

Proyecto de Real Decreto por el que se establecen los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, Cómic, Fotografía, Gráfica Audiovisual, Gráfica interactiva, Gráfica publicitaria e Ilustración pertenecientes a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, define en el artículo 45 las enseñanzas artísticas profesionales de grado medio y superior de artes plásticas y diseño y determina que la finalidad de estas enseñanzas artísticas es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

En el artículo 51, la Ley establece que estas enseñanzas profesionales se organizarán en ciclos de formación específica, los cuales incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, y remite al capítulo V del título I para su reglamentación, con las salvedades recogidas expresamente para las enseñanzas artísticas.

De acuerdo con dicha previsión y lo dispuesto en el artículo 39.6 de la Ley de Educación, corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas, establecer mediante real decreto debido a la naturaleza de la materia y a su carácter marcadamente técnico, las titulaciones correspondientes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, así como los aspectos básicos del currículo de cada una de ellas.

Las enseñanzas de artes plásticas y diseño, referentes de las enseñanzas de artes aplicadas y oficios artísticos en nuestro sistema educativo, asumen la transmisión de las prácticas artísticas imprescindibles para la renovación y mejora de productos, ambientes y mensajes y para el crecimiento del patrimonio artístico. Para ello, estas enseñanzas artísticas profesionales sitúan la innovación tecnológica, la apreciación artística y la sólida formación en los oficios de las artes y el diseño en el contexto de la dimensión estética y creadora del hombre, cualidad determinante para el crecimiento patrimonial y de los valores de identidad, expresión personal y comunicación social.

En este sentido, el objetivo básico de estos títulos es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos y técnicos superiores de las profesiones artísticas del ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos vinculados a la creación y producción gráfica.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y en dicha norma se definen los títulos de Técnico y Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo, el presente real decreto tiene por objeto establecer los títulos profesionales de artes plásticas y diseño correspondientes a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisuales y determinar, para cada uno de ellos, su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas y aquellos otros aspectos de la ordenación académica y de los centros que, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Administraciones educativas en esta materia, constituyan los aspectos básicos que aseguren una formación común y garanticen la validez de los títulos en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Asimismo, para cada título se determinan los accesos a otros estudios, las convalidaciones y exenciones y las competencias docentes para la impartición de las enseñanzas mínimas.

Como enseñanzas superiores y con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de técnico superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, en los ciclos formativos de grado superior se establecen los créditos europeos ECTS mínimos correspondientes a cada módulo formativo, tal como se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Para la elaboración de esta norma han sido consultadas las Comunidades Autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación, y han emitido informe el Consejo Superior de Enseñanzas

Artísticas, el Consejo Escolar del Estado y el Ministerio de Política Territorial.

En su virtud, a propuesta de la Ministro de Educación, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día.....de....de 2009,

D I S P O N G O:

Artículo 1. Objeto

1. El presente real decreto tiene por objeto establecer los siguientes títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño pertenecientes a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y Audiovisual, con carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, así como sus correspondientes enseñanzas mínimas:

- a) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación
- b) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic
- c) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía
- d) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica audiovisual
- e) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica interactiva
- f) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica publicitaria
- g) Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración

Artículo 2. Enseñanzas mínimas y establecimiento del currículo de los ciclos formativos

1. Las enseñanzas mínimas y la descripción del perfil profesional y del contexto profesional correspondientes a cada uno de los títulos establecidos en el presente real decreto, se regulan en el anexo I.

2. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a cada título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

Artículo 3. Competencia docente

Las competencias docentes de los funcionarios pertenecientes a los Cuerpos de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos básicos correspondientes a las enseñanzas mínimas son las contempladas en el anexo II al presente real decreto.

Artículo 4. Ratios

En las enseñanzas correspondientes a ciclos formativos de artes plásticas y diseño de la familia profesional de Comunicación gráfica y Audiovisual se mantendrá una relación numérica máxima de profesor/alumno de 1/15 para los módulos de taller y de 1/30 para el resto de los módulos.

Para los módulos de obra final y de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

Artículo 5. Instalaciones

En los centros de enseñanza que impartan los ciclos formativos de artes plásticas y diseño de la familia profesional artística de la Comunicación gráfica y Audiovisual será necesario, como mínimo, los requisitos de instalaciones y condiciones materiales establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se regulan los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas

artísticas reguladas en la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Artículo 6. Acceso a otros estudios

1. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño permitirá el acceso a cualquier otro ciclo formativo de grado superior, con la exención de la prueba específica para aquellos casos previstos en el artículo 15 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.
2. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño permitirá el acceso directo a los estudios superiores de Diseño, a los estudios superiores de Artes Plásticas y a las enseñanzas de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.
3. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño permitirán el acceso preferente a los estudios universitarios que se determinen.
4. El Gobierno, oído el Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas y el Consejo de Universidades, en su caso, regulará en una norma específica el reconocimiento de créditos entre los títulos de técnico superior de Artes Plásticas y Diseño y las enseñanzas artísticas superiores y las enseñanzas universitarias de grado. A efectos de facilitar el régimen de convalidaciones, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior y 66 créditos ECTS a las enseñanzas mínimas establecidas en este real decreto distribuidos entre los módulos profesionales correspondientes.

Disposición adicional primera. Referencia del título en el marco europeo

Una vez establecido el marco nacional de cualificaciones, de acuerdo con las recomendaciones europeas, se determinará el nivel correspondiente de estas titulaciones en el marco nacional y su equivalente en el europeo.

Disposición adicional tercera. Regulación del ejercicio de la profesión

Las descripciones de los Perfiles Profesionales recogidas en los anexos I no constituyen una regulación del ejercicio de profesión titulada alguna y, en todo caso, se entenderá en el contexto del presente real decreto con respeto al ámbito del ejercicio profesional vinculado a las profesiones tituladas por la legislación vigente.

Disposición adicional cuarta. Accesibilidad universal en las enseñanzas de esta familia profesional

Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo de los ciclos formativos de esta familia profesional los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en diseño para todos.

Asimismo, dichas Administraciones adoptarán las medidas que estimen necesarias para que este alumnado pueda acceder y cursar estas enseñanzas artísticas profesionales en las condiciones establecidas en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Disposición final primera. Título competencial

Este real decreto tiene carácter de norma básica y es de aplicación en todo el territorio nacional y se dicta en virtud de las competencias que atribuye al Estado el artículo 149.1.1ª y 30ª de la Constitución.

Disposición final segunda. Entrada en vigor

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Dado en _____.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Educación,
ANGEL GABILONDO PUJOL

ANEXO I

1 ANIMACIÓN

2 1. Identificación del título

- 2.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.
- 2.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- 2.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- 2.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Realizar proyectos de animación, 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 del trabajo en equipo.

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

2.2. Competencias profesionales

Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.

Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informativos e identificativos.

Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.

Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.

Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.

Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.

Considerar en el proyecto de animación los procesos de post producción más adecuados.

Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.

Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1 Ámbito profesional

Desarrolla 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 creador independiente o realizador de ideas o guiones de otros profesionales.

3.2 Sectores productivos

Ejerce 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.

Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Realización de películas de animación independientes o integradas en producciones audiovisuales o multimedia en la industria de la cultura y el entretenimiento.

Elaboración de guiones propios o adaptaciones de textos ajenos para piezas de animación.

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

Creación de fotogramas clave para definir la representación.

Realización de dibujos de intercalación.

Modelado y representación de los elementos que conforman la animación 2D o 3D.

Animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales.

Renderización.

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo.

Identificar las necesidades técnicas, comunicativas y artísticas planteadas en una propuesta de animación.

Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual y ser capaz de valorar los recursos y las técnicas expresivas más adecuadas en la preparación de la pieza de animación audiovisual.

Definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para transmitir el mensaje de manera óptima.

Planificar la realización de un proyecto de animación llevando a cabo los controles de calidad pertinentes en las distintas fases del proceso.

Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de proyectos de animación audiovisual.

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.

Analizar las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad y competitividad del producto comunicativo en el mercado.

Optimizar la infraestructura de un estudio y de sus instalaciones en función de los requerimientos de proyecto.

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.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la gestión y administración de su actividad.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulos / Horas lectivas mínimas /Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS

Dibujo aplicado a la animación / 110 horas / 5 ECTS

Técnicas de animación / 135 horas / 7 ECTS

Historia de la animación / 50 horas / 3 ECTS

Lenguaje y tecnología audiovisual / 90 horas / 5 ECTS

Guión y estructura narrativa / 60 horas / 3 ECTS

Fotografía / 60 horas / 3 ECTS

Proyectos de animación / 200 horas / 13 ECTS

Proyecto integrado / 50 horas / 7 ECTS

Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS

Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.

5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.

6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.

3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imágenes.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen audiovisual.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su

significado.

3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.

4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.

5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.

4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.

6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.

2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.

6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.

8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del

diseño gráfico y la comunicación audiovisual.

2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia de la animación

a) Objetivos

1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual y gráfica.
2. Analizar las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico.
3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores, obras e innovaciones en su evolución.
4. Analizar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.
5. Identificar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las principales realizaciones contemporáneas de animación.

b) Contenidos

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje, particularidades y diferentes medios.
2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. La evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen animada en los medios de comunicación de masas.
5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y valorar las manifestaciones de la imagen en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, obras y autores más relevantes en el contexto de la especialidad.

3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con sus respectivos contextos históricos y culturales.

5. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base al conocimiento de la materia, al propio criterio y sensibilidad estética.

5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su evolución histórica.

6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

V. Dibujo aplicado a la animación

a) Objetivos.

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.

2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.

3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.

4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.

4. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarla en las propias realizaciones gráficas.

5. Analizar los principios compositivos y aplicarlos en la planificación estilística y temática de las propias realizaciones gráficas.

6. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.

7. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

8. Desarrollar pautas de estilo personales.

b) Contenidos.

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.

2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.

3. Dibujo de retentiva y de memoria.

4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.

5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.

6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones

7. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.

8. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
6. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
7. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
8. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
9. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.
10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VI. Técnicas de animación

a) Objetivos.

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

b) Contenidos.

1. Principios básicos de la animación.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
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 su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación para animación.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.
5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

VII. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.
4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.
6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.

2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
7. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
8. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
9. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

VIII. Guión y estructura narrativa

a) Objetivos

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
5. Saber desarrollar un guión narrativo.

b) Contenidos

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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.
4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.

IX. Fotografía.

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de animación.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
1. Los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de animación bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

X. Proyectos de animación

a) Objetivos

1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.
2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.
3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.
4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.
5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.
6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.
7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos.

1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia...
2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos...
3. 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.
4. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos etc.
5. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
6. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.
7. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Dominar la terminología específica de la especialidad.

2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.
5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XI. Proyecto integrado

a) Objetivos.

1. Proponer y materializar un proyecto de animación, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de animación, las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar una pieza de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.
5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad
7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
6. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de animación y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.

4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

3

4

5 CÓMIC

6 1. Identificación del título

6.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

6.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

6.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.

6.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

2.2. Competencias profesionales

1. Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.

2. Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.

3. Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.

4. Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.

6. Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.

7. Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1. Ámbito profesional

Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución.

Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

3.2. Sectores productivos

Ejerce su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicacional: editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa, televisión, etc. En empresas o instituciones de otros sectores. Como profesional independiente realizando proyectos propios en actividad artística libre.

3.3. Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Trabaja como autónomo o especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.

Orienta, organiza y supervisa la producción y edición de cómics.

Elabora guiones para narraciones gráficas.

Crea y realiza obra original en publicaciones periódicas.

Realiza guiones ilustrados (story-boards).

Analiza propuestas y realiza la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.

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

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.

Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.

Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.

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 del mensaje.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.

Realizar cómics con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres /75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulos / Horas lectivas mínimas /Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS

Fotografía / 60 horas / 3 ECTS

Dibujo aplicado al cómic / 90 / 5 ECTS

Representación espacial aplicada / 90 horas / 5 ECTS

Técnicas de expresión gráfica / 95 horas / 5 ECTS

Historia del cómic/ 50 horas / 3 ECTS

Producción gráfica industrial / 60 horas / 3 ECTS

Guión y estructura narrativa / 60 horas / 3 ECTS

Proyectos de cómic / 200 horas / 13 ECTS

Proyecto integrado / 50 horas / 7 ECTS

Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS

Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.

5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.

6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.

3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos gráficos idóneos.

2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.

3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.

4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.

6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.

2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.

4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.

5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.

6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.

2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia del cómic

a) Objetivos

1. Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de los medios de la comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la especialidad y sus características en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico.
3. Analizar la evolución histórica, técnica y formal del cómic e identificar los principales autores y obras de cada momento.
4. Analizar y valorar la evolución del cómic en su dimensión artística, comunicacional y expresiva.
5. Identificar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las principales realizaciones y autores de cómic de la actualidad.

b) Contenidos.

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje, particularidades y diferentes medios.

2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. La evolución histórica y técnica del cómic. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen gráfica en los medios de comunicación de masas.
5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y valorar las manifestaciones de la imagen en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, obras y autores más relevantes en el contexto de la especialidad.
3. Explicar argumentadamente la evolución técnica y formal del cómic en relación con sus respectivos contextos históricos y culturales.
4. Valorar argumentadamente cómics actuales en base al conocimiento de la materia, al propio criterio y sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su evolución histórica.
6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la materia.

V. Dibujo aplicado al cómic

a) Objetivos.

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.
4. Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
5. Comprender y aplicar los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas de la especialidad.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
7. Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.
8. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el Dibujo aplicado al cómic e incorporarla al propio trabajo.
9. Desarrollar pautas de estilo personales.
10. Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

b) Contenidos.

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
7. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos de cómic. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
9. Recursos expresivos en el Dibujo aplicado al cómic.
10. Composición narrativa. El ritmo narrativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.
6. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.
7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
8. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del cómic, a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
9. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del Dibujo aplicado al cómic.
10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VI. Representación espacial aplicada

a) Objetivos:

- 1º. Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de imágenes y en la comunicación gráfica de ideas.
- 2º. Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
- 3º. Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.
- 4º. Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en imágenes de cómic y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.
- 4º. Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
- 5º. Valorar el dibujo técnico como herramienta básica en el estudio formal y estructural de la realidad sensible, en la transmisión de información y en la ideación y materialización de imágenes.

b) Contenidos:

- 1º. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.
- 2º. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
- 3º. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
- 4º. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
- 5º. Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico,. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.
- 6º. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.
- 7º. Plano geometral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.
- 8º. El círculo en perspectiva.
- 9º. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.
- 10º. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
- 11º. Perspectiva "a sentimiento". Angulación e iluminación variables.
- 12º. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.
- 13º. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- 1º. Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.
- 2º. Utilizar con destreza y precisión los diferentes materiales y técnicas del dibujo técnico con especial atención a la calidad de los acabados y presentación final.
- 3º. Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.
- 4º. Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio bidimensional y utilizarlas de manera creativa en la realización de dibujos de cómics.
- 5º. Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en los cómics utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.
- 6º. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VII. Técnicas de expresión gráfica

a) Objetivos.

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.

5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del dibujante en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

b) Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.

2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas.

4. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.

5. Técnicas digitales.

6. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.

7. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

8. El estudio del dibujante. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.

2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades de la narración.

3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de los autores de cómic significativos de diferentes épocas.

4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.

5. Utilizar adecuadamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.

6. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VIII. Producción gráfica industrial

a) Objetivos:

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los 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. Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.

5. Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.

6. Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.

7. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
8. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

b) Contenidos:

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. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
7. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados., utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

IX. Guión y estructura narrativa

a) Objetivos

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
5. Saber desarrollar un guión narrativo.

b) Contenidos

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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.
4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de un proyecto de cómic.

X. Fotografía

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de cómic.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
1. Los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de cómic bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

XI. Proyectos de cómic

a) Objetivos

1. Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic, en diferentes formatos, adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
2. Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
3. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.
4. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
5. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.
6. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
7. Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización del cómic hasta la obtención de un producto final adecuado al nivel de calidad exigible profesionalmente.
8. Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
9. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
10. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.
4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
6. 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 y del libro.
7. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.

8. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.

9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación

10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.

11. Normativa de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.

2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.

3. Analizar los distintos formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.

4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.

5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.

6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.

7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.

8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.

9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.

10. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.

11. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.

12. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XII. Proyecto integrado

a) Objetivos.

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.

2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.

3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad, las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de cómic hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XIII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.
5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.
5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.

6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad

7. Legislación y normativa de aplicación a la especialidad. 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.

8. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.

2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.

3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.

4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.

6. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

7

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, editorial o estudio I y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.

4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de comics bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

8

9 FOTOGRAFÍA

10 1. Identificación del título

- 10.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía.
- 10.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- 10.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- 10.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual
- 1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

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

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

Organizar y desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para garantizar un producto fotográfico acorde a los parámetros profesionales exigibles.

2.2. Competencias profesionales

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

Seleccionar y analizar documentos y materiales de referencia del proyecto fotográfico.

Sugerir ideas y proponer diversas soluciones fotográficas para los trabajos asignados.

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

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

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

Desarrollar el proceso fotográfico en todas sus etapas: realización, procesado, post-producción y presentación, realizando los controles de calidad correspondientes.

Conocer las especificidades del material y los equipos profesionales así como su cuidado y mantenimiento.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1. Ámbito profesional

Desarrolla su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena.

Puede colaborar con otros profesionales transmitiendo ideas o conceptos mediante productos fotográficos destinados a editarse en diferentes medios y soportes.

Puede ejercer en sus competencias como creador independiente o realizador asalariado en una empresa o equipo.

3.2. Sectores productivos

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, editoriales, TV. En empresas e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

La orientación laboral de estos profesionales puede referirse a:

- Especialista en proyectos de comunicación.
- Proyectos fotográficos propios como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Fotógrafo o ayudante de fotografía en las siguientes ocupaciones:

- 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.

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Configurar proyectos de fotografía y definir con eficacia sus objetivos a partir de la valoración idónea de las especificaciones funcionales, técnicas y artísticas del encargo.

Dominar los procesos básicos de la realización fotográfica en sus aspectos teóricos y prácticos.

Saber utilizar las diferentes técnicas y estilos fotográficos con el nivel de calidad exigible profesionalmente en los distintos ámbitos de la fotografía.

Resolver los problemas artísticos, funcionales y técnicos que se planteen en el proceso de realización del encargo fotográfico.

Realizar proyectos de fotografía llevando a cabo todas sus fases y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o proyecto ante el cliente y/o equipo de trabajo.

Adaptar la propuesta fotográfica al contexto gráfico en que se sitúe la propuesta comunicativa.

Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo fotográfico.

Iniciarse en la búsqueda creativa de un estilo propio con atención a la necesaria calidad técnica y artística de las imágenes.

Conocer con detalle las especificaciones técnicas y el mantenimiento de los materiales y equipos.

