

### 3. Otras disposiciones

#### CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

*ORDEN de 23 de junio de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual.*

El Estatuto de Autonomía para Andalucía establece en su artículo 52.2 la competencia compartida de la Comunidad Autónoma en el establecimiento de planes de estudio y en la organización curricular de las enseñanzas que conforman el sistema educativo.

La Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, establece mediante el capítulo VI «Enseñanzas artísticas» del título II «Las enseñanzas», los aspectos propios de Andalucía relativos a la ordenación de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.

Por otra parte, el Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, fija la estructura de los nuevos títulos de artes plásticas y diseño, desde la perspectiva de la capacitación artística, técnica y tecnológica, conforme a las competencias profesionales propias de estos títulos, las directrices fijadas por la Unión Europea y otros aspectos de interés social y cultural, dejando a la Administración educativa correspondiente el desarrollo de diversos aspectos contemplados en el mismo.

Como consecuencia de todo ello, el Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en Andalucía, determina en su artículo 6 que la Consejería competente en materia de educación regulará mediante Orden el currículo de cada título.

El Real Decreto 1427/2012, por el que se constituye la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se establece el título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, así como los Reales Decretos 1428/2012, 1429/2012, 1430/2012, 1431/2012, 1432/2012, 1433/2012, 1434/2012, todos ellos de 11 de octubre, por los que se establecen respectivamente los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual, y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, hace necesario que al objeto de poner en marcha estas nuevas enseñanzas en la Comunidad Autónoma de Andalucía se desarrolle el currículo correspondiente a las mismas. Las enseñanzas de los títulos de Técnico Superior en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración, y en Cómic se organizan en ciclos formativos de grado superior, de 2.000 horas de duración, y están constituidas por los objetivos generales y los módulos formativos de cada ciclo formativo.

De conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, el currículo de los módulos formativos está compuesto por la duración, los objetivos, los criterios de evaluación, los contenidos y las orientaciones pedagógicas. En la determinación del currículo establecido en la presente Orden se ha tenido en cuenta la realidad socioeconómica, cultural y profesional de Andalucía.

Por otro lado, en el desarrollo curricular de estas enseñanzas se pretende promover la autonomía pedagógica y organizativa de los centros docentes, de forma que puedan adaptar los contenidos de las mismas a las características de su entorno productivo y al propio proyecto de centro.

La presente Orden determina, asimismo, el horario lectivo semanal de cada módulo formativo y la organización de los mismos en los dos cursos escolares necesarios para completar los ciclos formativos.

En su virtud, a propuesta de la Secretaría General de Educación, y de acuerdo con las facultades que me confiere tanto el artículo 44.2 de la Ley 6/2006, de 24 de octubre, del Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía, como el artículo 6.1 y la disposición final tercera del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre,

## DISPONGO

## CAPÍTULO I

## Disposiciones generales

## Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente Orden tiene por objeto desarrollar el currículo de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación gráfica y audiovisual, de conformidad con el artículo 6.1 del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, que establece que la duración, los objetivos, los criterios de evaluación, los contenidos y las orientaciones pedagógicas de los módulos formativos que componen el currículo de cada título, serán regulados por Orden de la Consejería competente en materia de educación.

2. Las normas contenidas en la presente disposición serán de aplicación en todos los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía que impartan las enseñanzas de los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic.

## Artículo 2. Organización de las enseñanzas.

Las enseñanzas conducentes a la obtención de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, conforman ciclos formativos de grado superior y están constituidas por el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo, establecidos para cada uno de ellos en los Anexos I, II, III, IV, V, VI, VII y VIII, respectivamente, de la presente Orden.

## Artículo 3. Componentes del currículo.

De conformidad con el artículo 6 del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, los módulos formativos en que se organizan las enseñanzas correspondientes a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual, son los que figuran para cada uno de ellos en el apartado Currículo de los Anexos I, II, III, IV, V, VI, VII y VIII, respectivamente, de la presente Orden.

## Artículo 4. Desarrollo curricular.

1. Los centros docentes, en virtud de su autonomía pedagógica, desarrollarán el currículo de los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic mediante las programaciones didácticas, en el marco del proyecto educativo de centro.

2. Las programaciones didácticas para los módulos formativos pertenecientes a los ciclos formativos de la familia profesional artística de la Comunicación gráfica y audiovisual, tendrán en cuenta la adecuación de los diversos elementos curriculares a las características del entorno social y cultural del centro docente, así como a las del alumnado para alcanzar los objetivos generales de cada ciclo formativo y la adquisición de los objetivos y contenidos de los respectivos módulos.

## CAPÍTULO II

## Organización de los ciclos formativos

## Artículo 5. Horarios y ratios de los módulos formativos.

La distribución por cursos del horario lectivo semanal y la relación profesorado/alumnado de los módulos de formación en el centro educativo, así como la duración de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades, de los ciclos formativos de la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual es la que se establece para cada uno de ellos en el Anexo IX de la presente Orden.

## Artículo 6. Espacios y equipamientos.

Los espacios y equipamientos mínimos necesarios para el desarrollo de las enseñanzas de este ciclo formativo serán los establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como los establecidos en los Reales Decretos 1427/2012, 1428/2012, 1429/2012, 1430/2012, 1431/2012, 1432/2012, 1433/2012, 1434/2012, todos ellos de 11 de octubre.

#### Artículo 7. Convalidaciones y exenciones.

A efectos de convalidaciones y exenciones de los módulos formativos pertenecientes a los ciclos formativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se estará a lo dispuesto en el artículo 7 de los Reales Decretos 1427/2012, 1428/2012, 1429/2012, 1430/2012, 1431/2012, 1432/2012, 1433/2012, 1434/2012, todos ellos de 11 de octubre.

#### Artículo 8. Profesorado.

1. Las competencias docentes para la impartición de los módulos formativos que constituyen los currículos de las enseñanzas de los ciclos formativos pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación gráfica y audiovisual, son las que se establecen en el Anexo II de los Reales Decretos 1427/2012, 1428/2012, 1429/2012, 1430/2012, 1431/2012, 1432/2012, 1433/2012, 1434/2012, todos ellos de 11 de octubre.

2. Las titulaciones requeridas al profesorado de los cuerpos docentes, con carácter general, son las establecidas en el artículo 13 del Real Decreto 276/2007, de 23 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de ingreso, acceso y adquisición de nuevas especialidades en los cuerpos docentes a que se refiere la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, y se regula el régimen transitorio de ingreso a que se refiere la disposición transitoria decimoséptima de la citada Ley. Las titulaciones equivalentes, a efectos de docencia, a las anteriores para las distintas especialidades del profesorado son las establecidas en el Real Decreto 363/2004, de 5 de marzo, por el que se declara la equivalencia de determinadas titulaciones, a efectos de docencia, a las exigidas con carácter general para el ingreso y adquisición de especialidades de los Cuerpos de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño.

### CAPÍTULO III

#### Organización de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades

#### Artículo 9. Organización de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades.

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades se cursará una vez superados los módulos formativos que componen el ciclo, a excepción del módulo de proyecto integrado.

2. Excepcionalmente, cuando la organización de la fase de formación práctica así lo requiera, el equipo educativo podrá autorizar la realización de la misma, sin reunir lo previsto en el punto anterior, cuando el alumnado haya superado positivamente todos los módulos formativos del primer curso; cuando el equipo educativo considere que el alumnado ha alcanzado la formación adecuada para iniciarla; y cuando el equipo educativo prevea la superación de los módulos pendientes de evaluar antes de ser calificado en la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades.

3. En cualquier caso, la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades quedará condicionada a la evaluación positiva en todos los módulos formativos realizados en el centro educativo, excepto en el de proyecto integrado.

4. Los centros docentes establecerán, en el contexto de su Proyecto Educativo, el plan de seguimiento y organización de las enseñanzas de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades. Asimismo, el jefe o jefa de estudios elaborará el nuevo horario del equipo docente del grupo de alumnos y alumnas, teniendo en cuenta los criterios de organización curricular establecidos en el proyecto educativo para la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres y otras entidades, si procede.

5. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades corresponderá a la persona que ejerza la tutoría de prácticas designada por el centro educativo, quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

6. El número máximo de convocatorias para la realización de la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades será de dos, según se establece en el artículo 9 de la Orden de 14 de octubre de 2010, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía.

### CAPÍTULO IV

#### Organización del módulo formativo de proyecto integrado

#### Artículo 10. Anteproyecto.

1. Una vez superados todos los módulos de formación en el centro educativo, el alumnado presentará un anteproyecto. Dicho anteproyecto será presentado por iniciativa propia o sugerido por el Equipo Educativo, y deberá reflejar a grandes rasgos el contenido del proyecto que se propone realizar, en la fecha y por el

procedimiento que establezca la Comisión calificadora, de acuerdo con lo que al efecto se disponga en el Proyecto Educativo del ciclo. El alumnado podrá sugerir para la realización del Proyecto el asesoramiento a cargo de empresas, estudios, talleres o profesionales autónomos.

2. La Comisión calificadora podrá aceptar anteproyectos que supongan la realización de proyectos colectivos, desarrollados por dos o más alumnos o alumnas, siempre que en dicho anteproyecto se determinen las funciones y actividades específicas a desarrollar por cada uno de los miembros del grupo; asimismo, podrá aceptar anteproyectos presentados por el alumnado que se encuentre realizando la fase de formación de empresas, estudios, talleres.

La Comisión calificadora confirmará los anteproyectos que sean presentados por las alumnas o alumnos cuando a su juicio reúnan los requisitos para alcanzar los objetivos de este módulo. Para la aceptación del anteproyecto la Comisión, a través de la documentación aportada, considerará su interés global y originalidad valorando la adecuación a supuestos prácticos o demandas reales de mercado, y la conveniencia en cuanto al planteamiento técnico y estético; así como la posibilidad de su realización efectiva, teniendo en cuenta los medios e instalaciones y la temporalización establecida en el Proyecto educativo del ciclo formativo correspondiente.

3. Una vez aceptado el anteproyecto, se procederá a la inscripción del mismo en calidad de Proyecto, en el libro de registro que a tal efecto deberá existir en la Secretaría del Centro. Dicha inscripción recogerá la definición y concreción del Proyecto realizada por la Comisión y los datos del alumnado.

#### Artículo 11. Proyecto integrado.

1. El Proyecto Educativo del centro establecerá la participación del equipo educativo en las tareas de organización, desarrollo y seguimiento del módulo profesional de proyecto integrado de manera coordinada. El jefe o jefa de estudios elaborará el nuevo horario del equipo docente del grupo de alumnos y alumnas, teniendo en cuenta los criterios de organización curricular establecidos en el Proyecto Educativo para el módulo profesional de Proyecto integrado, si procede.

2. Para la realización del proyecto integrado el alumnado podrá solicitar la utilización de las instalaciones y recursos técnicos y tecnológicos del centro educativo que se consideren necesarios, siempre que no se interfiera en el desarrollo de la actividad regular docente. La atención y asesoramiento del alumnado cuando haga uso de los espacios y equipamiento del centro será realizada por el equipo educativo de segundo curso.

#### Artículo 12. Evaluación y calificación del Proyecto integrado.

1. Para la calificación del módulo de proyecto integrado se constituirá una comisión calificadora, designada por la persona titular de la Dirección del centro docente, que estará integrada por un profesor o profesora con competencia docente en el módulo de proyecto integrado, que ejercerá la coordinación de la misma, y por dos vocales que pertenezcan al profesorado del ciclo formativo correspondiente. Además, se podrá designar una vocalía más, entre los profesionales o representantes de organismos o instituciones culturales o artísticas. La Comisión, de acuerdo con la planificación establecida en el Proyecto Educativo, determinará las revisiones periódicas del Proyecto con las que deberá cumplir el alumnado.

2. Se evaluarán los siguientes apartados del Proyecto integrado:

a) Documentación: justificación del proyecto, aspectos funcionales, estéticos, técnicos, económicos y legales. Proceso de creación, fases de la planificación del proyecto.

b) Realización: del total, de una parte, y/o de la maqueta a escala, en función de la entidad del proyecto y de las especificaciones de la comisión.

c) Defensa o exposición: exposición oral, acompañada de apoyo gráfico, de aquellos aspectos más relevantes para la comunicación del proyecto.

3. Las calificaciones de los apartados del Proyecto integrado se expresarán mediante la escala numérica de cero a diez sin decimales, considerándose positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco y negativas las restantes.

4. La calificación final del Proyecto, que únicamente se obtendrá cuando el alumnado haya obtenido calificación positiva en todos los apartados mencionados, se hallará mediante la media aritmética, entre las calificaciones de los apartados, utilizando la escala numérica de cero a diez con una cifra decimal. El profesor o profesora con competencia docente en el módulo de Proyecto integrado trasladará las calificaciones obtenidas al acta de evaluación final del curso correspondiente.

#### Artículo 13. Límites de permanencia.

Si el alumno o alumna no obtuviera calificación final positiva en el proyecto deberá repetir el módulo de Proyecto integrado. El número máximo de convocatorias para la realización del Proyecto integrado será de cuatro, según se establece en el artículo 9 de la Orden de 14 de octubre de 2010, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes

Plásticas y Diseño en Andalucía. No obstante, con carácter excepcional, se podrá conceder una convocatoria extraordinaria, de acuerdo con lo establecido en el artículo 10 de la citada Orden de 14 de octubre.