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.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional y sus contenidos.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.
Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos
Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS
Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulos / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos
Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS
Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS
Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS
Teoría de la fotografía / 100 horas / 5 ECTS
Técnica fotográfica / 100 horas / 5 ECTS
Práctica fotográfica / 135 horas / 8 ECTS
Historia de la fotografía / 50 horas / 3 ECTS
Lenguaje y tecnología audiovisual / 120 horas / 6 ECTS
Proyectos de fotografía / 200 horas / 13 ECTS
Proyecto integrado / 45 horas / 5 ECTS
Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS
Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos..
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Teoría de la fotografía

a) Objetivos

1. Comprender y analizar los fundamentos del lenguaje fotográfico y aplicarlos en la valoración argumentada de imágenes fotográficas.
2. Emitir un juicio crítico argumentado sobre su propio trabajo fotográfico y el de autores/as reconocidos/as.
3. Estudiar textos significativos de la teoría fotográfica y sus relaciones con la praxis de la fotografía.
4. Analizar las diversas técnicas fotográficas como condicionantes del significado, la expresividad y la estética de las fotografías.
5. Valorar los conocimientos aportados por el módulo y utilizarlos en el propio proceso de creación y realización de trabajos profesionales.

b) Contenidos

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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar imágenes fotográficas utilizando y relacionando adecuadamente los conceptos del módulo.
2. Desarrollar estrategias de análisis de fotografías en base a los conocimientos aportados por el módulo y al propio criterio.
3. Analizar e interpretar razonadamente textos significativos de la teoría de la fotografía.
4. Valorar críticamente el lugar de la fotografía en el mundo de la comunicación y los usos que se hacen de ella.
5. Emitir un juicio crítico argumentado acerca de fotografías propias y ajenas tomando en consideración los aspectos técnicos, comunicacionales y artísticos.

V. Técnica fotográfica

a) Objetivos.

1. Dominar la terminología específica del medio.
2. Analizar la base científica y tecnológica de la fotografía analógica y digital.
3. Conocer las especificaciones y características técnicas de materiales y equipos fotográficos analógicos y digitales.
4. Desarrollar procedimientos operativos de control técnico.
5. Conocer las tecnologías aplicadas a la reproducción e impresión de la imagen fotográfica.

b) Contenidos.

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 analógico y digital. Técnicas y equipos. Retoque y manipulación.
7. Gestión del color.
8. Tecnologías de reproducción e impresión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender y utilizar adecuadamente la terminología y los conceptos técnicos de la fotografía.
2. Comprender el manejo de las cámaras y los equipos fotográficos digitales y analógicos.
3. Analizar las técnicas de procesado digital y analógico de la imagen fotográfica y sus fases.
4. Llevar a cabo adecuadamente el control de calidad de la reproducción de la imagen y del color.

VI. Práctica fotográfica

a) Objetivos

1. Aplicar los contenidos propios de la especialidad en una gran diversidad de ejercicios específicos.
2. Manejar y utilizar equipos fotográficos analógicos y digitales desde la realización de la toma hasta la edición de la imagen.
3. Procesar imágenes mediante técnicas digitales y analógicas con especial atención al tratamiento del color.
4. Conocer en la teoría y en la práctica los diversos sistemas de iluminación y ejercitarse en la realización de fotografías en todo tipo de condiciones de iluminación.
5. Conocer las peculiaridades técnicas y artísticas de los géneros fotográficos.

b) Contenidos.

1. Cámaras y equipos analógicos y digitales. Especificaciones técnicas, utilización y mantenimiento.
2. Procesamiento analógico y digital de imágenes. Tratamiento del color.
3. Sistemas de iluminación y medición de la luz.
4. La materialización de la imagen fotográfica, su reproducción y edición.
5. Los géneros fotográficos. Condicionamientos técnicos, artísticos y comunicativos

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Resolver ejercicios prácticos de fotografía digital y analógica realizando correctamente todo el proceso hasta la materialización de imágenes de calidad técnica.
2. Manejar con destreza cámaras y equipos fotográficos analógicos y digitales.
3. Procesar correctamente imágenes mediante técnicas digitales y analógicas y realizar el adecuado tratamiento del color.
4. Seleccionar y llevar a cabo el sistema de iluminación que mejor corresponda a las especificaciones técnicas, comunicativas y artísticas de supuestos prácticos de la especialidad.
5. Dado un ejercicio específico de fotografía, identificar las peculiaridades técnicas y artísticas del género al que pertenece, seleccionar el equipo y procesamiento más adecuado y llevarlo a cabo correctamente en todas sus fases.

VII. Historia de la fotografía

a) Objetivos.

1. Conocer los periodos, tendencias y autores más relevantes de la historia de la fotografía nacional e internacional.
2. Analizar los orígenes y evolución histórica de los movimientos, tendencias y autores de la fotografía.
3. Relacionar las tendencias, autores y obras de la fotografía con el contexto histórico, social, artístico y cultural en que se producen.
4. Identificar y valorar las manifestaciones fotográficas en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
5. Explicar la evolución técnica y formal de la fotografía en relación con sus respectivos contextos históricos y culturales.

6. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen fotográfica a lo largo de su evolución histórica.

b) Contenidos.

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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e interpretar las variables formales, estilísticas y técnicas de las imágenes fotográficas en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.
2. Identificar correctamente fotografías y sus autores y relacionarlas con los movimientos artísticos y fotográficos correspondientes.
3. Explicar la evolución histórico-artística y técnica de la fotografía, utilizando adecuadamente la terminología del módulo.
4. Valorar críticamente las fotografías dentro de su contexto histórico y en relación a sus características técnicas y formales.

VIII. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos.

1. Dominar la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.
2. Conocer la evolución histórica y el lenguaje de la imagen en movimiento.
3. Elaborar guiones literarios y gráficos.
4. Realizar productos audiovisuales en todas sus fases.

b) Contenidos.

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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender y utilizar correctamente la terminología y los conceptos técnicos del medio audiovisual.
2. Manejar los equipos y las técnicas audiovisuales con destreza y precisión.
3. Utilizar adecuadamente los mecanismos y recursos expresivos del medio audiovisual.
4. Realizar correctamente guiones gráficos y literarios para piezas audiovisuales.
4. Realizar audiovisuales llevando a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso.
5. Valorar argumentadamente imágenes audiovisuales en base a los conocimientos aportados por el módulo, a su propio criterio y sensibilidad.

IX. Proyectos de fotografía

a) Objetivos.

1. Conocer y saber utilizar los materiales, equipos y técnicas tradicionales y digitales que intervienen en el proceso fotográfico.
2. Realizar proyectos fotográficos de calidad técnica y artística dentro de los distintos ámbitos de la fotografía.
3. Transmitir ideas y comunicar mensajes a través de la representación fotográfica.
4. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.
5. Desarrollar la autonomía en el aprendizaje y en el uso de las metodologías de trabajo más adecuadas a la solución de problemas.
6. Analizar proyectos fotográficos en sus variables técnicas, artísticas y comunicativas y emitir una valoración crítica fundamentada.
7. Dominar de las nuevas tecnologías propias de la especialidad.
8. Desarrollar actitudes de colaboración que posibiliten y optimicen el trabajo en equipo.
9. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos

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. Los ámbitos de la fotografía: reportaje, publicidad y arte. Géneros.
13. Normativa de aplicación a la especialidad.
14. La memoria y la comunicación del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Manejar los equipos fotográficos y procesar las imágenes con dominio técnico.
2. Adecuar las soluciones técnicas, formales y expresivas a las especificaciones temáticas y comunicativas de proyecto.
3. Organizar, planificar y llevar a cabo los trabajos fotográficos con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
4. Desarrollar proyectos, individuales y en equipo, en todas sus fases, hasta la obtención de un producto fotográfico de calidad artística, técnica y comunicativa.
5. Seleccionar y organizar adecuadamente los elementos, materiales y humanos, que serán fotografiados.
6. Dotar a la fotografía de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos que transmitan ideas y mensajes acordes a los objetivos comunicacionales del proyecto.
7. Realizar imágenes temática y estilísticamente acordes al ámbito profesional y al género de que se trate.
8. Demostrar autonomía en la planificación y realización del trabajo fotográfico.
9. Presentar y defender fundamentadamente las propias ideas y el trabajo realizado, y emitir una valoración argumentada del mismo.
10. Utilizar con destreza la tecnología propia de la especialidad tanto en la realización como en la comunicación del proyecto.
11. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

X. Proyecto integrado

a) Objetivos

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de fotografía. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de fotografía hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XI. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.

3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.
5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad
7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
6. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

- 1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, o estudio de fotografía y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- 2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- 3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
- 4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.
- 5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
- 6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición fotográfica bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- 7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

11

12

13

14 GRÁFICA AUDIOVISUAL

15 1. Identificación del título

15.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica audiovisual.

15.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

15.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.

15.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Idear y realizar productos audiovisuales de calidad técnica y artística que comuniquen eficientemente el mensaje deseado mediante la utilización de la imagen, la tipografía, los efectos visuales, los recursos y el lenguaje de las técnicas audiovisuales.

Planificar y llevar a cabo la producción y postproducción de producto audiovisual y el control de calidad en cada etapa del proyecto.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes, para garantizar que el producto final expresa de forma óptima los objetivos comunicativos.

2.2. Competencias profesionales

Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.

Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica audiovisual con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

Dotar al producto audiovisual de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

Realizar proyectos de gráfica audiovisual en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de una pieza audiovisual de calidad técnica, artística y comunicativa.

Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.

Transmitir mediante los recursos del lenguaje audiovisual la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.

Proponer diversas soluciones de gráfica audiovisual, orientadas a diferentes formatos y medios técnicos, que atiendan adecuadamente a las especificaciones de un encargo dado.

Llevar a cabo con calidad técnica y artística los procesos de producción y posproducción del producto audiovisual.

Diseñar y componer escenarios reales y virtuales, realizar la selección musical y la sonorización de la pieza audiovisual, la iluminación de la escena y, en su caso, llevar a cabo el trabajo con modelos o actores.

Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad.

Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1 Ámbito profesional

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena.

Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista piezas audiovisuales para el sector de servicios y de producción audiovisual, para la gráfica corporativa y cabeceras de programas y/o canales de televisión y otras instituciones y/o productos que así lo requieran.

Elabora propuestas y proyectos de gráfica audiovisual por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.