#### Artículo 14. Exposición y conservación del Proyecto integrado.

El centro educativo fomentará la exposición de los proyectos integrados evaluados positivamente, de la que formará parte la documentación y material gráfico correspondientes, y dispondrá la creación y mantenimiento del archivo testimonial de aquellos proyectos integrados que por su calidad hayan sido seleccionados, mediante la conservación de los originales o copias, o por medio de la reproducción gráfica o los archivos digitales de estos que se considere conveniente. El centro determinará el procedimiento y calendario de devolución de aquellos proyectos que no vayan a formar parte del archivo testimonial mencionado.

#### Disposición adicional única. Implantación de estas enseñanzas.

Las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic se implantarán en el curso académico 2014-15 de acuerdo con las enseñanzas autorizadas a cada centro educativo, de conformidad con la disposición adicional única. Implantación de los ciclos formativos de grado medio y grado superior de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, del Real Decreto 534/2013, de 12 de julio. A tales efectos se tendrá en cuenta lo siguiente:

1. En el curso académico 2014/15 se implantará con carácter general el primer curso de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic y dejarán de impartirse las enseñanzas correspondientes a dicho curso reguladas por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo, por el que se establecen los currículos correspondientes a los títulos de Artes Plásticas y Diseño de Técnico Superior en Gráfica Publicitaria, de Técnico Superior en Ilustración y de Técnico Superior en Fotografía Artística, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico.

2. En el curso académico 2015/16 se implantará con carácter general el segundo curso de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic, y dejarán de impartirse las enseñanzas correspondientes a dicho curso reguladas por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo.

Disposición transitoria única. Matriculación del alumnado durante el periodo de transición de las enseñanzas.

1. El alumnado matriculado en el primer curso de los títulos de Técnico Superior en Gráfica Publicitaria, de Técnico Superior en Ilustración y de Técnico Superior en Fotografía Artística pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo, que dejan de impartirse como consecuencia de la entrada en vigor de los nuevos títulos de Técnico Superior en Animación, en Gráfica Interactiva, en Gráfica Impresa, en Gráfica Audiovisual, en Gráfica Publicitaria, en Fotografía, en Ilustración y en Cómic que no pueda promocionar a segundo curso, quedará matriculado en primer curso del nuevo título de Técnico Superior correspondiente. A estos efectos, se deberán cursar aquellos módulos no superados y aquellos que por ser de nueva creación no fueron cursados en el curso anterior.

2. El alumnado matriculado en el primer curso de los títulos de Técnico Superior en Gráfica Publicitaria, de Técnico Superior en Ilustración y de Técnico Superior en Fotografía Artística pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo, que promocione a segundo curso, continuará en el curso académico 2014/15 cursando el título correspondiente regulado por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo. Los módulos formativos que pudieran quedar pendientes al dejar de impartirse el título en el que se encontrase matriculado regulado por el Decreto 102/1998, de 12 de mayo, podrán ser superados mediante convocatorias extraordinarias durante los dos cursos académicos siguientes al de desaparición del currículo, disponiéndose para ello del número de convocatorias que por normativa vigente corresponda.

Disposición final primera. Modificación de la Orden de 18 de agosto de 2011, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Alfarería y en Decoración Cerámica y los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cerámica Artística, en Modelismo y Matricería Cerámica y en Recubrimientos Cerámicos pertenecientes a la familia profesional artística de la Cerámica Artística.

El artículo 10 relativo a la Organización de los módulos de obra final y de proyecto integrado queda sustituido en los aspectos relativos al proyecto integrado, por el capítulo IV de la presente Orden.

Disposición final segunda. Modificación de la Orden de 14 de octubre de 2010, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía.

La Orden de 14 de octubre de 2010, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía, queda modificada de la siguiente forma:

Uno. Se añade un nuevo apartado que pasa a ser el apartado 7 del artículo 7, y queda redactado como sigue:

«Los módulos profesionales de formación práctica en empresas, estudios, talleres u otras entidades, y de proyecto integrado u obra final, que no se hubieran podido cursar por tener pendientes otros módulos profesionales que impiden el acceso a los mismos, se calificarán como “No Cursado”, no computándose la convocatoria en los mismos como utilizada.»

Dos. El apartado 7 del artículo 7 pasa a ser el apartado 8, con la misma redacción.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

Sevilla, 23 de junio de 2014

LUCIANO ALONSO ALONSO  
Consejero de Educación, Cultura y Deporte

## ANEXO I

### CICLO FORMATIVO: ANIMACIÓN

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Animación, se establece:

#### 1. Perfil profesional.

##### 1.1. 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.

##### 1.2. Competencias profesionales:

- a) Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.
- b) Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informativos e identificativos.
- c) Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.
- d) Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.
- e) Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.
- f) Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- g) Considerar en el proyecto de animación los procesos de post-producción más adecuados.
- h) Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.
- i) Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

#### 2. Contexto profesional.

2.1. Ámbito profesional: desarrolla su actividad profesional en el ámbito autónomo y por cuenta ajena. Ejerce sus competencias por encargo de las propias entidades, asociándose o integrándose en equipos de

realización y producción audiovisual. Puede ejercer sus competencias creativas de manera independiente o realizando ideas o guiones de otros profesionales.

#### 2.2. Sectores productivos:

a) 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.

b) Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

2.3. Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes. Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

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

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

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

d) Creación de fotogramas clave para definir la representación.

e) Realización de dibujos de intercalación.

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

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

h) Renderización.

#### 3. Objetivos generales.

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

3.2. 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.

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

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

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

3.6. 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.

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

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

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

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

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

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

#### 4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

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

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

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

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

Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

5.º Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.

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

Contenidos:

1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.

3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.

4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.

5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.

6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.

7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

8.º Narrativa y secuencia en la imagen fija.

9.º Imagen audiovisual. Medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.

2.º Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

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

4.º Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas de manera argumentada.

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

Medios informáticos.

Duración: 165 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño: vectorial, bitmap y editorial.

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

7.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.

8.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.

9.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de una animación.

Contenidos:

1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.

2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

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

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

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

9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

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

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

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

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

7.º 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.

8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto de animación para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

Fotografía.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

## Objetivos:

- 1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.
- 2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.
- 3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
- 4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de animación.
- 5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.
- 6.º Conseguir acertados resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

## Contenidos:

- 1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.
- 2.º Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
- 3.º La toma fotográfica: Composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.
- 4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.
- 5.º El color en fotografía.
- 6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- 7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.
- 8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- 9.º Técnicas de animación a partir de imagen fija.
- 10.º Los ámbitos fotográficos.

## Criterios de evaluación:

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

## Historia de la animación.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

## Objetivos:

- 1.º Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.
- 2.º Conocer 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.º Aplicar ese conocimiento del contexto histórico-artístico al campo específico de la imagen animada.
- 4.º Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
- 5.º Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.
- 6.º Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.
- 7.º Prestar especial atención a la evolución de la animación española y a la de nuestra comunidad autónoma.
- 8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

## Contenidos:

- 1.º Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
- 2.º Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. Recorrido histórico, técnico y estético de la imagen gráfica hasta final del siglo XIX.
- 3.º La imagen gráfica y su relación con las Vanguardias artísticas del siglo XX.

4.º La imagen animada en los medios de comunicación.

5.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la animación hasta la Segunda Guerra Mundial.

6.º Autores relevantes desde los años cincuenta. Tendencias actuales en la narración gráfica y la animación.

7.º Historia de la animación en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar las manifestaciones de la imagen gráfica y la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.

2.º Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.

3.º Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen gráfica y de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.

4.º Valorar de manera argumentada productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.

5.º Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

6.º Reconocer las manifestaciones principales de la Historia de la animación en España, y especialmente la de los creadores andaluces.

7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Dibujo aplicado a la animación.

Duración: 218 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 11.

Objetivos:

1.º 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.º Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.

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

4.º Representar gráficamente la luz y el movimiento.

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

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

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

8.º Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

9.º Desarrollar pautas de estilo personales.

Contenidos:

Curso primero:

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

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

3.º Dibujo de retentiva y de memoria.

4.º El calco, la copia y la interpretación.

5.º La representación de la luz: El claroscuro. La luz en la definición del volumen. El uso de la trama. La iluminación. Luz natural y artificial. Luces, sombras, transparencias y reflejos. El uso expresivo de la silueta. La atmósfera.

6.º La forma y el espacio. Composición y estructura: el espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.

7.º Los fondos en animación. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico.

Curso segundo:

8.º Anatomía humana y figura animal. Estructura y locomoción animal. La figura humana. Anatomía y movimiento. Giros y creación de personajes. Expresión facial y corporal. Distorsiones.

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

10.º Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual. La textura como valor descriptivo y expresivo.

11.º Color, forma y superficie en la representación audiovisual. Implicaciones plásticas y narrativas.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.

2.º Saber representar formas, cuerpos y movimiento.

3.º Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.

4.º Entender y saber dibujar las formas y su entorno.

5.º Utilizar adecuadamente los métodos, las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.

6.º Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.

7.º Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.

8.º Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.

9.º Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.

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

Técnicas de animación.

Duración: 249 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 14.

Objetivos:

1.º Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.

2.º Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.

3.º Dominar las técnicas y conceptos básicos 2D y 3D tradicional y las tecnologías actuales de animación 2D y 3D.

4.º Adquirir y conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.

5.º Comprender el proceso de elaboración y construcción de los dibujos animados y modelados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.

6.º Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.

7.º Conocer las tecnologías actuales de la animación en la realización de ejercicios de la especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º Principios básicos de la animación. Teoría de la animación.

2.º Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.

3.º Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.

Curso segundo:

4.º Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional: principios gráficos 3D, modelado de objetos y modelado orgánico.

5.º Recursos expresivos de las técnicas 2D y 3D y su integración en un proyecto de animación.

6.º La ordenación del espacio escenográfico.

7.º Texturizado y shaders. Iluminación y renderizado.

8.º Técnicas de grabación: carta de rodaje, continuidad, iluminación y movimiento-timing.

9.º La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana: timing y movimiento de personajes, anatomía, objetos y escenarios.

10.º La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y posproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.

2.º Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación.

- 3.º Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
- 4.º Seleccionar las técnicas de animación más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del proyecto.
- 5.º Transferir correctamente el guión a la narración visual.
- 6.º Supervisar y corregir el proceso de realización de una pieza de animación en función de los ámbitos de salida: multimedia o técnicas clásicas.
- 7.º Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y adecuarlo a todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

Lenguaje y tecnología audiovisual.

Duración: 182 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los relatos audiovisuales, así como las dimensiones del lenguaje audiovisual.
- 2.º Manejar adecuadamente la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
- 3.º Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.
- 4.º Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
- 5.º Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual en todas sus fases.
- 6.º Utilizar adecuadamente y con soltura la terminología propia de la asignatura.
- 7.º Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

Contenidos:

- 1.º Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.
- 2.º La comunicación audiovisual. La decodificación del mensaje audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual. Principios que fundamentan la articulación del discurso audiovisual.
- 3.º Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología vídeo y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. La cámara de vídeo. Sensores de imagen. Señal de vídeo. Soportes para cámaras. Las nuevas tecnologías y los nuevos horizontes audiovisuales. Grabación de vídeo. Formatos.
- 4.º El lenguaje audiovisual. El encuadre. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara. Movimientos de cámara. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. Teorías del montaje. Funciones y tipos de montaje. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.
- 5.º Otros elementos de la imagen audiovisual. Técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Componentes de la banda sonora. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.
- 6.º Fases en la elaboración de un producto audiovisual. La preproducción, el rodaje y la edición, postproducción.
- 7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos.

Criterios de evaluación:

- 1.º Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad, detectando los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los mensajes audiovisuales.
- 2.º Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
- 3.º Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso de producción audiovisual.
- 4.º Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
- 5.º Saber manejar programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, vídeo y animaciones.
- 6.º 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.º Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

Guión y estructura narrativa.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

- 1.º Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica para el medio animado.
- 2.º Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica para el medio animado.
- 3.º Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica para el medio animado.
- 4.º Distinguir la estructura, códigos y elementos de la narrativa audiovisual para el medio animado.
- 5.º Aprender los recursos y técnicas para la escritura de un guión audiovisual de animación.
- 6.º Identificar tipos de guiones y sus formatos, así como conocer los principales guionistas del producto audiovisual animado.
- 7.º Realizar propuestas de narrativa gráfica para el medio animado a partir de historias propias o ajenas, atendiendo a las características de los diferentes estilos y géneros.
- 8.º Saber desarrollar un guión narrativo, siendo creativo en la articulación y configuración del mismo.

Contenidos:

- 1.º El proceso creativo del guionista.
- 2.º Teorías narrativas. Lenguaje narrativo. Lenguaje secuencial. Estructura y desarrollo de una historia.

Elementos narrativos.

- 3.º Tipos de guiones. Formatos.
- 4.º Elaboración de un guión. Fases: idea. Story line. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes.

Escaletas. Documentación. El tratamiento. El guión literario. La biblia y el pitching.

- 5.º Técnicas para la escritura de escenas de un guión.
- 6.º La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.
- 7.º El espacio y el tiempo en el guión. Montaje y ritmo.
- 8.º Género y tono en el guión. Recursos narrativo-expresivos del guión audiovisual. Adaptaciones.
- 9.º Principales guionistas.

Criterios de evaluación:

- 1.º Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica para el medio animado.
- 2.º Identificar los elementos propios del guión narrativo.
- 3.º Saber utilizar con eficacia y creatividad las técnicas de escritura de un guión audiovisual aplicándolas a diferentes géneros, aprendiendo de la obra de los principales guionistas del medio animado.
- 4.º Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas para el medio animado.
- 5.º Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico para el medio animado.
- 6.º Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.