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

3.2 Sectores productivos

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación audiovisual, agencias, estudios de diseño, empresas, e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Puede realizar productos audiovisuales como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Realización de producción y posproducción audiovisual 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.

Diseño y composición de escenarios reales y virtuales e Iluminación de la escena.

Selección musical y sonorización de la pieza audiovisual.

Realización audiovisual de gráfica corporativa para canales de televisión, programas, mensajes institucionales, productos, servicios, etc..

Diseñar la representación gráfica de la información para medios audiovisuales.

Rotulación audiovisual.

Posproducción digital.

Colaborador especialista en realización audiovisual en equipos multidisciplinares.

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.

Idear, planificar y realizar piezas de gráfica audiovisual atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.

Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción audiovisual.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica audiovisual.

Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en la imagen audiovisual y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea

del mensaje.

Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto audiovisual.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y posproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto audiovisual en el mercado.

Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico audiovisual.

Realizar piezas audiovisuales con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulo / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS

Fotografía / 60 horas / 3 ECTS

Historia de la imagen audiovisual y multimedia / 50 horas / 3 ECTS

Fundamentos del diseño gráfico / 60 horas / 3 ECTS

Guión y estructura narrativa / 60 horas / 3 ECTS

Lenguaje y tecnología audiovisual / 155 horas / 8 ECTS

Técnicas 3D / 120 horas / 6 ECTS

Proyectos de gráfica audiovisual / 200 horas / 13 ECTS

Proyecto integrado / 45 horas / 5 ECTS

Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS

Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.

5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.

6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.

3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.

2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.

3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.

4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.

6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.

2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.

4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.

5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.

6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos..
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia de la imagen audiovisual y multimedia

a) Objetivos:

1. Estudiar los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.
2. Analizar la evolución de la imagen en movimiento en su contexto histórico-artístico.
3. Relacionar la evolución de los medios y técnicas audiovisuales y las nuevas tecnologías con los aspectos formales y estéticos de la imagen audiovisual y multimedia.
4. Valorar críticamente imágenes audiovisuales y multimedia en base a los conocimientos aportados por el módulo y a su propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. Antecedentes de la imagen en movimiento. Aportaciones científicas. El dibujo animado. Artilugios. Descubrimiento de la fotografía.
2. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Dimensión narrativa del nuevo medio. Películas de una bobina. Aspectos formales. Desarrollo de la técnica y el lenguaje cinematográfico, nuevas posibilidades narrativas, expresivas y estéticas. Realizadores significativos.
3. Crecimiento e innovaciones técnicas, repercusión sobre la estética, la narratividad y el lenguaje cinematográfico. EEUU: la industria del cine y primeros grandes estudios. La época de oro del cine mudo. Géneros. Realizadores significativos.

4. Alemania, Austria, Francia y la URSS: evolución de la teoría y la técnica del medio cinematográfico. Relaciones con los movimientos artísticos. Repercusiones sobre el lenguaje cinematográfico y la estética de la imagen. Realizadores significativos.

5. El cine sonoro y su repercusión en la industria cinematográfica. Influencias de la incorporación del sonido en el lenguaje cinematográfico. El cine de animación. La llegada del color. Particularidades técnicas y su repercusión formal y narrativa sobre el lenguaje del medio. Creadores significativos.

6. La creación cinematográfica a partir de la Segunda Guerra Mundial. El cine comercial y el formato panorámico. Presencia y significado de la imagen en los medios de comunicación de masas. Influencia de los MCM en la forma y contenido de la imagen cinematográfica. Relación con los lenguajes artísticos. Los nuevos cineastas.

7. Las nuevas tecnologías de la comunicación y otros medios. El lenguaje visual y conceptual de la imagen en las tecnologías de la información y la comunicación. Imagen multimedia. Aplicaciones en los distintos ámbitos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual. Influencia de los postulados estéticos del arte actual.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Describir los orígenes y evolución de la imagen en movimiento y sus relaciones con el contexto histórico, cultural y temporal en el que se han producido.

2. Identificar y contextualizar imágenes cinematográficas señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento en que se producen y utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Explicar y ejemplificar la relación entre los movimientos artísticos, la evolución técnica del cine y las características plásticas de la imagen.

4. Explicar la influencia de los medios de comunicación de masas y de las nuevas tecnologías de la comunicación en la estética de la imagen audiovisual y multimedia actual.

5. Analizar imágenes audiovisuales y multimedia desde el punto de vista histórico, formal y conceptual y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades estéticas.

V. Fundamentos del diseño gráfico

a) Objetivos.

1. Identificar y analizar los recursos expresivos del diseño gráfico.

2. Saber utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico para comunicar mensajes e ideas en soporte audiovisual.

3. Analizar las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.

4. Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas.

5. Saber estructurar el soporte expresivo y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.

6. Valorar las particularidades del soporte con relación a las posibilidades expresivas de los elementos gráficos del mensaje y su visualización.

b) Contenidos

1. Recursos del diseño gráfico y sus cualidades.

2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.

3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
5. Composición y legibilidad tipográfica.
6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.
7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.
8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte audiovisual.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
2. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos audiovisuales.
3. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
4. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte de comunicación.
5. Valorar críticamente la coherencia argumentativa del mensaje gráfico audiovisual y de los recursos tipográficos que lo representen, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

VI. Fotografía

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica audiovisual.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
 1. Los equipos fotográficos.
 2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica a bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

VII. Guión y estructura narrativa

a) Objetivos

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica para el medio audiovisual.
4. Realizar propuestas de narrativa gráfica para productos audiovisuales a partir de historias propias o ajenas.
5. Saber desarrollar un guión narrativo con especial atención a las particularidades del soporte audiovisual.

b) Contenidos

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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones audiovisuales creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.

3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico audiovisual.

4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza audiovisual.

VIII. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.

2. Conocer la sintaxis y la semántica de la imagen audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.

3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas audiovisuales.

4. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.

5. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.

6. Interpretar proyectos gráficos en el medio audiovisual y planificar las fases de realización.

7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

8. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.

2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.

4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

7. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.

8. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

9. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.

2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales propios o asignados.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

IX. Técnicas 3D

a) Objetivos

1. Comprender los fundamentos de las técnicas 3D y sus aplicaciones en los medios audiovisuales.
2. Conocer los formatos de imagen y secuencias audiovisuales destinadas a distintos soportes: aplicaciones en la escenografía virtual, video, cine, videojuegos, Internet y otros, y saber realizar la interconexión de formatos entre las distintas aplicaciones.
3. Dominar las técnicas de modelado, materiales, texturas e iluminación y crear espacios virtuales.
4. Aplicar las técnicas digitales 3D en supuestos prácticos de la especialidad.
5. Utilizar aplicaciones informáticas de edición de efectos especiales en supuestos prácticos de la especialidad.

b) Contenidos

1. Modelado, primitivas, booleanos, modelado avanzado de malla.
2. Superficies, 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 básicos de animación.
7. Visualización, acabados, efectos especiales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar, con calidad técnica y artística, objetos y escenarios, iluminación y ambientación, mediante técnicas 3D.
2. Realizar pequeñas piezas de animación y efectos especiales para integrarse en productos de gráfica audiovisual.
3. Realizar los trabajos en el formato de salida adecuado al medio de visualización.

X. Proyectos de gráfica audiovisual

a) Objetivos

1. Conocer las particularidades de creación, gestión y transmisión de la imagen corporativa en el medio televisivo.
2. Conocer los recursos y estrategias expresivas en la realización de supuestos prácticos de la gráfica audiovisual: infografía, grafismo de cine, vídeo, televisión, videojuegos y nuevos medios.
3. Planificar y desarrollar el proceso proyectual de productos de gráfica audiovisual y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
4. Utilizar las particularidades del lenguaje gráfico audiovisual, imagen, tipografía, movimiento, sonido, espacio, tiempo y sus estructuras discursivas principales, en la realización de supuestos prácticos de la especialidad.
5. Dominar las tecnologías, cámaras y equipos de grabación de sonido y utilizarlas en el desarrollo de productos de gráfica audiovisual de calidad exigible a nivel profesional.
6. Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica audiovisual y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.
7. Valorar la realización de trabajos audiovisuales como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
8. Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para comunicar ideas y mensajes mediante piezas audiovisuales.
9. Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
10. Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

b) Contenidos

1. La gráfica audiovisual y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones. Utilización de elementos gráficos en el mensaje audiovisual.
2. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica audiovisual en los diferentes ámbitos del diseño. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
4. Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.
5. Dirección de un producto audiovisual, puesta en escena, puesta en imágenes. Coordinación y realización.
6. Grabación de imágenes y sonido e iluminación en estudio y exteriores.
7. Teorías del montaje. Edición al corte, edición con efectos.
8. Edición y postproducción de sonido.
9. Postproducción de piezas audiovisuales para televisión, vídeo, cine y nuevos medios.
10. Postproducción de trucajes y efectos especiales.
11. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico audiovisual atendiendo a las especificaciones del encargo.
2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.
3. Planificar el proyecto de gráfica audiovisual y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del producto audiovisual más eficiente desde el punto de vista comunicativo.
4. Proponer diversas soluciones audiovisuales, estilística y temáticamente adecuadas a las especificaciones y objetivos comunicativos del encargo.
5. Resolver adecuadamente los problemas de iluminación.
6. Utilizar con destreza y precisión los equipos de grabación de imagen y sonido así como los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad.
7. Integrarse y coordinar adecuadamente el equipo de producción.
8. Adecuar la edición del proyecto a los propósitos comunicativos de la narración y del ámbito de diseño al que se destina la pieza audiovisual.
8. Realizar el producto audiovisual llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.
7. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XI. Proyecto integrado

a) Objetivos

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de gráfica audiovisual. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de gráfica audiovisual hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.
5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad
7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.

6. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

16

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

17

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación audiovisual y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.

4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición audiovisual bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

18

19

20 GRÁFICA INTERACTIVA

21 1. Identificación del título

21.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica interactiva.

21.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

21.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.

21.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Idear y realizar piezas multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Planificar y llevar a cabo proyectos de productos interactivos que integren y desarrollen de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, video, sonido, etc. en función de los objetivos comunicativos del encargo.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto multimedia de la calidad exigible a nivel profesional.

2.2. Competencias profesionales

Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje multimedia.

Dotar al producto gráfico interactivo de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

62

Gestionar elementos gráficos de la interface y seleccionar los recursos más adecuados para solucionar aspectos de configuración e instalación.

Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica interactiva con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

Realizar piezas de gráfica interactiva en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Elaborar normas de aplicación y generar documentos que faciliten la comprensión, gestión y posterior evolución del producto gráfico interactivo.

Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.

Transmitir mediante los recursos del lenguaje multimedia la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.

Realizar correctamente los procesos de producción.

Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1 Ámbito profesional

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena.

Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista piezas interactivas para el sector de servicios y de producción multimedia.

Elabora propuestas y proyectos de gráfica interactiva por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.

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

3.2 Sectores productivos

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación, agencias, estudios de diseño, empresas, organismos públicos e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Puede realizar productos interactivos como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.

Diseño y desarrollo Web.

Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.

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

Colaborador especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.

Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de los interfaces y la interacción.

Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.

Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.

Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica interactiva.

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

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.

Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.

Realizar piezas interactivas con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulo / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS
Historia de la imagen audiovisual y multimedia / 50 horas / 3 ECTS
Fundamentos del diseño gráfico / 60 horas / 3 ECTS
Fotografía / 60 horas / 3 ECTS
Lenguaje de programación / 90 horas / 5 ECTS
Lenguaje y tecnología audiovisual/ 155 horas / 8 ECTS
Interfaces gráficas de usuario / 90 horas / 5 ECTS
Proyectos de gráfica interactiva / 200 horas / 13 ECTS
Proyecto integrado / 45 horas / 5 ECTS
Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS
Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la

composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.

6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva y comunicativa de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Analizar los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual y explicarlos mediante propuestas de representación gráfica.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen multimedia.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.

7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia de la imagen audiovisual y multimedia

a) Objetivos:

1. Estudiar los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.
2. Analizar la evolución de la imagen en movimiento en su contexto histórico-artístico.
3. Relacionar la evolución de los medios y técnicas audiovisuales y las nuevas tecnologías con los aspectos formales y estéticos de la imagen audiovisual y multimedia.
4. Valorar críticamente imágenes audiovisuales y multimedia en base a los conocimientos aportados por el módulo y a su propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. Antecedentes de la imagen en movimiento. Aportaciones científicas. El dibujo animado. Artilugios. Descubrimiento de la fotografía.
2. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Dimensión narrativa del nuevo medio. Películas de una bobina. Aspectos formales. Desarrollo de la técnica y el lenguaje cinematográfico, nuevas posibilidades narrativas, expresivas y estéticas. Realizadores significativos.
3. Crecimiento e innovaciones técnicas, repercusión sobre la estética, la narratividad y el lenguaje cinematográfico. EEUU: la industria del cine y primeros grandes estudios. La época de oro del cine mudo. Géneros. Realizadores significativos.
4. Alemania, Austria, Francia y la URSS: evolución de la teoría y la técnica del medio cinematográfico. Relaciones con los movimientos artísticos. Repercusiones sobre el lenguaje cinematográfico y la estética de la imagen. Realizadores significativos.
5. El cine sonoro y su repercusión en la industria cinematográfica. Influencias de la incorporación del sonido en el lenguaje cinematográfico. El cine de animación. La llegada del color. Particularidades técnicas y su repercusión formal y narrativa sobre el lenguaje del medio. Creadores significativos.
6. La creación cinematográfica a partir de la Segunda Guerra Mundial. El cine comercial y el formato panorámico. Presencia y significado de la imagen en los medios de comunicación de masas. Influencia de los MCM en la forma y contenido de la imagen cinematográfica. Relación con los lenguajes artísticos. Los nuevos cineastas.
7. Las nuevas tecnologías de la comunicación y otros medios. El lenguaje visual y conceptual de la imagen en las tecnologías de la información y la comunicación. Imagen multimedia. Aplicaciones en los distintos ámbitos del diseño gráfico y la comunicación audiovisual. Influencia de los postulados estéticos del arte actual.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Describir los orígenes y evolución de la imagen en movimiento y sus relaciones con el contexto histórico, cultural y temporal en el que se han producido.
2. Identificar y contextualizar imágenes cinematográficas señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento en que se producen y utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Explicar y ejemplificar la relación entre los movimientos artísticos, la evolución técnica del cine y las características plásticas de la imagen.
4. Explicar la influencia de los medios de comunicación de masas y de las nuevas tecnologías de la

comunicación en la estética de la imagen audiovisual y multimedia actual.

5. Analizar imágenes audiovisuales y multimedia desde el punto de vista histórico, formal y conceptual y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades estéticas.

V. Fundamentos del diseño gráfico

a) Objetivos.

1. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico.
2. Saber utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico para comunicar mensajes e ideas en soporte multimedia.
3. Analizar las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.
4. Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital.
5. Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo multimedia.
6. Valorar las particularidades del soporte con relación a las posibilidades expresivas de los elementos gráficos del mensaje y su visualización.

b) Contenidos

1. Recursos del diseño gráfico y sus particularidades.
2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.
3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
5. Composición y legibilidad tipográfica.
6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.
7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.
8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte multimedia.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
2. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.
3. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
4. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte de comunicación.
5. Valorar críticamente la coherencia argumentativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos que lo representen, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

VI. Fotografía

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica interactiva.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
1. Los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica interactiva bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

VII. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la

realización de piezas multimedia.

4. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.
5. Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.
6. Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
8. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
2. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.
3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
7. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
8. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.
9. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes interactivos propios o asignados.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

VIII. Lenguaje de programación

a) Objetivos

1. Dominar los conceptos básicos de programación.
2. Diseñar algoritmos y programas de la calidad exigible profesionalmente en el contexto de supuestos prácticos de la especialidad.
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. Iniciarse en la utilización de la metodología de diseño conceptual de bases de datos y de los sistemas gestores de bases de datos.

b) Contenidos

1. Introducción a la Programación. Conceptos básicos.
2. Tipos de datos, variables y operadores de programación, estructuras de control, secuenciales y selectivas, repetitivas, funciones.
3. Ficheros, tipos de accesos. Organización de ficheros.
4. Bases de datos. Tipos de bases de datos: jerárquicas, relacionales y documentales. Sistemas de gestión de bases de datos. Lenguajes para describir y manipular los datos.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
2. Explicar con precisión el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema, y diseñar e implementar el programa correspondiente.
3. Definir correctamente los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.
4. Diseñar y consultar una base de datos adecuada a supuestos prácticos de la especialidad utilizando la metodología adecuada.

IX. Interfaces gráficas de usuario

a) Objetivos

1. Comprender y valorar la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.
2. Comprender las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, los permisos y restricciones de una interfaz de usuario.
3. Analizar las particularidades técnicas que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la interfaz a estas necesidades.
4. Conocer los dispositivos de entrada y salida.
5. Conocer los procedimientos de implementación de interfaces de usuario así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.

6. Especificar las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.
7. Diseñar e implementar una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad.
8. Valorar el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

b) Contenidos

1. Evolución de las interfaces de usuario, las aplicaciones, los sistemas operativos e internet.
2. Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.
3. El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.
4. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.
5. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.
6. Técnicas de evaluación de la usabilidad.
7. Dispositivos de entrada y salida.
8. Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.
9. Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar razonadamente la importancia de las interfaces en los procesos productivos y comerciales, utilizando adecuadamente el vocabulario de la asignatura.
2. Definir las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores.
3. Explicar los principios de diseño, las características gráficas y las normas fundamentales para el desarrollo de una interfaz de usuario.
4. Realizar el prototipo de una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad, aplicando los conceptos de usabilidad y accesibilidad, los principios de diseño y la gráfica más adecuada para que la IU se adapte a los objetivos comunicacionales y cumpla con los estándares correspondientes.
5. Evaluar argumentadamente la calidad técnica y artística de diversas interfaces de usuario utilizando los conceptos aportados por la asignatura.

X. Proyectos de gráfica interactiva

a) Objetivos

1. Comprender las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.
2. Planificar y desarrollar el proceso proyectual de documentos interactivos y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
3. Dominar la edición electrónica en Web y otros soportes multimedia para la difusión de información y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.

4. Aplicar los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios de la especialidad.
5. Utilizar las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivos.
6. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.
7. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.
8. Dominar las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.
9. Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica interactiva y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.
10. Valorar la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
11. Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
12. Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

b) Contenidos

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.
2. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
4. Estructura del documento HTML y CSS.
5. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.
6. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.
7. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
8. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.
9. Distribución de aplicaciones multimedia.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico interactivo atendiendo a las especificaciones del encargo.
2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3. Planificar el proyecto de gráfica interactiva y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del documento interactivo más eficiente desde el punto de vista comunicativo.
4. Valorar los condicionantes de los procesos de interacción con la información y la accesibilidad, y tomarlos en cuenta en la realización de la pieza interactiva.
6. Utilizar adecuadamente las herramientas de creación, autoría y publicación multimedia, así como todos aquellos instrumentos tecnológicos propios de la especialidad.
7. Utilizar en la realización del documento interactivo, imágenes, gráficos, textos, audio y video para la publicación de archivos optimizados para la red.
8. Realizar el producto interactivo llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la funcionalidad de la aplicación y la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.
7. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XI. Proyecto integrado

a) Objetivos

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar las destrezas profesionales de su especialidad mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de gráfica interactiva. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Estándares. Implementación.
2. Materialización del proyecto multimedia hasta la implementación del documento interactivo. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto, defenderlo y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se

derivan de las relaciones laborales.