Proyectos de animación.

Duración: 353 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 23.

Objetivos:

- 1.º Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías para la realización.
- 2.º Desarrollar y adaptar proyectos de animación para diferentes medios: cine, TV y Net, utilizando las técnicas digitales y tradicionales.
- 3.º Generar guiones y narraciones visuales utilizando eficazmente la animación y sus recursos, atendiendo a los medios, géneros y productos-servicios audiovisuales.
- 4.º Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación.
- 5.º Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos, según el medio de difusión.
- 6.º Valorar e incentivar los procesos de ejecución y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artísticas personal.
- 7.º Desarrollar la capacidad de respuesta ágil a los problemas y del trabajo en grupo.
- 8.º Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º Fases y planificación de un proyecto de animación: story line, sinopsis, guión, story board, layout, art concept, la biblia y otros.

2.º La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes y fondos.

3.º Introducción a la producción de un proyecto de animación.

Curso segundo:

4.º La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, captura de audio, carta de rodaje, captura imagen, intercalación, etc.

5.º Interpretación y movimiento: el timing, el humor en la interpretación, gags, estudio de la anatomía, improvisación de acción, la concentración y filmación.

6.º La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio/bso, creación de créditos, etc.

7.º Nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. Softwares de animación, edición y postproducción.

8.º Cierre de películas: exportar, formatos, aspect-ratios, codecs, formas de exhibición y autorías.

9.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Dominar la terminología específica de la especialidad.

2.º Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.

3.º Adecuar y aplicar una metodología al proyecto con las herramientas tecnológicas propias de la especialidad.

4.º Valorar la tarea grupal y ajustar los compromisos individuales en la misma.

5.º 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.

6.º Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.

7.º Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.

8.º Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.

9.º Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.

10.º Utilizar los medios y las tecnologías acordes con las exigencias de la obra.

11.º 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.

Formación y orientación laboral.

Duración: 94 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocritica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

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

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

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

2.º Dominar las tecnologías de ejecución para las necesidades específicas planteadas en la memoria.

3.º Realizar el proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.

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

5.º Utilizar adecuadamente la expresión oral y otras metodologías de presentación en la defensa del mismo.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.

2.º Tecnologías digitales aplicadas, dispositivos de registro y salida, técnicas, materiales y recursos formales aplicados a proyectos imagen animada.

3.º Preproducción, redacción y desarrollo de propuestas e ideas. Investigación. Planificación del proyecto.

4.º Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

5.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

Criterios de evaluación:

1.º Realizar una pieza de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2.º Seleccionar y valorar entre las diferentes técnicas de animación la máxima eficacia para la propuesta planteada y viabilidad de ejecución.

3.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

4.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

5.º Presentar adecuadamente el proyecto en sus apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º 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.

2.º 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.

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

4.º 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.

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

6.º Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones de la persona que ejerce la tutoría o coordinación correspondiente.

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

## ANEXO II

### CICLO FORMATIVO: GRÁFICA INTERACTIVA

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Gráfica Interactiva, se establece:

1. Perfil profesional.

1.1. 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, vídeo, 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.

#### 1.2. Competencias profesionales:

- a) Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje multimedia.
- b) Dotar al producto gráfico interactivo de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- c) Gestionar elementos gráficos de la interface y seleccionar los recursos más adecuados para solucionar aspectos de configuración e instalación.
- d) Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica interactiva con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- e) 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.
- f) Elaborar normas de aplicación y generar documentos que faciliten la comprensión, gestión y posterior evolución del producto gráfico interactivo.
- g) Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.
- h) Transmitir mediante los recursos del lenguaje multimedia la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.
- i) Realizar correctamente los procesos de producción.
- j) Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.
- k) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

#### 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** Puede desarrollar su actividad profesional en el ámbito autónomo y 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 de manera independiente o dependiente interpretando las ideas de otros profesionales.

#### 2.2. Sectores productivos.

a) 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.

b) Puede realizar productos interactivos como actividad artística independiente.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

- a) Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.
- b) Diseño y desarrollo web.
- c) Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.
- d) Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.
- e) Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.
- f) Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

#### 3. Objetivos generales.

3.1. 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.

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

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

3.4. 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.

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

3.6. 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

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

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

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

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

Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

Contenidos:

- 1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
- 2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.
- 3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
- 4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
- 5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
- 6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
- 7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
- 8.º Narrativa y secuencialidad en la imagen fija.
- 9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

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

Medios informáticos.

Duración: 218 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.
- 2.º Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.º Comprender el funcionamiento de las redes locales e internet y las posibilidades de compartir recursos.
- 4.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 5.º Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
- 6.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 7.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 8.º Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
- 9.º Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
- 10.º Producir archivos digitales para la edición web.
- 11.º Conocer las características de los últimos dispositivos interactivos.
- 12.º Saber realizar animaciones basadas en estándares abiertos.
- 13.º Comprender los diferentes tipos de comunicación con el servidor.
- 14.º Entender las características interactivas y visuales de los lenguajes de marcado.

## Contenidos:

## Curso primero.

- 1.º Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.
- 2.º El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.
- 3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.º Redes de computadoras, redes locales, internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre y privativo.
- 5.º Hardware interno y externo. Elementos y utilización.
- 6.º Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.
- 7.º Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Tipografía digital.
- 8.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 9.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
- 10.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento. Especificaciones tipográficas.
- 11.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- 12.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

## Curso segundo.

- 13.º Nuevos dispositivos de entrada y hardware interactivo. Ámbitos de aplicación. Nuevas formas de interactividad.
  - 14.º Aplicaciones de animación basada en estándares. Frameworks.
  - 15.º Aplicaciones y lenguajes para la interactividad. Estándares asociados.
- Criterios de evaluación:
- 1.º Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.
  - 2.º Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
  - 3.º Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.
  - 4.º Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
  - 5.º Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.
  - 6.º Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.
  - 7.º Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
  - 8.º Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.
  - 9.º Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.
  - 10.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
  - 11.º Identificar las principales características de los nuevos dispositivos interactivos.
  - 12.º Diferenciar los ámbitos de aplicación y explicar sus características más significativas.
  - 13.º Reconocer y elegir adecuadamente las herramientas, técnicas y conceptos más habituales en el proceso de animación basadas en estándares abiertos.
  - 14.º Gestionar adecuadamente las herramientas y características interactivas de los lenguajes interactivos.

## Fotografía.

Duración: 100 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

## Objetivos:

- 1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.
- 2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.
- 3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
- 4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de gráfica interactiva.
- 5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.

6.º Conseguir resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.

2.º Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.

3.º La toma fotográfica: composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.

4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.

5.º El color en fotografía.

6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes para dispositivos interactivos.

8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.

9.º Técnicas de animación a partir de imagen fija.

10.º Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.

2.º Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.

3.º Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica interactiva bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4.º Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

Historia de la imagen audiovisual y multimedia.

Duración: 100 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Comprender el lenguaje y las peculiaridades de la imagen gráfica, especialmente en relación con la imagen audiovisual y multimedia.

2.º Conocer los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.

3.º Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios y manifestaciones de la comunicación audiovisual.

4.º Conocer la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios y la imagen audiovisual y multimedia, e identificar los principales centros de producción, autores y obras.

5.º Caracterizar las diversas manifestaciones de la comunicación audiovisual y su evolución en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.

6.º 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.

7.º Analizar y valorar productos audiovisuales y multimedia en su dimensión tecnológica, artística, comunicativa y expresiva, con especial atención a la producción española y andaluza en este campo.

8.º Valorar imágenes audiovisuales y multimedia actuales en base a los conocimientos histórico-artísticos y a su propio gusto y sensibilidad.

9.º Contribuir al conocimiento de los procesos de investigación científica y al manejo de fuentes de información, así como propiciar el trabajo en equipo.

Contenidos

1.º La imagen gráfica y sus utilidades. Imagen gráfica y Revolución Industrial: nuevas técnicas y nuevas funciones. El nacimiento de la fotografía.

2.º Los orígenes de la imagen en movimiento. Fotografía y movimiento corporal. El kinetoscopio y el cinematógrafo. El dibujo animado. Lenguaje y características de cada medio.

3.º El cine mudo y la configuración de un lenguaje audiovisual. Relación del cine con las Vanguardias europeas anteriores a la Segunda Guerra Mundial.

4.º Los géneros cinematográficos y su evolución. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria cinematográfica, los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.

5.º El cine y los movimientos sociales y artísticos a partir de los años cincuenta del siglo XX. Repercusiones en el lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.

6.º Evolución del cine y de la industria cinematográfica en España y en Andalucía. Obras, tendencias y autores más relevantes.

7.º La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.

8.º La imagen audiovisual y multimedia en España y en Andalucía.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar e interpretar las variables formales, estilísticas y técnicas de la imagen audiovisual en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.

2.º Relacionar el lenguaje artístico y formal de productos audiovisuales y multimedia con los movimientos artísticos correspondientes, contextualizarlos e identificar autores significativos.

3.º Analizar la influencia de la evolución técnica y tecnológica en las características formales de las piezas audiovisuales y productos multimedia.

4.º Caracterizar la producción audiovisual y multimedia de la actualidad en relación a las tendencias estilísticas actuales más relevantes, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

5.º 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.

6.º Valorar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de los productos audiovisuales actuales en base al conocimiento histórico y las características técnicas, formales y comunicativas de los mismos.

7.º Identificar y valorar la producción audiovisual y multimedia realizada en España y en Andalucía.

8.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo ante reflexiones teóricas.

Recursos gráficos y tipográficos.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

Objetivos:

1.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.

2.º Saber utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte interactivo.

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

4.º Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital. Organizar material complejo a través de estructuras jerárquicas.

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

6.º Valorar las particularidades del soporte interactivo con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.

7.º Ampliar el vocabulario gráfico para permitir analizar los productos gráficos y exponer decisiones de manera clara y razonada. Debatir, apoyar, presentar y criticar ideas constructivamente.

Contenidos:

1.º Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.

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

3.º Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.

4.º La expresión gráfica de la palabra. Visualización.

5.º Composición y legibilidad tipográfica.

6.º Estructura del espacio gráfico. Sistemas reticulares. Arquitectura gráfica. Elementos gráficos para la arquitectura de la información.

7.º Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.

8.º El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo. Colores web. Tipografía en soportes audiovisuales y digitales. Posibilidades y limitaciones. Formatos, usos y tecnologías (OpenType, ClearType, WebFonts, etc.).

9.º Diseño, usabilidad y accesibilidad. Experiencia de uso y versiones de diseño alternativas para cumplir con normativa para usuarios con discapacidad.

Criterios de evaluación:

1.º Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color, la imagen y los demás elementos significativos del diseño gráfico y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.

2.º Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales. Conocer sus limitaciones y posibilidades en el soporte interactivo.

3.º Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.

4.º Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

5.º Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte digital.

6.º Valorar crítica y constructivamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

7.º Utilizar un vocabulario técnico apropiado para describir los productos gráficos propios y analizar los ajenos.

Lenguaje de programación.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

Objetivos:

1.º Dominar los conceptos básicos de programación.

2.º Diseñar algoritmos y programas de la calidad exigible profesionalmente en el contexto de supuestos prácticos de la especialidad.

3.º Conocer los distintos tipos de estructuras: los ficheros y las bases de datos.

4.º Conocer los diferentes tipos de bases de datos y sus componentes.

5.º Iniciarse en la utilización de la metodología de diseño conceptual de bases de datos y de los sistemas gestores de bases de datos.

6.º Conocer la interacción de las bases de datos con otros lenguajes de programación.

7.º Conocer los elementos básicos que componen los lenguajes de programación y de la programación orientada a objetos.

Contenidos:

1.º Introducción a la Programación. Conceptos básicos. Entornos integrados de desarrollo.

2.º Programación orientada a objetos. Tipos de datos, variables y operadores de programación, estructuras de control, secuenciales y selectivas, repetitivas, funciones en el desarrollo de scripts. Estructuras de datos básicas.

3.º Ficheros, tipos de accesos. Organización de ficheros.

4.º 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.

5.º Interacción de las bases de datos con los lenguajes de programación.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.

2.º Explicar con precisión el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema, y diseñar e implementar el programa correspondiente.

3.º Definir correctamente los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.

4.º Diseñar y consultar una base de datos adecuada a supuestos prácticos de la especialidad utilizando la metodología adecuada.

5.º Crear interacciones entre las bases de datos y otros lenguajes de programación.

6.º Utilizar adecuadamente la sintaxis. Los tipos de datos, variables y operadores de programación, las estructuras de control, secuenciales, repetitivas y funciones en el desarrollo de scripts.

7.º Aplicar adecuadamente los principios de la programación orientada a objetos.

Interfaces gráficas de usuario.

Duración: 146 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

Objetivos:

1.º Comprender y valorar la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.

2.º 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.º 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.º Conocer los dispositivos de entrada y salida.

5.º Conocer los procedimientos de implementación de interfaces de usuario, así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.

6.º Especificar las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.

7.º Diseñar e implementar una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad.

8.º Valorar el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

9.º Conocer las nuevas interfaces y sus aplicaciones en las tecnologías de la información y la comunicación.

10.º Conocer las pautas básicas de accesibilidad de Contenido en la web.

Contenidos:

1.º Evolución de las interfaces de usuario, las aplicaciones, los sistemas operativos e internet.

2.º Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.

3.º El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.

4.º Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.

5.º Usabilidad, flexibilidad y consistencia.

6.º Técnicas de evaluación de la usabilidad.

7.º Dispositivos de entrada y salida. Dispositivos con interfaz gráfica de usuario actuales.