2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.

3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.

4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.

2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.

3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.

4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.

6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad

7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.

2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.

3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.

4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.

6. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación interactiva y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la

incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.

4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de creación, producción y edición bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa

22

23 GRÁFICA PUBLICITARIA

24 1. Identificación del título

24.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica publicitaria.

24.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

24.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.

24.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Proponer y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes publicitarios por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales.

Planificar el desarrollo del proyecto de imagen publicitaria desde la identificación del encargo comunicativo, la definición de los aspectos formales y estéticos, funcionales y técnicos, hasta la realización del producto gráfico acabado.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los correspondientes controles de calidad que garanticen la expresión gráfica óptima del mensaje.

2.2. Competencias profesionales

Llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos gráficos publicitarios con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.

Dotar al producto gráfico publicitario de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

Solucionar mediante recursos gráficos y tipográficos los aspectos formales y comunicativos de mensajes publicitarios.

Planificar y realizar proyectos de gráfica publicitaria en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto gráfico de calidad técnica, artística y comunicativa.

Definir los aspectos formales y funcionales del mensaje publicitario en un soporte gráfico.

Transmitir con precisión la información adecuada para los procesos de reproducción y realizar el seguimiento y control de calidad correspondiente hasta conseguir un resultado impreso idóneo.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1 Ámbito profesional

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena. Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista el proyecto gráfico de mensajes publicitarios en las distintas aplicaciones de la persuasión.

Elabora propuestas y proyectos de gráfica publicitaria por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.

Puede desarrollar sus competencias como profesional independiente o como realizador dependiente realizando gráficamente las ideas de otros profesionales.

3.2 Sectores productivos

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación publicitaria, agencias, estudios de diseño, empresas, e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Realización de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.

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

Aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, merchandising, etc. y sus elementos asociados.

Grafista experto en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.

Preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de pre- impresión, control de calidad, postproducción.

Colaborador gráfico en equipos publicitarios multidisciplinares.

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.

Idear, planificar y realizar productos de gráfica publicitaria atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.

Resolver adecuadamente los problemas expresivos, formales, funcionales y técnicos que se presenten en el proceso de diseño y realización de la propuesta gráfica.

Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción gráfica.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica publicitaria.

Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en la imagen publicitaria y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea

del mensaje.

Valorar e integrar en la propuesta gráfica los elementos informativos, identificativos y persuasivos adecuados a los objetivos comunicativos del proyecto.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de reproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto gráfico en el mercado.

Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico publicitario.

Realizar productos gráficos publicitarios con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

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

Iniciarse en la búsqueda de y procesos creativos relacionados con la comunicación y atender a la creatividad gráfica y comunicativa.

Valorar el trabajo como oportunidad de búsqueda y experimentación con formas, soportes y materiales, de creatividad, comunicación y expresión artística personal.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulo / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS

Fotografía / 60 horas / 3 ECTS

Historia de la imagen publicitaria / 50 horas / 3 ECTS

Teoría de la publicidad / 50 horas / 3 ECTS

Tipografía / 115 horas / 6 ECTS

Técnicas de expresión gráfica / 100 horas / 5 ECTS

Producción gráfica industrial / 60 horas / 3 ECTS

Lenguaje y tecnología audiovisual / 70 horas / 4 ECTS

Proyectos de gráfica publicitaria / 200 horas / 13 ECTS

Proyecto integrado / 45 horas / 5 ECTS

Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS

Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia de la imagen publicitaria

a) Objetivos:

1. Estudiar los orígenes del fenómeno publicitario y su evolución conceptual y estética en el contexto sociocultural en el que se desarrolla.
2. Analizar los orígenes y evolución de la imagen gráfica en su contexto histórico-artístico.
3. Relacionar la evolución de las técnicas gráficas y audiovisuales con los aspectos formales y estéticos de los mensajes publicitarios.
4. Explicar el desarrollo conceptual y formal de los lenguajes artístico-plásticos propios de la imagen publicitaria.
5. Valorar críticamente la imagen publicitaria en base a los conocimientos aportados por el módulo y

a su propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. Aproximación histórica, económica y social al fenómeno publicitario. Los medios de comunicación de masas y el fenómeno publicitario. La profesión publicitaria, las agencias. El diseño publicitario, la imagen persuasiva.
2. El signo, la comunicación y el lenguaje. Escritura-imagen en las culturas antiguas. Primeros signos y símbolos persuasivos. Representaciones persuasivas eclesiales y laicas.
3. Arte y humanismo. Las técnicas del grabado, su difusión, grandes maestros. La estética del Barroco y Rococó en el libro y la imagen gráfica. El siglo XVIII: avances técnicos relacionados con la impresión. Trascendencia social, cultural y estética. Prensa y publicidad.
4. La Revolución Francesa y la Revolución Industrial, consecuencias. Incidencia de los procesos mecanizados en la imagen y la comunicación. Movimientos artísticos renovadores. El producto impreso, cartel, grabado y libro, evolución gráfica y difusión en el siglo XIX. La fotografía y su relación con los lenguaje artísticos. El cine. Pioneros de la publicidad moderna.
5. El Art Nouveau, repercusiones en la arquitectura y el diseño. La evolución de las técnicas gráficas y su relación con las características formales de la imagen impresa. El diseño gráfico y el desarrollo de la gráfica publicitaria. Consolidación y crecimiento de la publicidad, los nuevos medios.
6. La nueva estructura económica mundial: comunicación, publicidad y propaganda. Sistema de mercado, agencias y métodos publicitarios en Europa y América. Vanguardias. Bauhaus. Aportaciones del diseño gráfico y la tipografía a la gráfica publicitaria. El cómic y el cartel al servicio de la comunicación persuasiva. La fotografía en la publicidad.
7. Los lenguajes artísticos a partir de la Segunda Guerra Mundial. Los medios de comunicación de masas y su repercusión en la forma y contenido del mensaje publicitario. Dimensión actual del fenómeno publicitario. El diseño gráfico publicitario. El lenguaje visual y conceptual de la imagen en la publicidad impresa. Influencia de los postulados estéticos del arte actual. El mensaje publicitario y las nuevas tecnologías de la comunicación.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Describir los orígenes y evolución del fenómeno publicitario y sus relaciones con el contexto histórico, social, cultural y temporal en el que se han producido.
2. Identificar y contextualizar imágenes publicitarias señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento histórico en que se producen y utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Explicar y ejemplificar la relación entre la evolución técnica de los sistemas de reproducción gráfica y las características plásticas de la imagen.
4. Explicar la influencia de los medios de comunicación audiovisual y las nuevas tecnologías de la comunicación en el lenguaje visual de la imagen publicitaria actual.
5. Analizar imágenes publicitarias desde el punto de vista histórico, formal y conceptual y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades estéticas.

V. Teoría de la publicidad

a) Objetivos.

1. Comprender el proceso de comunicación, sus elementos y canales, y los principios y ámbitos de la comunicación persuasiva.
2. Conocer los objetivos, fundamentos y tipología de la publicidad y diferenciarla de otras formas de comunicación persuasiva.
3. Comprender las funciones del lenguaje y otros signos empleados en publicidad así como la estructura y la retórica del mensaje publicitario.

4. Analizar la metodología de creación del mensaje publicitario y aplicarla en la definición de propuestas para supuestos prácticos de la especialidad.
5. Analizar la presencia y las formas del mensaje persuasivo en los medios de comunicación de masas y comprender las especificidades de la publicidad en prensa y otros medios gráficos.
6. Evaluar acciones publicitarias en diferentes medios con relación a sus características formales y funcionales.
7. Valorar la influencia de la publicidad en el comportamiento del consumidor y del diseño gráfico en la calidad artística y persuasiva del mensaje publicitario.
8. Definir los factores para la evaluación de la eficacia publicitaria y cómo influyen en el diseño del mensaje
9. Conocer la normativa básica que regula la actividad publicitaria y las normas de autorregulación del sector.

b) Contenidos.

1. El proceso de la comunicación. Definición y corrientes teóricas. Elementos, canales. La comunicación persuasiva, objetivos, funciones, ámbitos. Variables de la persuasión.
2. La publicidad como forma de persuasión. Definición, objetivos globales, funciones, tipología. Los modelos de actuación publicitaria y su influencia sobre el consumidor. Estilos publicitarios según el contenido, el uso y la duración del mensaje.
3. El mensaje publicitario, semiología. Dimensión lingüística e icónica. Componentes, características y formatos de presentación del mensaje en los diferentes medios. Metodología para la creación del mensaje publicitario. La imagen publicitaria y su poder de evocación.
4. Los medios de comunicación de masas y la publicidad. Particularidades del mensaje publicitario y su formato en los medios gráficos y audiovisuales.
5. La eficacia publicitaria. Concepto y factores para la evaluación.
6. Las agencias de publicidad, funciones, organización y servicios que presta. Principales agencias del mundo y España. Campañas significativas.
7. La regulación normativa y las normas de autorregulación publicitaria.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Explicar el proceso de la comunicación y las particularidades de la comunicación persuasiva, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología del módulo.
2. Definir adecuadamente la publicidad en el contexto de la comunicación persuasiva, los objetivos, modelos y funciones de la actuación publicitaria.
3. Explicar la estructura, características y funciones del mensaje publicitario y ejemplificarlos razonadamente mediante acciones publicitarias gráficas y audiovisuales de la actualidad.
4. A partir de supuestos prácticos de la especialidad, proponer acciones publicitarias de calidad artística y comunicativa aplicando la metodología adecuada y la normas de regulación del sector.
5. Analizar piezas publicitarias gráficas y audiovisuales y valorarlas argumentadamente con relación a los conceptos desarrollados en el módulo y a las particularidades del medio correspondiente.