8.º Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.

9.º Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.

10.º Las nuevas interfaces y sus aplicaciones en las tecnologías de la información y la comunicación.

11.º Pautas de accesibilidad de contenido en la web. Problemas de accesibilidad web. Accesibilidad web en función de los dispositivos móviles.

Criterios de evaluación:

1.º Valorar razonadamente la importancia de las interfaces en los procesos productivos y comerciales, utilizando adecuadamente el vocabulario de la asignatura.

2.º Definir las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores.

3.º Explicar los principios de diseño, las características gráficas y las normas fundamentales para el desarrollo de una interfaz de usuario.

4.º 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.º Evaluar argumentadamente la calidad técnica y artística de diversas interfaces de usuario utilizando los conceptos aportados por la asignatura.

6.º Comprender el impacto en el diseño de las nuevas interfaces y sus aplicaciones en las tecnologías de la información y la comunicación.

7.º Crear contenido en la web aplicando las pautas básicas de accesibilidad.

Lenguaje y tecnología audiovisual.

Duración: 308 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 16.

Objetivos:

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

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

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

4.º Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales a través del manejo de programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, video y animaciones.

5.º Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.

- 6.º Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.
- 7.º Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.
- 8.º Utilizar adecuadamente a terminología propia de la asignatura.

Contenidos:

Curso primero:

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

2.º Los procesos de la comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.

3.º Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. La cámara de vídeo. Sensores de imagen. Señal de vídeo. Soportes para cámaras. Las nuevas tecnologías y los nuevos horizontes audiovisuales. Grabación de vídeo.

Curso segundo:

4.º El lenguaje audiovisual. El encuadre. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara. Movimientos de cámara. Retórica narrativa y retórica visual. El guión. La narrativa visual. Estructura filmica narrativa: la idea y el conflicto, los puntos de trama. Fases previas al guión literario. El argumento. La sinopsis. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Articulaciones espacio-temporales. Introducción al concepto de montaje. Transición y continuidad. La edición: concepto, modos y funciones. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.

5.º Otros elementos de la imagen audiovisual: técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Componentes de la banda sonora. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.

6.º Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia. La preproducción, la producción y la postproducción.

7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso de creación.

4.º Saber utilizar con destreza los equipos, las técnicas propias y las herramientas tecnológicas utilizadas en las diferentes fases del proceso de creación de contenidos audiovisuales.

5.º Saber manejar programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, video y animaciones.

6.º 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.º Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

Proyectos de gráfica interactiva.

Duración: 324 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 24.

Objetivos:

1.º Comprender las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.

2.º 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.º Dominar la edición electrónica en web para la difusión de información y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.

4.º Aplicar los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios de la especialidad.

5.º Utilizar las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivos.

6.º Aplicar, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.

7.º 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.º Dominar las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.

9.º 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.º Valorar la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

11.º Resolver problemas visuales a través de procesos de investigación en función del público objetivo. Manejar conceptos e ideas con capacidad crítica de selección.

12.º Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.

13.º Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.

2.º Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica.

3.º Estructura del documento HTML y CSS y marcas semánticas. Separación del diseño del contenido. El diseño gráfico en los gestores de contenidos. Plantillas.

4.º Planificación, diseño y creación de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Interacción, estructura y sistemas de navegación. Mapas de navegación: tipología, funciones y soportes. Sistemas de búsqueda. Gestión de la información.

5.º Tipos de proyectos propios de la gráfica interactiva en internet como pueden ser: Gestores de contenido; Personalización de plantillas; Aplicaciones para la comunidad y/o de comunicación social; Diseño de servicios y experiencias; Comercio electrónico.

Curso segundo:

6.º El proyecto de gráfica interactiva. Control de calidad. Implementación. Prototipos, presentación y versiones de demostración. Aspectos económicos.

7.º Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

8.º Mantenimiento de un documento interactivo. Criterios de evaluación web. Escalabilidad del proyecto interactivo.

9.º Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.

10.º Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a objetos y eventos. Los elementos de diseño y el código. Algoritmos visuales. Dispositivos y operaciones de entrada y salida. Captura de datos de entrada: texto, ratón, teclado, cámara, micro, imágenes, píxeles, movimiento, etc. Clases y objetos. Arrays o matrices.

11.º Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.

12.º Financiación, publicación y distribución de aplicaciones interactivas.

13.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.

14.º Tipos de proyectos propios de la Gráfica Interactiva como pueden ser: Aplicaciones educativas o didácticas. Publicidad y marketing interactivos. Diseño de servicios. Visualización de datos y diseño de información. Aplicaciones para exposiciones y museos. Aplicaciones para la comunidad y/o de comunicación social. Juegos y entretenimiento.

Criterios de evaluación:

1.º Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico interactivo atendiendo a las especificaciones del encargo.

2.º Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3.º 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.º 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.

5.º Utilizar adecuadamente las herramientas de creación, autoría y publicación multimedia, así como todos aquellos instrumentos tecnológicos propios de la especialidad.

6.º Tener capacidad para capturar diferentes tipos de eventos y responder a ellos según los objetivos del proyecto.

7.º Ser capaces de integrar en el proyecto las técnicas visuales necesarias (de vídeo, fotografía, interfaces, usabilidad, etc.) de forma coherente con el objetivo comunicativo del proyecto.

8.º Utilizar en la realización del documento interactivo, imágenes, gráficos, textos, audio y vídeo para la publicación de archivos optimizados técnicamente para la red.

9.º 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.

10.º 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.

Formación y orientación laboral.

Duración: 94 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocrítica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

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

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

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

2.º Ser capaz de estructurar y presentar visualmente la obra interactiva adaptándola al contenido y el mensaje a comunicar.

3.º Utilizar la tecnología más adecuada para cada necesidad del proyecto.

4.º Conseguir un resultado centrado en el usuario. Atender sus requisitos y necesidades.

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

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

7.º Integrar los conocimientos, destrezas y capacidades específicas, y aplicarlos en un proyecto que evidencie el rigor técnico, expresión artística y viabilidad de realización.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de gráfica interactiva. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Estándares. Implementación.

2.º Análisis de las necesidades del usuario y del cliente. Adaptar la forma y estructura del proyecto interactivo al contenido y a los requisitos.

3.º La selección de herramientas lenguajes y soportes adecuados a las especificaciones del proyecto.

4.º Diseño centrado en el usuario. Responder a motivaciones significantes y pertinentes para el usuario. Usabilidad y accesibilidad. Mecanismos ágiles para optimizar el mantenimiento y las actualizaciones del proyecto.

5.º Materialización del proyecto multimedia hasta la implementación del documento interactivo. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

6.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Aspectos económicos y legales.

Criterios de evaluación:

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

2.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3.º Conseguir una forma y estructura interactiva óptima para la comunicación del mensaje y del contenido.

4.º Utilizar las tecnologías más adecuadas para el proyecto y los usuarios y prever las futuras actualizaciones y cambios de mantenimiento de la obra interactiva.

5.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

6.º Presentar adecuadamente el proyecto en sus apartados de documentación, realización y defensa o presentación. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

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

1.º 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.

2.º 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.

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

4.º 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.

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

6.º Participar de forma activa en las fases del proceso de creación, producción y edición bajo las orientaciones de la persona responsable de la tutoría o coordinación correspondiente.

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

### ANEXO III

#### CICLO FORMATIVO: GRÁFICA IMPRESA

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1429/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Gráfica Impresa, se establece:

#### 1. Perfil profesional

##### 1.1. Competencia general.

Proponer y realizar soluciones gráficas para transmitir mensajes por encargo de empresas, instituciones u otros profesionales. Planificar el desarrollo del proyecto de imagen gráfica 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.

##### 1.2. Competencias profesionales.

- a) Realizar, de manera autónoma, productos gráficos con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- b) Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.
- c) Dotar al producto gráfico de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- d) Solucionar mediante recursos gráficos y tipográficos los aspectos formales y comunicativos del encargo.
- e) Planificar y realizar proyectos gráficos en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto impreso de calidad técnica, artística y comunicativa.
- f) Definir los aspectos formales y funcionales del mensaje gráfico en un soporte impreso.
- g) 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.
- h) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

## 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** puede desarrollar su actividad en el ámbito autónomo y por cuenta ajena. Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista, el proyecto gráfico para distintas aplicaciones. Elabora propuestas y proyectos de productos gráficos por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones. Puede desarrollar sus competencias como profesional independiente o de manera dependiente realizando gráficamente las ideas de otros profesionales.

2.2. **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.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

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

b) Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, merchandising, etc., y sus elementos asociados.

c) Dirección de arte.

d) Creativo o creativa.

e) Coordinación de realización.

f) Grafista experto o experta en la selección y uso de recursos tipográficos para diferentes aplicaciones.

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

h) Colaboración gráfica en equipos multidisciplinares.

## 3. Objetivos generales.

3.1. Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta de comunicación visual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.

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

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

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

3.5. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de proyectos y productos gráficos impresos.

3.6. Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en el diseño gráfico y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.16. Iniciarse en la búsqueda de soluciones gráficas creativas relacionadas con la comunicación y atender a la efectividad comunicativa.

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

#### 4. Currículo.

##### 4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

##### Objetivos:

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

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

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

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

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

##### Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

##### Criterios de evaluación:

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

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

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

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

#### Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

##### Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

##### Contenidos:

1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo. La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.

4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.

5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.

6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.

7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija.

9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.

2.º Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

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

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

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

Medios informáticos.

Duración: 165 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

1.º 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 impresos.

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

3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño: vectorial, bitmap y editorial.

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

7.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.

8.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.

9.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de una publicación impresa.

Contenidos:

1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.

2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

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

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

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

9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
- 3.º Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
- 4.º Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
- 5.º Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, bitmap y editorial y comprender sus características fundamentales.
- 6.º Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.
- 7.º 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.
- 8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
- 9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto destinado a la impresión para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

Fotografía.

Duración: 100 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

- 1.º Conocer y dominar la técnica y tecnología fotográfica.
- 2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.
- 3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
- 4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de gráfica impresa.
- 5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.
- 6.º Conseguir acertados resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

- 1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.
- 2.º Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
- 3.º La toma fotográfica: composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.
- 4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.
- 5.º El color en fotografía.
- 6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- 7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.
- 8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- 9.º Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

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

Historia de la imagen gráfica.

Duración: 100 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

- 1.º Comprender los lenguajes artístico-plásticos propios de los medios de comunicación gráfica y visual desde el punto de vista conceptual y formal.
- 2.º Conocer los orígenes y evolución de la imagen gráfica y sus técnicas en relación con el contexto histórico-artístico.

3.º Comprender la evolución histórica, formal y tecnológica de la imagen impresa e identificar autores y obras significativas.

4.º Relacionar las principales manifestaciones de la historia de la imagen gráfica con las vanguardias artísticas del siglo XX.

5.º Analizar productos gráficos en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.

6.º Prestar especial atención a la evolución de la imagen gráfica española y a la de nuestra comunidad autónoma.

7.º Valorar razonadamente realizaciones gráficas actuales de diferentes ámbitos de acuerdo a su dimensión expresiva, comunicativa y artística, así como al propio gusto y sensibilidad.

8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

1.º Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. El diseño gráfico, la ilustración, el cómic, la fotografía: lenguaje y características propias de cada medio.

2.º Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.

3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la imagen impresa hasta final del siglo XIX. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.

4.º Evolución de la imagen gráfica y del producto gráfico impreso en los diferentes ámbitos del diseño gráfico. Su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.

5.º Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos de la imagen gráfica impresa.

6.º Tendencias, autores y realizaciones actuales en la imagen gráfica y la comunicación visual.

7.º Historia de la imagen gráfica impresa en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar e interpretar formal, estilística y técnicamente imágenes gráficas en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.

2.º Identificar imágenes y autores significativos así como las aportaciones e innovaciones estéticas y técnicas en su realización.

3.º Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, la evolución técnica de los sistemas de reproducción gráfica y sus repercusiones formales en relación con el momento histórico-artístico.

4.º Explicar las consecuencias formales de la evolución tecnológica de la comunicación en el lenguaje visual de la imagen actual.

5.º Emitir un juicio crítico razonado acerca de las cualidades artísticas y comunicativas de imágenes gráficas actuales en base al conocimiento histórico, al propio criterio y sensibilidad estética.

6.º Valorar las principales manifestaciones de la Historia de la imagen gráfica impresa en España, y especialmente la de los creadores andaluces.

7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Tipografía.

Duración: 269 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 13.

Objetivos:

1.º Conocer la importancia de la tipografía en la historia de la comunicación visual.

2.º Valorar la dimensión comunicativa de la tipografía como imagen de la palabra y la transmisión de ideas.

3.º Estudiar los elementos formales del signo tipográfico.

4.º Analizar los condicionantes formales de un alfabeto. El signo y el abecedario.

5.º Identificar y comprender la disposición de los caracteres tipográficos en la edición. La palabra y el texto.

6.º Elaborar representaciones gráficas utilizando material tipográfico.

7.º Conocer la arquitectura del mensaje tipográfico, su jerarquía y organización, adecuándolo al soporte de edición.

8.º Valorar la dimensión estética, técnica, semántica y funcional de la tipografía y la composición.

9.º Explorar las posibilidades creativas de los elementos tipográficos, caracteres, palabras, textos y composición para realizar propuestas comunicativas eficientes.

- 10.º Estudiar la tecnología digital asociada a la creación de tipografía.
- 11.º Explorar los procesos de creación de recursos tipográficos digitales orientados a la edición.
- 12.º Conocer las posibilidades de modelos de negocio asociados al desarrollo de tipografía.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º La evolución gráfica de la comunicación. Historia de la tipografía en el contexto de la edición.
- 2.º La forma del carácter. Anatomía del signo tipográfico. Estructura.
- 3.º La unidad y el todo. El carácter y el abecedario tipográfico. Las familias de caracteres tipográficos.

Clasificaciones.

- 4.º Tipometría tipográfica y su entorno tecnológico.
- 5.º Condiciones de legibilidad y ergonomía.
- 6.º Conceptos de composición tipográfica. Macro y microtipografía.
- 7.º Disposición y estética tipográfica.
- 8.º Reticulas y maquetación.
- 9.º La corrección ortográfica y tipográfica. Normas ortotipográficas de la lengua.
- 10.º Aspectos técnicos, estéticos, semánticos y funcionales para la selección tipográfica en edición.
- 11.º El valor comunicativo y expresivo del mensaje tipográfico y las posibilidades persuasivas de los signos visuales.

Curso segundo:

- 12.º Fundamentos de la caligrafía y la rotulación aplicados a la edición.
- 13.º Los formatos de archivos tipográficos. Tecnologías asociadas a la tipografía.
- 14.º Procesos de digitalización de fuentes tipográficas orientadas a la edición. El dibujo en Post-Script.

Efectos ópticos.

- 15.º Creación de fuentes digitales. Grupos de caracteres. Remates. Espaciado entre caracteres.
- 16.º Programación de archivos tipográficos. Caracteres alternativos, ligaduras, versalitas, numerales, fraccionales y series tipográficas.
- 17.º Edición y distribución de tipografías. La propiedad industrial. Modelos de negocio.

Criterios de evaluación:

- 1.º Analizar y describir los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
- 2.º Explorar con un objetivo comunicativo diferentes construcciones gráficas de la imagen de los caracteres.
- 3.º Proponer representaciones gráficas eficientes y adecuadas al mensaje mediante diversas combinaciones de los elementos tipográficos.
- 4.º Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
- 5.º Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje gráfico y de los recursos tipográficos que lo representen, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.
- 6.º Adquirir conocimientos históricos, gráficos y plásticos de la construcción de la letra para el posterior desarrollo de recursos tipográficos adecuados a la edición.
- 7.º Generar recursos tipográficos digitales orientados a la edición y proponer formulas comerciales para su distribución.
- 8.º Conocer los entornos de trabajo de creación de fuentes digitales, así como la metodología y procedimientos para su generación.

Producción Gráfica Industrial.

Duración: 182 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.
- 2.º Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
- 3.º Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
- 4.º Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
- 5.º Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
- 6.º Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
- 7.º Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
- 8.º Realizar el seguimiento del producto impreso en todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes.

9.º Adquirir y manejar la terminología específica relacionada con la producción gráfica impresa, y usarla con rigor.

10.º Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial, así como los aspectos ecológicos relacionados con la producción gráfica.

Contenidos:

1.º Tipos de originales impresos y digitales. Características. Originales tipográficos. Fuentes digitales. Aplicaciones para la gestión de fuentes. Color: modelos y usos. Sistemas de gestión del color. Cuatricromía y colores directos.

2.º Monitores, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escáneres, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escaneado de imágenes. Factor de escalado.

3.º Preparación de archivos para imprenta. Formatos, configuraciones y aspectos técnicos. Resolución y proceso de impresión. Perfiles de color. Biblioteca de colores. Ajustes del color para impresión. Empaquetado y envío a imprenta. Software OPI. Estándares ISO relacionados con los formatos de ficheros para la impresión digital.

4.º Rasterización. Lenguaje de descripción de página. El RIP. Clases de tramado. Impresión digital. Producción de planchas mediante fotolitos o CTP. Separación de colores y secuencia de impresión.

5.º Software de comprobación preliminar. Simulaciones y pruebas en pantalla. Pruebas de impresión. Valoración de pruebas. Normas y recomendaciones para la obtención de pruebas (UNE e ISO).

6.º Soportes de impresión. Características. Durabilidad e impacto ecológico.

7.º Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Características: frecuencia de tonos, trama y lineatura. Las tintas. El Color y la técnica de reproducción. Sistema y proceso de impresión según el proyecto gráfico, el soporte y la tirada. Compaginación e imposición. Técnicas de retiración. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.

8.º Seguimiento y control de calidad en los procedimientos de reproducción e impresión. Condiciones óptimas de visualización de originales, pruebas y trabajos impresos. Incidencias de impresión: Arrancados y moteados, repinte, reflexión, deformación del punto, coloración. Ajustes, correcciones y modificaciones. Norma ISO referente a la producción de impresos.

9.º Post-impresión. Acabados. Secado: características y duración. Anatomía del producto editorial. Cajas y envases.

10.º Realización de presupuestos. Optimización de recursos. Estándares de seguridad.

11.º Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales. Impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.

Criterios de evaluación:

1.º Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.

2.º Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.

3.º Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.

4.º Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.

5.º Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.

6.º Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.

7.º Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.

8.º Verificar todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes llevando a cabo las correcciones necesarias para la obtención de un impreso de la calidad técnica exigida en el mercado.

9.º Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

Técnicas de expresión gráfica.

Duración: 156 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

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

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

4.º Analizar y reconocer las técnicas y estilos en imágenes impresas de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al propio estilo.

5.º Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales a través de las realizaciones gráficas.

Contenidos:

1.º Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Clasificación. Generalidades. Utensilios, herramientas, materiales y soportes.

2.º Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Desarrollo técnico con grafitos, pasteles, acuarela, témperas, acrílicos y tintas. Óleos, ceras. Aerógrafos, rotuladores.

3.º Técnicas de impresión manuales. Texturas y tramas. Métodos de generación espontánea de texturas.

4.º Técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Reserva, decollage, frottage, calcomanía y transferencia.

5.º Técnicas digitales. Uso de la tableta gráfica. Herramientas básicas de dibujo y pintura en programas de ilustración y diseño gráficos. Efectos gráficos en pantallas táctiles. Escaneado, creación y gestión de archivos y formatos digitales.

6.º Las técnicas gráficas en la publicidad en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

7.º El estudio del grafista. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

Criterios de evaluación:

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

2.º Seleccionar y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.

3.º Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de realizaciones gráficas de diferentes épocas en los diversos ámbitos del diseño gráfico.

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

5.º 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.º Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.

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

Fundamentos del diseño gráfico.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

Objetivos:

1.º Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.

2.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.

3.º Explorar las posibilidades comunicativas de los recursos del diseño gráfico en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto impreso.

4.º Saber utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico para comunicar mensajes e ideas dotándolo de unidad y coherencia visual.

5.º Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto gráfico impreso.

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

7.º Explorar las particularidades del soporte con relación a las posibilidades expresivas de los elementos gráficos del mensaje y su visualización.

8.º Valorar con criterios argumentados productos gráficos impresos en función de las características formales, técnicas y comunicativas.

9.º Ampliar el vocabulario específico para analizar el producto gráfico y exponer sus decisiones de manera clara y razonada. Debatir, apoyar, presentar y criticar ideas constructivamente.

10.º Resolver problemas visuales a través de procesos de investigación en función del público objetivo. Manejar conceptos e ideas con capacidad crítica de selección.

Contenidos:

1.º Arte, diseño y comunicación. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones y sus particularidades. Métodos de diseño.

2.º La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos.

3.º Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas de los elementos visuales en función del mensaje y del ámbito de diseño.

4.º Tendencias gráficas actuales en comunicación persuasiva, informativa e identificativa sobre soportes impresos. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.

5.º Arquitectura del libro, la revista y la prensa escrita.

6.º El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso. Condicionamientos formales y técnicos. Particularidades gráficas de la novela, la poesía, el teatro, la literatura infantil y juvenil, el ensayo, las revistas, la prensa especializada, la prensa diaria escrita, el libro electrónico y otros soportes digitales.

Criterios de evaluación:

1.º Caracterizar los campos de actuación del diseño gráfico, diferenciar los objetivos comunicativos dominantes en cada uno, sus interrelaciones, aplicaciones y productos.

2.º Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color, la imagen y los demás elementos del diseño y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.

3.º Explorar diferentes combinaciones de elementos visuales con un objetivo comunicativo.

4.º Proponer productos impresos adecuados a supuestos prácticos de la especialidad y saber seleccionar de entre las diferentes posibilidades la más apropiada utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

5.º Ordenar el espacio y los elementos visuales del producto impreso atendiendo a la jerarquía informativa y al objetivo comunicativo.

6.º Valorar crítica y constructivamente y con un vocabulario adecuado, la calidad estética, técnica y la eficacia comunicativa de mensajes gráficos, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

7.º Utilizar de forma adecuada los elementos gráficos propios de los soportes impresos dotándolos de coherencia y unidad visual.

8.º Justificar las elecciones tomadas para un producto gráfico con criterios argumentados, entre ellos la realización específica para un público objetivo.

Proyectos de gráfica impresa.

Duración: 364 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 24.

Objetivos:

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

2.º 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.

3.º Crear conceptos e ideas para resolver un problema visual y contar con capacidad crítica para saber seleccionar entre ellas. Fomentar la crítica constructiva y la autocrítica.

4.º Integrar los contenidos de los otros módulos en la realización de productos de gráfica impresa y emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y resultados.

5.º Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica impresa y desarrollarlo hasta la obtención de un producto gráfico de calidad técnica, artística y comunicativa.

6.º Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo, así como de coordinación y gestión de equipos.

7.º Valorar la realización de trabajos gráficos como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

8.º Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para expresar mensajes gráficamente.

9.º Dominar las tecnologías propias de la especialidad para la ideación y el desarrollo de proyectos gráficos de calidad exigible a nivel profesional.

10.º Ampliar el vocabulario gráfico para una mejor exposición, clara y razonada, de los proyectos de gráfica impresa.

11.º Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º La imagen impresa y su vinculación con las disciplinas y ámbitos del diseño gráfico. Interrelaciones.

Objetos gráficos simples y compuestos.

2.º La imagen y el mensaje. Dimensión comunicativa del mensaje gráfico. Mensaje y soporte. La audiencia y el público objetivo. Recursos gráficos. Estilo, estética y solución gráfica. Imagen informativa y persuasiva. Los procedimientos persuasivos y retóricos. Credibilidad. Coherencia gráfica de imagen y mensaje sobre múltiples soportes impresos. El diseño como solución a un problema de comunicación.

3.º Arquitectura gráfica. Jerarquías informativas del mensaje. Interrelación entre imagen y texto. Coherencia formal y funcional.

4.º Metodologías de proyectación, enfoques creativos I.

Curso segundo:

5.º Metodologías de proyectación, enfoques creativos II. El proyecto de gráfica impresa. Interdisciplinariedad. Especificaciones, el briefing, el objetivo del proyecto y definición del mensaje. Fases del proyecto de gráfica impresa. Planificación y realización gráfica. Optimización del proyecto de impresión. Proveedores y comunicación con la imprenta. Aspectos económicos de rentabilidad, y sostenibilidad.

6.º Soportes y materiales: características, formatos y normalización. Enfoques creativos. Materiales y sistemas de impresión.

7.º Control de calidad del proyecto gráfico en sus diversas fases y niveles: conceptual, gráfico y técnico.

8.º Seguimiento, memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Recursos expositivos y narrativos. Valoración crítica. Almacenamiento de archivos.

9.º Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de producto gráfico impreso.

10.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico y el producto o productos impresos correspondientes atendiendo a las especificaciones del encargo.

2.º Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3.º Planificar el proyecto y la realización gráfica y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del producto impreso más eficiente desde el punto de vista comunicativo.

4.º Utilizar con destreza los recursos metodológicos, técnicos, formales, estéticos, semánticos y funcionales de que disponga.

5.º Proponer diversas soluciones gráficas, estilística y temáticamente adecuadas a las especificaciones del encargo, y utilizar en las propuestas los elementos gráficos más adecuados.

6.º Realizar el producto impreso llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.

7.º Utilizar adecuadamente en el proyecto los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad.

8.º 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.

Formación y orientación laboral.

Duración: 94 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocrítica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

## Contenidos:

- 1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- 2.º Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Políticas de Igualdad. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. Itinerarios formativos profesionalizadores. La formación permanente.
- 3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
- 4.º La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- 5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
- 6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- 7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
- 8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.
- 9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.
- 10.º 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.
- 11.º Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- 12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

## Criterios de evaluación:

- 1.º Analizar la legislación y normativa vigente de la aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
- 2.º Identificar las fuentes y las vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
- 3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.
- 4.º Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
- 5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.
- 6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
- 7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.
- 8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.
- 9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.
- 10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.
- 11.º Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
- 12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.
- 13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

## Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

## Objetivos:

- 1.º Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
- 2.º Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.

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

4.º Presentar y defender con rigor y capacidad crítica el proyecto presentado.

5.º Conocer la realidad del mercado profesional y considerarla en el desarrollo del proyecto.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de gráfica impresa. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

2.º Materialización del proyecto de gráfica impresa hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Gestión económica del proyecto.

4.º Normativa de aplicación en el ámbito profesional de la gráfica impresa.

Criterios de evaluación:

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

2.º Realizar un proyecto que aporte una solución novedosa y creativa al encargo dado.

3.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

4.º Realizar el control de calidad del producto impreso en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

5.º Presentar adecuadamente el proyecto en sus apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

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

1.º 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.

2.º 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.

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

4.º 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.

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

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

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

#### ANEXO IV

##### CICLO FORMATIVO: GRÁFICA AUDIOVISUAL

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1430/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Gráfica Audiovisual, se establece:

1. Perfil profesional.

1.1. 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 del 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.