6. Explicar la organización y funciones de las agencias de publicidad y su relación con la actividad profesional del grafista

VI. Tipografía

a) Objetivos.

1. Valorar la dimensión comunicativa de la tipografía como imagen de la palabra y la transmisión de ideas.
2. Estudiar los elementos formales del signo tipográfico.
3. Analizar los condicionantes formales de un alfabeto. El signo y el abecedario.
4. Identificar y comprender la disposición de los caracteres tipográficos. La palabra y el texto.
5. Elaborar representaciones gráficas utilizando material tipográfico.
6. Valorar la dimensión estética, técnica, semántica y funcional de la tipografía y la composición.
7. Explorar las posibilidades creativas de los elementos tipográficos, caracteres, palabras, textos y composición para realizar propuestas comunicativas eficientes.

b) Contenidos

1. La evolución gráfica de la comunicación.
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 ámbito publicitario.
10. Aspectos técnicos, estéticos, semánticos y funcionales de la tipografía.
11. El valor del mensaje tipográfico y la comunicación visual de los signos y las palabras.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar y describir los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
2. Explorar con un objetivo comunicativo diferentes construcciones gráficas de la imagen de los caracteres.
3. Proponer representaciones gráficas eficientes y adecuadas al mensaje mediante diversas combinaciones de los elementos tipográficos.

4. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
5. Valorar críticamente la coherencia argumentativa del mensaje gráfico y de los recursos tipográficos que lo representen, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

VII. Fotografía

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica publicitaria.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
1. Los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica publicitaria bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

VIII. Producción gráfica industrial

a) Objetivos:

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los 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. Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
5. Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
6. Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
7. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
8. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

b) Contenidos:

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. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
7. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados., utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

IX. Técnicas de expresión gráfica

a) Objetivos.

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.

2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo publicitario.
3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos en dibujos e imágenes publicitarias de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

b) Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas.
4. Técnicas de impresión manuales. Texturas.
5. Técnicas aditivas.
6. Técnicas digitales.
7. Las técnicas gráficas en la publicidad de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
8. El estudio del grafista. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.
3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de ilustraciones publicitarias significativas de diferentes épocas.
4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.
5. Utilizar correctamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.
6. Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.
7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

X. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y utilizarlas para

comunicar ideas y mensajes del ámbito publicitario.

4. Analizar y valorar productos audiovisuales publicitarios y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.

5. Proponer mensajes publicitarios adecuados a la tecnología audiovisual.

6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.

2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.

4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

7. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.

8. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

9. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.

2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas publicitarias llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.

4. Saber utilizar con destreza los equipos y la tecnología propia del medio audiovisual.

5. Saber editar audio y video.

6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos publicitarios propios o encargados.

7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos publicitarios audiovisuales.

XI. Proyectos de gráfica publicitaria

a) Objetivos

1. Conocer las metodologías propias de la especialidad y saber llevarlas a cabo en diferentes proyectos de gráfica publicitaria.

2. Planificar y desarrollar el proceso proyectual de supuestos prácticos de la especialidad y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
4. Integrar los contenidos de los otros módulos en la realización de proyectos de gráfica publicitaria y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y resultados.
5. Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica publicitaria y desarrollarlo hasta la obtención de un producto gráfico de calidad técnica, artística y comunicativa.
6. Valorar la realización de trabajos de gráfica publicitaria como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
7. Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para expresar gráficamente mensajes publicitarios.
8. Dominar las tecnologías propias de la gráfica publicitaria para la ideación y el desarrollo de proyectos gráficos de calidad exigible a nivel profesional.
9. Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

b) Contenidos

1. La gráfica publicitaria y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones
2. La acción y el mensaje persuasivo. Recursos persuasivos. Los procedimientos retóricos. Imagen persuasiva. Credibilidad.
3. Arquitectura gráfica. Jerarquías informativas del mensaje. Coherencia formal y funcional.
4. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica publicitaria. Interdisciplinariedad. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos de rentabilidad y sostenibilidad.
5. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
6. Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica publicitaria.
7. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico de mensajes publicitarios atendiendo a las especificaciones del encargo.
2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.
2. Planificar el proyecto de gráfica publicitaria y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del producto gráfico más eficiente desde el punto de vista persuasivo.
3. Utilizar con destreza los recursos metodológicos, técnicos, formales, estéticos, semánticos y funcionales de que disponga.
4. Proponer diversas soluciones gráficas, estilística y temáticamente adecuadas a las especificaciones del encargo y utilizar en las propuestas gráficas los elementos persuasivos más adecuados.
5. Realizar el producto gráfico llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la calidad gráfica y persuasiva del mensaje.

6. Utilizar adecuadamente en el proyecto los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad.
7. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

XII. Proyecto integrado

a) Objetivos

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de gráfica publicitaria. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de gráfica publicitaria hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XIII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.
5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad
7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
6. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

25

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:
 - 1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación publicitaria o agencia de publicidad y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
 - 2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
 - 3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
 - 4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.
 - 5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
 - 6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición audiovisual bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

26

27 ILUSTRACIÓN

28 1. Identificación del título

- 28.1. 1.1. Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración.
- 28.2. 1.2. Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- 28.3. 1.3. Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- 28.4. 1.4. Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5. Referente europeo

2. Perfil profesional

2.1. Competencia general

Elaborar obra original de ilustración de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

2.2. Competencias profesionales

Identificar los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de ilustración así, como en su caso, los elementos persuasivos, informativos e identificativos más adecuados a las especificaciones del encargo.

Planificar y elaborar proyectos de ilustración atendiendo a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.

Seleccionar, analizar y archivar la documentación y el material gráfico de referencia para la realización del proyecto de ilustración.

Seleccionar y utilizar con destreza las técnicas o estilos artísticos más adecuados para dar solución gráfica a los objetivos comunicativos y expresivos del proyecto.

Realizar el proyecto ilustrativo atendiendo a las particularidades del medio gráfico en que se incorpore.

Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.

Elaborar los originales atendiendo a las particularidades de los posteriores procesos de reproducción y saber realizar el seguimiento y el control de calidad correspondiente.

Coordinar de manera eficaz el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de la actividad profesional.

2.3. Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales:

3. Contexto profesional

3.1 Ámbito profesional

Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando ilustraciones de diferentes géneros

y ámbitos, que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

Desarrolla su profesión como dibujante y especialista dependiente de una empresa o institución.

Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de ilustraciones con diferentes técnicas y estilos artísticos.

3.2 Sectores productivos

Ejerce su profesión en el sector público o privado, en empresas relacionadas con la comunicación y la ilustración: agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño, prensa, televisión o en otras instituciones o empresas que así lo requieran.

Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Trabaja como autónomo o especialista ilustrador/dibujante integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.

Realiza ilustraciones y organiza y supervisa la producción.

Crea y/o realiza ilustraciones originales para diferentes ámbitos: ciencia, técnica, arquitectura, interiorismo, moda, publicidad, diseño gráfico, productos, editorial, prensa.

Crea y/o realiza proyectos de libros interactivos y desplegados (pop-ups) en tres dimensiones.

Analiza propuestas y realiza la búsqueda documental y gráfica para proyectos de ilustración en sus diferentes ámbitos.

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

4. Enseñanzas mínimas

4.1. Objetivos generales del ciclo formativo

Realizar ilustraciones con el nivel calidad técnica, comunicativa y artística exigible a nivel profesional.

Configurar proyectos de ilustración partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo y definir adecuadamente los objetivos del proyecto.

Dominar las diferentes técnicas de expresión gráfica y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones temáticas, comunicativas y artísticas del encargo.

Adaptar las soluciones gráficas al contexto en que se sitúe la propuesta comunicativa.

Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo e iniciarse en la búsqueda de un estilo personal de la calidad exigible a nivel profesional.

Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.

Buscar, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de ilustraciones.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de ilustración.

Conocer las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.

Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.

Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

4.2. Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

Estructura general / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Módulos impartidos en el centro educativo / 1.025 horas / 63 ECTS

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres / 75 horas / 3 ECTS

Total horas de enseñanzas mínimas / 1.100 horas / 66 ECTS

4.3. Formación en el centro educativo.

4.3.1. Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

Módulos / Horas lectivas mínimas / Créditos ECTS mínimos

Fundamentos de la representación y la expresión visual / 90 horas / 5 ECTS

Teoría de la imagen / 45 horas / 3 ECTS

Medios informáticos / 90 horas / 5 ECTS

Historia de la ilustración / 50 horas / 3 ECTS

Técnicas de expresión gráfica / 95 horas / 5 ECTS

Dibujo aplicado a la ilustración / 90 horas / 5 ECTS

Representación espacial aplicada / 90 horas / 5 ECTS

Técnicas gráficas tradicionales / 60 horas / 3 ECTS

Fotografía / 60 horas / 3 ECTS

Producción gráfica industrial / 60 horas / 3 ECTS

Proyectos de ilustración / 200 horas / 13 ECTS

Proyecto integrado / 50 horas / 7 ECTS

Formación y orientación laboral / 45 horas / 3 ECTS

Suma de horas / 1.025 horas / 63 ECTS

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.

5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.

6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.

3. Forma y composición en la expresión 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos gráficos idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. 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. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos

a) Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de imágenes.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. 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. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.

4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.

5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.

7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Historia de la ilustración

a) Objetivos:

1. Conocer las diversas manifestaciones de la imagen gráfica y sus características con relación a los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico.

2. Analizar la génesis y la evolución de la imagen gráfica relacionándola con las distintas culturas visuales.

3. Analizar la evolución histórica, técnica y formal de la ilustración e identificar los principales autores y obras de cada momento.