#### 1.2. Competencias profesionales:

- a) Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje audiovisual.
- b) Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica audiovisual con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- c) Dotar al producto audiovisual de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- d) 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.
- e) Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.
- f) Transmitir mediante los recursos del lenguaje audiovisual la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.
- g) Proponer diversas soluciones de gráfica audiovisual, orientadas a diferentes formatos y medios técnicos, que atiendan adecuadamente a las especificaciones de un encargo dado.
- h) Llevar a cabo con calidad técnica y artística los procesos de producción y posproducción del producto audiovisual.
- i) 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.
- j) Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad.
- k) Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.
- l) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

#### 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional.** Puede desarrollar su actividad de manera autónoma, asociada o 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 de manera independiente o dependiente interpretando las ideas de otros profesionales a través de guiones o storyboards.

#### 2.2. Sectores productivos.

- a) 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.
- b) Puede realizar productos audiovisuales como actividad artística independiente.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

- a) 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.
- b) Diseño y composición de escenarios reales y virtuales e Iluminación de la escena.
- c) Selección musical y sonorización de la pieza audiovisual.
- d) Realización audiovisual de gráfica corporativa para canales de televisión, programas, mensajes institucionales, productos, servicios, etc.
- e) Diseño de la representación gráfica de la información para medios audiovisuales.
- f) Rotulación audiovisual.
- g) Posproducción digital.
- h) Colaboración especialista en realización audiovisual en equipos multidisciplinares.

#### 3. Objetivos generales.

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

3.2. 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.

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

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

3.5. 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.

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

3.7. 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.

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

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

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

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

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

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

#### 4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

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

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

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

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

Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

Contenidos:

1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.

3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.

4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.

5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.

6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.

7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija.

9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.

2.º Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

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

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

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

Medios informáticos.

Duración: 165 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

1.º Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de un producto audiovisual.

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

3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.

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

7.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.

8.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.

9.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto audiovisual.

Contenidos:

1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.

2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

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

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

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

9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

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

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

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

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

7.º 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.

8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto audiovisual para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

Fotografía.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.

2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.

3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.

4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de gráfica audiovisual.

5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.

6.º Conseguir resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.

2.º Los equipos fotográficos: tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.

3.º La toma fotográfica: composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.

4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.

5.º El color en fotografía.

6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

- 7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.
- 8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- 9.º Técnicas de animación a partir de la imagen fija.
- 10.º Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

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

Historia de la imagen audiovisual y multimedia.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

- 1.º Comprender el lenguaje y las peculiaridades de la imagen gráfica, especialmente en relación con la imagen audiovisual y multimedia.
- 2.º Conocer los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.
- 3.º Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios y manifestaciones de la comunicación audiovisual.
- 4.º Conocer la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios y la imagen audiovisual y multimedia, e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
- 5.º Caracterizar las diversas manifestaciones de la comunicación audiovisual y su evolución en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
- 6.º 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.
- 7.º Analizar y valorar productos audiovisuales y multimedia en su dimensión tecnológica, artística, comunicativa y expresiva, con especial atención a la producción española y andaluza en este campo.
- 8.º Valorar imágenes audiovisuales y multimedia actuales en base a los conocimientos histórico-artísticos y a su propio gusto y sensibilidad.
- 9.º Contribuir al conocimiento de los procesos de investigación científica y al manejo de fuentes de información, así como propiciar el trabajo en equipo.

Contenidos:

- 1.º La imagen gráfica y sus utilidades. Imagen gráfica y Revolución Industrial: nuevas técnicas y nuevas funciones. El nacimiento de la fotografía.
- 2.º Los orígenes de la imagen en movimiento. Fotografía y movimiento corporal. El kinetoscopio y el cinematógrafo. El dibujo animado. Lenguaje y características de cada medio.
- 3.º El cine mudo y la configuración de un lenguaje audiovisual. Relación del cine con las Vanguardias europeas anteriores a la Segunda Guerra Mundial.
- 4.º Los géneros cinematográficos y su evolución. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria cinematográfica, los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.
- 5.º El cine y los movimientos sociales y artísticos a partir de los años cincuenta del siglo XX. Repercusiones en el lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.
- 6.º Evolución del cine y de la industria cinematográfica en España y en Andalucía. Obras, tendencias y autores más relevantes.
- 7.º La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.
- 8.º La imagen audiovisual y multimedia en España y en Andalucía.

Criterios de evaluación:

- 1.º Analizar e interpretar las variables formales, estilísticas y técnicas de la imagen audiovisual en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.
- 2.º Relacionar el lenguaje artístico y formal de productos audiovisuales y multimedia con los movimientos artísticos correspondientes, contextualizarlos e identificar autores significativos.
- 3.º Analizar la influencia de la evolución técnica y tecnológica en las características formales de las piezas audiovisuales y productos multimedia.

4.º Caracterizar la producción audiovisual y multimedia de la actualidad en relación a las tendencias estilísticas actuales más relevantes, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

5.º 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.

6.º Valorar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de los productos audiovisuales actuales en base al conocimiento histórico y las características técnicas, formales y comunicativas de los mismos.

7.º Identificar y valorar la producción audiovisual y multimedia realizada en España y en Andalucía.

8.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo ante reflexiones teóricas.

Recursos gráficos y tipográficos.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

Objetivos:

1.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.

2.º Saber utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte audiovisual.

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

4.º Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte audiovisual. Organizar material complejo a través de estructuras jerárquicas.

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

6.º Valorar las particularidades del soporte audiovisual con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.

7.º Ampliar el vocabulario específico para analizar correctamente diseños tipográficos y exponer sus decisiones de manera clara y razonada. Debatir, apoyar, presentar y criticar ideas constructivamente.

8.º Resolver problemas visuales a través de procesos de investigación en función del público objetivo.

Contenidos:

1.º Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.

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

3.º Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.

4.º La expresión gráfica de la palabra. Visualización.

5.º Composición y legibilidad tipográfica.

6.º Estructura del espacio gráfico. Sistemas reticulares. Arquitectura gráfica.

7.º Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.

8.º El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte audiovisual.

9.º Diseño en el tiempo. Estructuras temporales. Fotogramas clave. Ritmo y cadencia.

10.º Diseño en el espacio de la pantalla.

11.º Tipos de movimientos en el espacio-tiempo: rotaciones, direcciones, orientaciones, de proximidad, de agrupamiento, lineales, acelerados, elásticos, acercamiento y alejamiento.

12.º Tipografía en soportes audiovisuales. Posibilidades y limitaciones.

13.º Integración del diseño gráfico y el vídeo. Principios de efectos especiales básicos: canales alfa, filmstrips, secuencias de imágenes, máscaras, llaves de crominancia, siluetas, espacio tridimensional, mezcla de capas.

14.º Formatos de entrega y distribución del trabajo de gráfica audiovisual.

Criterios de evaluación:

1.º Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color, la imagen y los demás elementos significativos del diseño gráfico y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.

2.º Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales. Conocer sus limitaciones y posibilidades en el soporte audiovisual.

3.º Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en productos audiovisuales.

4.º Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

5.º Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte audiovisual.

6.º Valorar crítica y constructivamente la eficacia comunicativa del mensaje audiovisual y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

7.º Utilizar un vocabulario técnico apropiado para describir las piezas propias y analizar las ajenas.

8.º Justificar las elecciones tomadas en una pieza gráfica con criterios argumentados, entre ellos la realización específica para un público objetivo.

Técnicas 3D.

Duración: 182 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

1.º Comprender los fundamentos de las técnicas 3D y sus aplicaciones en los medios audiovisuales.

2.º Dominar las técnicas de modelado, materiales, texturas e iluminación y crear espacios virtuales.

3.º 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.

4.º Dominar la interfaz de los programas 3d y aplicar las técnicas digitales 3D en supuestos prácticos de la especialidad.

5.º Utilizar aplicaciones informáticas de edición de efectos especiales en supuestos prácticos de la especialidad.

6.º Realizar animaciones 3d sincronizando los movimientos y efectos especiales para transmitir realismo a dicha práctica.

Contenidos:

1.º Interfaz. Espacio, vistas y áreas de trabajo.

2.º Modelado, Primitivas, Booleanos, modelado avanzado de malla.

3.º Texturas, texturas procedurales, texturas imagen, mapas de textura y mapas de ambiente.

4.º Iluminación de una escena, tipos de luces, sombras. Superficies, materiales, difusión, reflexión, sombreado y transparencias.

5.º Cámaras y vistas, efectos de cámara.

6.º Conceptos básicos de animación.

7.º Integración 3D. Máscaras. Partículas.

8.º Visualización, acabados, Efectos especiales y Render.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar correctamente los distintos programas de diseño 3D y la finalidad de su aplicación.

2.º Representar, con calidad técnica y artística, objetos y escenarios, iluminación y ambientación, mediante técnicas 3D.

3.º Realizar pequeñas piezas de animación y efectos especiales para integrarse en productos de gráfica audiovisual.

4.º Realizar los trabajos en el formato de salida adecuado al medio de visualización.

5.º Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones del producto audiovisual.

Guión y estructura narrativa.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica para el medio audiovisual.

2.º Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica para el medio audiovisual.

3.º Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica para el medio audiovisual.

4.º Distinguir la estructura, códigos y elementos de la narrativa audiovisual.

5.º Aprender los recursos y técnicas para la escritura de un guión audiovisual.

6.º Identificar tipos de guiones y sus formatos, así como conocer los principales guionistas del medio audiovisual.

7.º Realizar propuestas de narrativa gráfica para productos audiovisuales a partir de historias propias o ajenas, atendiendo a las características de los diferentes estilos y géneros.

8.º Saber desarrollar un guión narrativo con especial atención a las particularidades del soporte audiovisual, siendo creativo en la articulación y configuración del mismo.

## Contenidos:

1.º El proceso creativo del guionista.

2.º Teorías narrativas. Lenguaje narrativo. Lenguaje secuencial. Estructura y desarrollo de una historia.

## Elementos narrativos.

3.º Tipos de guiones. Formatos.

4.º Elaboración de un guión. Fases: idea. Story line. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes.

## Escaletas. Documentación. El tratamiento. El guión literario. La biblia y el pitching.

5.º Técnicas para la escritura de escenas de un guión.

6.º La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.

7.º El espacio y el tiempo en el guión. Montaje y ritmo.

8.º Género y tono en el guión. Recursos narrativo-expresivos del guión audiovisual. Adaptaciones.

9.º Principales guionistas.

## Criterios de evaluación:

1.º Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica para el producto audiovisual.

2.º Identificar los elementos propios del guión audiovisual.

3.º Saber utilizar con eficacia y creatividad las técnicas de escritura de un guión audiovisual aplicándolas a diferentes géneros, aprendiendo de la obra de los principales guionistas de los medios audiovisuales.

4.º Explorar diversas soluciones audiovisuales creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.

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

6.º Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza audiovisual.

## Lenguaje y tecnología audiovisual.

Duración: 327 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 17.

## Objetivos:

1.º Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento. Analizar los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los relatos audiovisuales, así como conocer las dimensiones del lenguaje audiovisual.

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

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

4.º Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales, a través del manejo de programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, video y animaciones.

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

6.º Interpretar proyectos gráficos en el medio audiovisual y planificar las fases de realización (preproducción, producción y postproducción).

7.º Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

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

## Contenidos:

## Curso primero:

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

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

3.º Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. Fundamentos de las lentes y objetivos. La cámara de video. Componentes de la cámara de video. Controles de la cámara. Soportes de cámara.

## Curso segundo:

4.º El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. El encuadre. Dimensiones y forma de la imagen. Formatos. El espacio en campo y el espacio fuera de campo. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara (ángulos). Movimientos de cámara. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. Introducción al concepto de montaje. La edición:

concepto, modos y funciones. Funciones del sonido en el montaje. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.

5.º Otros elementos de la imagen audiovisual: técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Componentes de la banda sonora. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.

6.º Fases en la elaboración de un producto audiovisual. La preproducción, el rodaje y la edición, postproducción.

7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos.

Criterios evaluación:

1.º Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad, detectando los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los mensajes audiovisuales.

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

3.º Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso de creación.

4.º Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.

5.º Saber editar audio y video mediante el manejo de programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, video y animaciones.

6.º 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.º Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

Proyectos de gráfica audiovisual.

Duración: 353 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 23.

Objetivos:

1.º Conocer las particularidades de creación, gestión y transmisión de la imagen corporativa en el medio televisivo.

2.º Conocer y seleccionar recursos y estrategias expresivas en la realización de supuestos prácticos de gráfica audiovisual: infografía, grafismo de cine, vídeo, televisión, videojuegos y otros medios.

3.º Conocer las fases de la producción audiovisual, considerando la posterior adaptación a productos gráficos aplicados a los medios.

4.º 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.

5.º Utilizar las particularidades del lenguaje gráfico audiovisual, imagen, tipografía, movimiento, sonido, espacio, tiempo y sus estructuras discursivas principales, en la realización de proyectos.

6.º Dominar las tecnologías, cámaras y equipos de grabación utilizándolas en el desarrollo de productos de gráfica audiovisual de calidad demostrable a nivel profesional.

7.º 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.

8.º Valorar la realización de trabajos audiovisuales como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

9.º Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para comunicar ideas y mensajes mediante piezas audiovisuales.

10.º Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.

11.º Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º La gráfica audiovisual y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones.

2.º Los elementos gráficos en el mensaje audiovisual, especificaciones y definición del mensaje.

3.º Metodología 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.