4. Analizar y valorar la evolución de la ilustración en su dimensión artística, comunicacional y expresiva.

5. Identificar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las principales realizaciones y autores de ilustraciones de la actualidad.

b) Contenidos:

1. El signo, la comunicación y el lenguaje. Escritura-imagen en las culturas antiguas. Códices latinos y bizantinos. Símbolo e iconografía en el cristianismo y su trascendencia en la cultura visual de la Edad Media. La miniatura y su evolución estilística. Documentos significativos. Principales centros de miniatura. Materiales, procedimientos y técnicas. Representaciones eclesiales y laicas.

2. Arte y humanismo. El grabado, técnicas y tendencias. Los comienzos del coleccionismo del libro y la estampa. El arte de imprimir y la difusión de las técnicas del grabado: grandes maestros. La estética del Barroco y Rococó y su expresión en la ilustración. Avances técnicos del siglo XVIII relacionados con el libro y la ilustración: trascendencia social y cultural. Prensa y publicidad.

3. Consecuencias de la Revolución Industrial y de la Revolución Francesa. Incidencia de los procesos mecanizados sobre la expresión plástica y los medios de comunicación. Prensa, cartel, anuncio: evolución y difusión en el siglo XIX. Movimientos artísticos renovadores. El libro novecentista. El grabado y la fotografía. Aparición del cine.

4. La estética «Art-Nouveau»: sus aportaciones a la ilustración y al diseño gráfico; representantes

Europeos y americanos. La evolución de las técnicas gráficas y su relación con las características formales de la imagen impresa.

5. El mundo contemporáneo, las vanguardias y la ampliación de los medios de comunicación. Bauhaus y nacionalismo: aportaciones del diseño gráfico y la tipografía. Tendencias Art-Déco: ilustradores y diseñadores europeos y americanos. El cómic y el cartel al servicio de la comunicación y de la propaganda.

6. Medios de comunicación de masas a partir de la Segunda Guerra Mundial: ilustradores y diseñadores. La ilustración en el cine y la televisión.

7. La actualidad de la ilustración. Aplicaciones, tendencias y géneros. Las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación. Autores y realizaciones significativas.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Describir los orígenes y evolución de la imagen gráfica y sus relaciones con el contexto histórico, social, cultural y temporal en el que se han producido.

2. Identificar y contextualizar ilustraciones señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento histórico en que se producen y utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Explicar y ejemplificar la relación entre la evolución técnica de los sistemas de reproducción gráfica y las características plásticas de la imagen.

4. Explicar la influencia de los medios de comunicación audiovisual y las nuevas tecnologías de la comunicación en el lenguaje de la ilustración actual.

5. Analizar ilustraciones desde el punto de vista histórico, formal y conceptual y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades estéticas.

V. Técnicas de expresión gráfica

a) Objetivos.

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.

2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.

3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.

4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.

5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

b) Contenidos

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.

2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas.

4. Técnicas de impresión manuales. Texturas.

5. Técnicas aditivas.
6. Técnicas digitales.
7. Las técnicas gráficas en la ilustración de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
8. El estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.
3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas.
4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.
5. Utilizar correctamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.
6. Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.
7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VI. Dibujo aplicado a la ilustración

a) Objetivos

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.
4. Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
5. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
6. Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de ilustraciones.
7. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo e incorporarla en el propio trabajo.
8. Desarrollar pautas de estilo personales.
9. Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.
10. Identificar los recursos expresivos de pintores, dibujantes e ilustradores significativos y valorar críticamente sus creaciones a la luz de los conocimientos aportados por la materia y del propio gusto.

b) Contenidos

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narratividad.
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
7. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
8. Recursos expresivos. El dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores significativos de diferentes épocas y estilos.
9. Interpretación de la forma. El estilo. Rasgos personales del ilustrador y búsqueda del propio estilo.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.
6. Utilizar adecuadamente los métodos y las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.
7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
8. Adecuar el dibujo y las estrategias compositivas a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
9. Identificar la técnica y el concepto del dibujo en creadores de diferentes épocas y estilos y emitir un juicio crítico argumentado acerca su obra.
10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VII. Representación espacial aplicada

a) Objetivos:

1º. Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de ilustraciones y en la comunicación gráfica de ideas.

2º. Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.

3º. Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.

4º. Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en obras de arte gráfico y pictórico y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.

5º. Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.

6º. Valorar el dibujo técnico como herramienta básica en el estudio formal y estructural de la realidad sensible, en la transmisión de información y en la ideación y materialización de imágenes.

b) Contenidos:

1. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.

2. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.

3. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.

4. Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico,. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.

5. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.

6. Plano geométral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.

7. El círculo en perspectiva.

8. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.

9. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.

10. Perspectiva "a sentimiento": angulación e iluminación variables.

11. El uso del espacio como elemento expresivo.

12. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1º. Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.

2º. Utilizar con destreza y precisión los diferentes materiales y técnicas del dibujo técnico con especial atención a la calidad de los acabados y presentación final.

3º. Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.

4º. Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio y utilizarlas de manera creativa en la realización ilustraciones.

5º. Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en obras del arte gráfico y pictórico utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.

6º. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VIII. Fotografía

a) Objetivos

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.

2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de cómic.

b) Contenidos

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
1. Los equipos fotográficos.
2. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. 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.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de ilustración bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

IX. Técnicas gráficas tradicionales

a) Objetivos.

1. Comprender y diferenciar las técnicas de grabado y estampación, identificar los procedimientos propios de cada una de ellas, la transferencia de la imagen en los procesos de impresión, así como los materiales, útiles, herramientas y maquinaria que intervienen, su uso y mantenimiento.
2. Valorar las técnicas de estampación como formas de expresión artística y como posibilidad de generación de diferentes tipos de imágenes y utilizarlas en la creación de ilustraciones.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de las diferentes técnicas de grabado y utilizarlas como recurso técnico en supuestos prácticos de la especialidad.
4. Mantener el taller, los materiales, la maquinaria y las instalaciones, conforme a los requerimientos de seguridad, higiene y protección medioambiental propios de la especialidad.
5. Valorar la importancia de los materiales y procedimientos no tóxicos y primar su utilización.

6. Desarrollar la capacidad del disfrute estético, la sensibilidad y la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos.

1. El grabado como forma de expresión artística.
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.
7. Organización y mantenimiento del taller. Recomendaciones básicas de seguridad, higiene y protección medioambiental propios de la especialidad.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e identificar razonadamente estampas de cada una de las técnicas de grabado y estampación.
2. Plantear imágenes adecuadas para una técnica de grabado concreta.
3. Utilizar con destreza las técnicas de grabado y estampación, llevar a cabo correctamente la secuencia de cada procedimiento, identificar los problemas que surgen y solucionarlos en función de la calidad del producto gráfico final.
4. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas y expresivas de los procedimientos y materiales no tóxicos de las técnicas de estampación y utilizarlos de manera creativa en el contexto de la especialidad.
5. Conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales.
6. Realizar correctamente las labores de mantenimiento y limpieza del taller, así como la puesta a punto de la maquinaria, herramientas e instalaciones que garanticen su perfecto estado de conservación y funcionamiento.

X. Producción gráfica industrial

a) Objetivos:

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los 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. Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
5. Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
6. Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
7. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.

8. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

b) Contenidos:

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. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
7. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

c) Criterios de evaluación

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados., utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

XI. Proyectos de ilustración

a) Objetivos.

1. Plantear y llevar a cabo proyectos de ilustración adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
2. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la representación y expresión gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de ilustración de diferentes ámbitos, géneros, temas y formatos.
4. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica necesaria para la creación de ilustraciones.
5. Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización de ilustraciones hasta la obtención de un producto final de la calidad exigible a nivel profesional.
6. Explorar soluciones gráficas creativas e innovadoras para resolver ejercicios en el contexto de la

especialidad.

7. Aplicar las normas de presentación de originales para su posterior reproducción.
8. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de ilustración de calidad artística y comunicativa.
9. Valorar la realización de ilustraciones como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
10. Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos así como valorar razonadamente las realizaciones de los demás.
11. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos.

1. El proyecto de ilustración. El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.
2. El encargo profesional. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo, interpretación. Fuentes y archivos.
3. La ilustración en ámbito científico-técnico: medicina, botánica, zoología, anatomía.
4. La ilustración arquitectónica y escenográfica.
5. La ilustración editorial en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos. Creación de personajes, escenarios y ambientaciones.
6. La ilustración publicitaria e informativa.
7. La ilustración tridimensional.
8. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
9. El portafolio profesional.
10. Normativa de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de ilustración con calidad técnica, artística y comunicativa, a partir de un encargo o de la propia idea.
2. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la expresión gráfica y aplicarlos correctamente según la naturaleza del encargo.
3. Comprender y llevar a cabo las diferentes fases de creación y realización de ilustraciones y solucionar adecuadamente los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que puedan presentarse.
4. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
5. Desarrollar y realizar proyectos de ilustración adecuados al nivel de calidad y competitividad exigido profesionalmente.

6. Presentar correctamente los originales para su posterior reproducción.
7. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
8. Expresarse con pautas de estilo propias y adecuadas a las especificaciones de cada proyecto.
9. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional.
10. Presentar correctamente los proyectos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

XII. Proyecto integrado

a) Objetivos.

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de ilustración. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de ilustración hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

XIII. Formación y orientación laboral

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.

4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.

2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.

3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.

4. El contrato. Tipos de contrato, de uso y explotación de las imágenes. Tasación y facturación de trabajos.

5. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.

6. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad

7. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.

2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.

3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.

4. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

5. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.

6. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

4.4. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

1º. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa, agencia, editorial o estudio de ilustración y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

2º. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

3º. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector de la ilustración.

4º. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

5º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su

especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

6º. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición audiovisual bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.