4.º El proyecto de gráfica audiovisual según características de las diferentes producciones: animación, motiongraphics, websites, tv, publicidad, corporativos, videoclips, créditos y otros.

Curso segundo:

5.º Elaboración y desarrollo de un proyecto: planificación, redacción y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos.

6.º Dirección de un proyecto audiovisual, puesta en escena, puesta en imagen. Coordinación y realización.

7.º Características, memoria y comunicación de un proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

8.º Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.

9.º Producción audiovisual: grabación de imágenes y sonido e iluminación en estudio y exteriores.

10.º Teorías del montaje. Edición al corte, edición con efectos.

11.º La postproducción: edición digital de video, ajustes de imagen, tratamiento del sonido.

12.º Adaptación de postproducción a nuevas tecnologías según destino y soporte de las piezas audiovisuales: cine, tv, tablet, net, móvil, etc.

13.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico audiovisual atendiendo a las especificaciones del encargo.

2.º Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3.º Aplicar y planificar un proyecto de gráfica audiovisual llevando a cabo correctamente todas sus fases garantizando eficiencia, calidad comunicativa y adecuándola al encargo.

4.º Proponer diversidad de soluciones técnicas y estilísticas adecuadas a las especificaciones y objetivos del encargo.

5.º Resolver adecuadamente los problemas de iluminación.

6.º Utilizar con destreza y precisión los equipos de grabación de imagen y sonido, así como los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad solventando adecuadamente problemas.

7.º Integrarse, coordinar y cumplir rigurosamente con el equipo humano de producción.

8.º Adecuar la edición y publicación final del proyecto a los propósitos comunicativos de la narración y del ámbito del diseño al que se destina la pieza audiovisual.

9.º 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.

10.º 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.

Formación y orientación laboral.

Duración: 94 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocritica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

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

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

1.º Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional, y que además tenga en consideración los aspectos económicos y legales.

2.º Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes, atendiendo a las particularidades del lenguaje y la tecnología audiovisual.

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

4.º Exponer con destreza y estrategia comunicacional la idea y el proceso creativo del proyecto audiovisual.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de gráfica audiovisual. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Estándares. Implementación.

2.º Materialización del proyecto de gráfica audiovisual hasta la implementación del documento interactivo. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Aspectos económicos y legales de un proyecto de la especialidad.

Criterios de evaluación:

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

2.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

4.º Presentar adecuadamente el proyecto de acuerdo con los apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

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

1.º 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.

2.º 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.

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

4.º 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.

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

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

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

## ANEXO V

### CICLO FORMATIVO: GRÁFICA PUBLICITARIA

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1431/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Publicitaria perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Gráfica Publicitaria, se establece:

1. Perfil profesional.

1.1. 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.

1.2. Competencias profesionales:

- a) Llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos gráficos publicitarios con el nivel de calidad exigible profesionalmente.
- b) Comunicar eficientemente mediante recursos gráficos ideas y mensajes publicitarios.
- c) Dotar al producto gráfico publicitario de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.
- d) Solucionar mediante recursos gráficos y tipográficos los aspectos formales y comunicativos de mensajes publicitarios.
- e) 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.
- f) Definir los aspectos formales y funcionales del mensaje publicitario en un soporte gráfico.
- g) 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.
- h) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

## 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** puede desarrollar su actividad de manera autónoma, asociada o 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 realizando gráficamente las ideas de otros profesionales.

2.2. **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.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

- a) Realización de productos gráficos publicitarios de empresas e instituciones y seguimiento y control de calidad en la industria gráfica.
- b) Realización de aplicaciones vinculadas a la comunicación gráfica del mensaje: vallas, expositores, carteles, folletos, anuncios, merchandising, etc. y sus elementos asociados.
- c) Realización de la preparación de artes finales para su correcta impresión, selección de soportes y acabados, análisis de pruebas de preimpresión, control de calidad, postproducción.
- d) Dirección de arte.
- e) Creativo o creativa.
- f) Coordinación de realización.
- g) Grafista experto o experta en la selección y uso de recursos tipográficos, caligráficos y rotulación manual para diferentes aplicaciones.
- h) Colaboración gráfica en equipos publicitarios multidisciplinares.

## 3. Objetivos generales.

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

3.2. 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.

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

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

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

3.6. 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

##### Objetivos:

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

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

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

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

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

##### Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

##### Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

Contenidos:

- 1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
- 2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo. La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.
- 3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
- 4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
- 5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
- 6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
- 7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
- 8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija.
- 9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

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

Medios informáticos.

Duración: 165 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de una imagen gráfica en el ámbito de la publicidad.
- 2.º Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.
- 6.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 7.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.
- 8.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.
- 9.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto gráfico en el ámbito publicitario.

Contenidos:

- 1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
- 2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
- 3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

- 5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- 6.º Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 7.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
- 8.º Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
- 9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
- 10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
- 11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Criterios de evaluación:

- 1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
- 3.º Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
- 4.º Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
- 5.º Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, bitmap y editorial y comprender sus características fundamentales.
- 6.º Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.
- 7.º 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.
- 8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
- 9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto gráfico para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

Fotografía.

Duración: 163 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

Objetivos:

- 1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.
- 2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.
- 3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
- 4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de gráfica publicitaria.
- 5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.
- 6.º Conseguir resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.
- 2.º Los equipos fotográficos: Tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
- 3.º La toma fotográfica: Composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Exposición correcta, ley de reciprocidad. Enfoque y profundidad de campo. Longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.

4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz. Temperatura de color. Diferentes direcciones de la luz. Medición de la luz. Luz incidente y luz reflejada.

- 5.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- 6.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.

Curso segundo:

- 7.º El estudio fotográfico. Esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.
- 8.º El color en fotografía.
- 9.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- 10.º Técnicas de animación a partir de imagen fija.
- 11.º Géneros fotográficos. Usos y aplicaciones en los diferentes ámbitos fotográficos.
- 12.º Publicidad y Fotografía. La fotografía como seducción: fotografía de moda, el retrato publicitario, el bodegón publicitario, el desnudo en publicidad, la fotografía y la portada editorial, fotoproducción.

13.º Fotografía creativa: el fotomontaje, fotocollage digital.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.

2.º Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.

3.º Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica publicitaria bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4.º Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

Historia de la imagen publicitaria.

Duración: 100 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Comprender el lenguaje y las peculiaridades de la imagen gráfica y audiovisual, especialmente en relación con el fenómeno publicitario.

2.º Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y audiovisual y su evolución, en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.

3.º Aplicar ese conocimiento del contexto histórico-artístico al campo específico de la imagen publicitaria.

4.º Asimilar la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios gráficos y de la imagen audiovisual publicitaria y conocer los principales centros de producción, autores y obras.

5.º Analizar y valorar los productos publicitarios gráficos y audiovisuales en su dimensión técnica, tecnológica, artística, comunicativa y expresiva.

6.º Demostrar interés y sensibilidad acerca de los productos publicitarios gráficos y audiovisuales actuales.

7.º Mostrar especial atención a la evolución de la producción española en este campo y a la situación actual de la publicidad gráfica y audiovisual en nuestro país y en Andalucía.

8.º Contribuir al conocimiento de los procesos de investigación científica y al manejo de fuentes de información, así como propiciar el trabajo en equipo.

Contenidos:

1.º El signo, la comunicación y el lenguaje. La imagen gráfica. La fotografía y la imagen audiovisual. Características de cada medio.

2.º Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. Recorrido histórico, técnico y estético de la imagen gráfica hasta final del siglo XIX. Su relación con las Vanguardias del siglo XX.

3.º La imagen persuasiva. El fenómeno publicitario y su relación con la imagen. Los medios de comunicación y la publicidad. La imagen gráfica, la fotografía y los medios audiovisuales en su relación con la publicidad. El diseño gráfico publicitario.

4.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la imagen gráfica publicitaria hasta mediados del siglo XX. Imagen publicitaria y movimientos artísticos. Publicidad impresa en España y Andalucía hasta la Guerra Civil.

5.º La gráfica publicitaria desde mediados del siglo XX. Obras, tendencias y autores relevantes. La publicidad impresa en España y Andalucía desde la Guerra Civil. La imagen publicitaria en la actualidad.

6.º La imagen audiovisual y el mensaje publicitario: recorrido por la evolución histórica y técnica. Obras y tendencias más relevantes de la publicidad audiovisual y multimedia.

Criterios de evaluación:

1.º Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen gráfica y sus sistemas de reproducción, utilizando adecuadamente la terminología específica y en relación con el contexto histórico-cultural.

2.º Analizar e interpretar formal, estilística y técnicamente las imágenes publicitarias gráficas y audiovisuales, en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.

3.º Identificar las imágenes gráficas y las imágenes publicitarias más relevantes, así como el valor de las aportaciones e innovaciones de los autores más destacados.

4.º Explicar razonadamente la evolución tecnológica de la imagen publicitaria y sus consecuencias formales, utilizando adecuadamente la terminología específica y en relación con el contexto histórico-cultural.

5.º Demostrar interés y sensibilidad hacia la evolución de los productos publicitarios a lo largo de la historia, interés que habrá de transmitirse, especialmente, a los productos publicitarios españoles y andaluces.

6.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo ante reflexiones teóricas.

Tipografía.

Duración: 238 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 13.

Objetivos:

- 1.º Conocer la importancia de la tipografía en la historia de la comunicación visual.
- 2.º Valorar la dimensión comunicativa de la tipografía como imagen de la palabra y la transmisión de ideas.
- 3.º Estudiar los elementos formales del signo tipográfico.
- 4.º Analizar los condicionantes formales de un alfabeto. El signo y el abecedario.
- 5.º Identificar y comprender la disposición de los caracteres tipográficos en la publicidad. La palabra y el texto.
- 6.º Elaborar representaciones gráficas utilizando material tipográfico.
- 7.º Valorar la dimensión estética, técnica, semántica y funcional de la tipografía y la composición.
- 8.º Explorar las posibilidades creativas de los elementos tipográficos, caracteres, palabras, textos y composición para realizar propuestas comunicativas y persuasivas eficientes.
- 9.º Estudiar la tecnología digital asociada a la tipografía.
- 10.º Explorar los procesos de creación de recursos tipográficos digitales orientados a la publicidad.
- 11.º Conocer las posibilidades de modelos de negocio asociados al desarrollo de tipografía.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º La evolución gráfica de la comunicación. Historia de la tipografía en la publicidad.
- 2.º La forma del carácter. Anatomía del signo tipográfico. Estructura.
- 3.º La unidad y el todo. El carácter y el abecedario tipográfico. Las familias de caracteres tipográficos.

Clasificaciones.

- 4.º Tipometría tipográfica y su entorno tecnológico.
- 5.º Condiciones de legibilidad y ergonomía.
- 6.º Conceptos de composición tipográfica. Macro y microtipografía.
- 7.º Retículas y maquetación.
- 8.º Aspectos técnicos, estéticos, semánticos y funcionales para la selección tipográfica en publicidad.
- 9.º El valor comunicativo y expresivo del mensaje tipográfico y las posibilidades persuasivas de los signos visuales en la publicidad. Tipogramas y tipografía expresiva.

Curso segundo:

- 10.º Fundamentos de la caligrafía y la rotulación aplicados a la publicidad.
- 11.º Los formatos de archivos tipográficos. Tecnologías asociadas a la tipografía digital.
- 12.º Procesos de digitalización de fuentes tipográficas. El dibujo en Post-Script. Efectos ópticos.
- 13.º Creación de fuentes digitales. Grupos de caracteres. Remates. Espaciado entre caracteres.
- 14.º Programación de archivos tipográficos. Caracteres alternativos, ligaduras, versalitas, numerales, fraccionales y series tipográficas.
- 15.º Edición y distribución de tipografías. La propiedad industrial. Modelos de negocio.

Criterios de evaluación:

- 1.º Analizar y describir los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
- 2.º Explorar con un objetivo comunicativo diferentes construcciones gráficas de la imagen de los caracteres.
- 3.º Proponer representaciones gráficas eficientes y adecuadas al mensaje mediante diversas combinaciones de los elementos tipográficos.
- 4.º Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
- 5.º 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.
- 6.º Demostrar conocimientos históricos, gráficos y plásticos acerca de la construcción de alfabetos para el posterior desarrollo de recursos tipográficos adecuados a la publicidad.
- 7.º Generar recursos tipográficos digitales orientados a la publicidad y proponer formulas comerciales para su distribución.
- 8.º Conocer los entornos de trabajo de creación de fuentes digitales, así como la metodología y procedimientos para su generación.

Fundamentos del diseño gráfico.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

Objetivos:

- 1.º Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.
- 2.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.
- 3.º Explorar las posibilidades comunicativas de los recursos del diseño gráfico en la transmisión eficaz de ideas y mensajes publicitarios.
- 4.º Saber utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico para comunicar mensajes e ideas.
- 5.º Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el mensaje publicitario.
- 6.º Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.
- 7.º Explorar las particularidades del soporte con relación a las posibilidades expresivas de los elementos gráficos del mensaje y su visualización.
- 8.º Valorar con criterios argumentados productos publicitarios en función de las características formales, técnicas y comunicativas.
- 9.º Aumentar el vocabulario gráfico de los alumnos para permitir analizar el producto gráfico y exponer sus decisiones de manera clara y razonada. Debatir, apoyar, presentar y criticar ideas constructivamente.
- 10.º Entender su disciplina con el objetivo de resolver problemas visuales; organizar procesos de investigación para resolver dichos problemas de diseño gráfico en función del público objetivo. Ser capaces de crear conceptos e ideas para resolver un problema visual y tener capacidad crítica para saber seleccionar entre ellas.

Contenidos:

- 1.º Arte, diseño y comunicación. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones y sus particularidades. Métodos de diseño.
- 2.º La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos.
- 3.º Análisis formal y comercial de marcas, identidades y campañas publicitarias.
- 4.º Los elementos visuales aplicados al diseño de marcas. Recursos retóricos.
- 5.º Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas de los elementos visuales en función del mensaje y del soporte utilizado.
- 6.º Tendencias gráficas actuales en comunicación persuasiva, informativa e identificativa. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.
- 7.º Relaciones con el cliente, con los proveedores y con colaboradores: especificaciones, plazo y presentación. Portafolios.
- 8.º El medio y el soporte del mensaje publicitario: publicidad exterior, en prensa escrita, publicidad directa, etc. Soportes alternativos y publicidad de guerrilla. Aspectos significativos. Particularidades. Condicionamientos formales y técnicos.

Criterios de evaluación:

- 1.º Caracterizar los campos de actuación del diseño gráfico, diferenciar los objetivos comunicativos dominantes en cada uno, sus interrelaciones, aplicaciones y productos.
- 2.º Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color, la imagen y los demás elementos del diseño gráfico y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.
- 3.º Explorar diferentes combinaciones de elementos visuales con un objetivo persuasivo.
- 4.º Proponer productos publicitarios adecuados a supuestos prácticos de la especialidad y saber seleccionar entre las diferentes posibilidades la más apropiada utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
- 5.º Ordenar el espacio y los elementos visuales del mensaje publicitario atendiendo a la jerarquía informativa, al objetivo comunicativo y al soporte seleccionado.
- 6.º Valorar crítica y constructivamente y con un vocabulario adecuado, la calidad estética, técnica y la eficacia comunicativa de mensajes gráficos publicitarios, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.
- 7.º Utilizar de forma adecuada los elementos gráficos propios de los soportes publicitarios dotándolos de coherencia y unidad visual.
- 8.º Justificar las elecciones tomadas en un producto gráfico con criterios argumentados, entre ellos la realización específica para un público objetivo.

Teoría de la publicidad y marketing.

Duración: 130 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

Objetivos:

1.º Comprender el proceso de comunicación, sus elementos y canales, y los principios y ámbitos de la comunicación persuasiva.

2.º Conocer los objetivos, fundamentos y tipología de la publicidad y diferenciarla de otras formas de comunicación persuasiva.

3.º Comprender las funciones del lenguaje y otros signos empleados en publicidad así como la estructura y la retórica del mensaje publicitario.

4.º Analizar la metodología de creación del mensaje publicitario y aplicarla en la definición de propuestas para supuestos prácticos de la especialidad.

5.º 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.º Evaluar acciones publicitarias en diferentes medios con relación a sus características formales y funcionales.

7.º 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.º Definir los factores para la evaluación de la eficacia publicitaria y cómo influyen en el diseño del mensaje.

9.º Conocer la normativa básica que regula la actividad publicitaria y las normas de autorregulación del sector.

10.º Conocer el proceso y las técnicas de investigación de mercados.

11.º Conocer los distintos sistemas de planificación de ventas.

12.º Alcanzar una comprensión global del sistema distributivo de la empresa.

Contenidos:

1.º El proceso de la comunicación. Definición y corrientes teóricas. Elementos, canales. La comunicación persuasiva, objetivos, funciones, ámbitos. Variables de la persuasión.

2.º Concepto de Información y Teoría de la Comunicación. Comunicación corporativa: comunicación interna, comunicación corporativa externa, la comunicación corporativa de la gestión de crisis, comunicación visual corporativa.

3.º La comunicación corporativa externa en las relaciones de prensa, y redes sociales, Community Manager.

4.º Comunicación corporativa externa del patrocinio y mecenazgo.

5.º 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.

6.º 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.

7.º Estructura global del discurso publicitario. Los constituyentes del discurso publicitario. El significante icónico, el significante lingüístico (la marca, el eslogan, lo redaccional), el logotipo, verbalización de lo icónico, iconización de lo verbal.

8.º Recorridos de lecturas y argumentación. El texto publicitario.

9.º Retórica de la argumentación publicitaria. Géneros retóricos del discurso. Argumentación icónica. La imagen publicitaria.

10.º Los enfoques semióticos. De la semiótica a la elocuencia de las imágenes.

11.º El brief creativo.

12.º Publicidad Above the line. Los medios de comunicación de masas y la publicidad. Particularidades del mensaje publicitario y su formato en los medios gráficos y audiovisuales. Los medios de comunicación impresos. El cine. Radio y televisión. Publicidad interactiva/online.

13.º La eficacia publicitaria. Concepto y factores para la evaluación. Audiencias.

14.º Las agencias de publicidad, funciones, organización y servicios que prestan. Principales agencias del mundo y España. Campañas significativas.

15.º La regulación normativa y las normas de autorregulación publicitaria.

16.º El marketing: concepto, naturaleza y funciones del marketing. Publicidad Below the line. Tipos de marketing (Cybermarketing/marketing digital, de Guerrilla, Viral, Mix, Directo, Ecológico, Neuromarketing, etc.).

17.º Psicología y publicidad. Comportamiento del consumidor, proceso de toma de decisiones.

18.º La investigación de mercados. Procesos y técnicas.

19.º El producto: concepto y tipos. Ciclos de vida del producto. Etapas de desarrollo de un nuevo producto.

20.º La distribución: Concepto, funciones y sistemas de distribución. Los canales de distribución: Mayoristas y minoristas. Las nuevas formas de distribución comercial. Los costes.

Criterios de evaluación:

1.º Explicar el proceso de la comunicación y las particularidades de la comunicación persuasiva, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología del módulo.

2.º Definir adecuadamente la publicidad en el contexto de la comunicación persuasiva, los objetivos, modelos y funciones de la actuación publicitaria.

3.º Explicar la estructura, características y funciones del mensaje publicitario y ejemplificarlos razonadamente mediante acciones publicitarias gráficas y audiovisuales de la actualidad.

4.º Saber gestionar las redes sociales y el posicionamiento web.

5.º Proponer acciones publicitarias de calidad artística y comunicativa aplicando la metodología adecuada y normas de regulación del sector, a partir de supuestos prácticos de la especialidad.

6.º 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.

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

8.º Utilizar correctamente las nuevas formas de marketing digital.

Lenguaje y tecnología audiovisual.

Duración: 200 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 11.

Objetivos:

1.º Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento. Analizar los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los relatos audiovisuales.

2.º Manejar adecuadamente la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.

3.º Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y utilizarlas para comunicar ideas y mensajes del ámbito publicitario.

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

5.º Proponer mensajes publicitarios adecuados a la tecnología audiovisual.

6.º Utilizar adecuadamente y con soltura la terminología propia del mundo audiovisual.

7.º Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual y la inventiva, expresando originalmente sus ideas a través de sus propuestas audiovisuales.

Contenidos:

Curso primero:

1.º Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación. Evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo. Transmisión de señales.

2.º Los procesos de la comunicación audiovisual. La decodificación del mensaje audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual. Principios que fundamentan la articulación del discurso audiovisual.

3.º Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. La cámara de vídeo. Sensores de imagen. Señal de vídeo. Soportes para cámaras. Las nuevas tecnologías y los nuevos horizontes audiovisuales. Grabación de vídeo.

Curso segundo:

4.º El lenguaje audiovisual. El encuadre. Tipos de planos. El punto de vista de la cámara. Movimientos de cámara. Retórica narrativa y retórica visual. El guión. La narrativa visual. Estructura fílmica narrativa: La idea y el conflicto, los puntos de trama. Fases previas al guión literario. El argumento. La sinopsis. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Articulaciones espacio-temporales. Introducción al concepto de montaje. Transición y continuidad. La edición: concepto, modos y funciones. La libertad formal. La edición digital. Los efectos visuales en postproducción. Aplicaciones de edición no lineal.

5.º Otros elementos de la imagen audiovisual: técnicas básicas de iluminación. Tipos de focos y soportes para iluminación. Sonido. Características y formatos del sonido. Grabación y edición de audio. Escenografía. Planificación de la puesta en escena.

6.º Fases en la elaboración de un producto audiovisual. La preproducción. Rodaje: producción, funciones en rodaje de cada departamento, postproducción.

7.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos. Los géneros audiovisuales. Los estilos audiovisuales. Modas y tendencias culturales.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad. Detectar los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los mensajes audiovisuales.

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

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

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

5.º Saber manejar programas de edición multimedia que permitan la creación y manipulación de sonido, video y animaciones.

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

Proyectos de Gráfica Publicitaria.

Duración: 336 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 23.

Objetivos:

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

2.º 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.

3.º 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.

4.º 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.

5.º Valorar la realización de trabajos de gráfica publicitaria como oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

6.º Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para expresar gráficamente mensajes publicitarios.

7.º Dominar las tecnologías propias de la gráfica publicitaria para la ideación y el desarrollo de proyectos gráficos de calidad exigible a nivel profesional.

8.º Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

9.º Apremiar el trabajo en grupo, siendo capaz de aportar ideas propias, y respetar las ajenas, como sistema de mejora y perfeccionamiento del proyecto.

10.º Dirigir y gestionar la imaginación, expresividad y creatividad personal en la definición y desarrollo del proyecto.

11.º Aplicar las técnicas adecuadas de realización de los modelos y de los posibles prototipos del proyecto.

12.º Presentar adecuadamente los proyectos y argumentar las soluciones adoptadas en base a sus aspectos formales, funcionales, técnico - productivos y de contexto.

Contenidos:

Curso primero:

1.º La gráfica publicitaria y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones. El papel del diseñador como intérprete comunicador.

2.º La acción y el mensaje persuasivo. Comunicación persuasiva y manipulación. Recursos persuasivos: técnicas reglas y procedimientos. La persuasión ideológica o propaganda. La persuasión comercial o publicidad.

3.º Los procedimientos retóricos. Semiótica publicitaria. Imagen publicitaria y la imagen artística. Imagen y realidad. Imagen persuasiva. Credibilidad.

4.º Arquitectura gráfica. Jerarquías informativas del mensaje. Coherencia formal y funcional.

5.º El diseño editorial y sus objetivos. Anatomía de una publicación. Retícula tipográfica. Tipos de retícula. El funcionamiento del texto. Diseñar sin retícula. Tipos de publicaciones.

6.º Identidad visual corporativa. Realización de la investigación. Brief y briefing. Identidad e Imagen Corporativa. El logotipo y la marca gráfica. Definición de la Imagen de empresa. Identidad de productos. Identidad de empresa.

7.º La comunicación de la marca en sus diferentes aplicaciones. Packaging.

8.º La arquitectura de marca. Implementación de una marca.

9.º El manual de identidad visual corporativo. Signos de Identidad de la Empresa. Principios de la Identidad Visual Corporativa. Funciones de la Identidad Visual Corporativa. El manual de Identidad Visual Corporativo. El Anagrama. El slogan.

Curso segundo:

10.º Metodologías de proyectación, enfoques creativos. Definición de creatividad. La creación del mensaje publicitario. El eje publicitario. Fases del proceso creativo. Metodología creativa. Estilos publicitarios.

11.º El proyecto de gráfica publicitaria. Interdisciplinariedad. Especificaciones y definición del mensaje.

12.º Estrategias de comunicación.

13.º Publicidad y comunicación. La publicidad como proceso comunicativo. Elementos de la comunicación publicitaria. La función persuasora: racional, deductiva, inductiva, retórica, analógica, emotiva, subliminal. Técnicas visuales y estrategias de comunicación. Recursos de intencionalidad comunicativa.

14.º Planificación y realización gráfica.

15.º Campaña Publicitaria. Definiendo objetivos mediante Marketing. La copy strategy. Condicionantes del proyecto. Explicación descriptiva de las fases de una campaña publicitaria. Creación del Mensaje Publicitario.

16.º Medios y soportes publicitarios. Especificaciones. Soportes atípicos. Publicidad directa, encubierta. Publicidad en Prensa. Publicidad Exterior. La publicidad Directa. Publicidad en puntos de venta. Publicidad en televisión, radio y cine. Publicidad en la World Wide Web. Nuevos formatos publicitarios.

17.º Las agencias publicitarias. Las agencias de publicidad. Generalidades. Evolución de las agencias. Tipos de agencias Esquema de organización de una gran agencia.

18.º Control de calidad. Aspectos económicos de rentabilidad y sostenibilidad.

19.º Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

20.º Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica publicitaria. Preparación de artes finales para los diferentes sistemas de impresión.

21.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico de mensajes publicitarios atendiendo a las especificaciones del encargo.

2.º Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3.º 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.

4.º Utilizar con destreza los recursos metodológicos, técnicos, formales, estéticos, semánticos y funcionales de que disponga.

5.º Proponer diversas soluciones gráficas, estilística y temáticamente adecuadas a las especificaciones del encargo y utilizar en las propuestas gráficas los elementos persuasivos más adecuados.

6.º 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.

7.º Utilizar adecuadamente en el proyecto los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad.

8.º 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.

9.º Demostrar destreza para detectar problemas y para buscar y plantear distintos tipos de soluciones técnicas y creativas.

10.º Expresarse correctamente de forma oral, escrita y gráfica, para llegar a una exposición comprensible de las ideas propias y ajenas.

11.º Desarrollar la creatividad demostrando que es capaz de realizar todo tipo de discursos sobre conceptos adquiridos, y la capacidad de detectar problemas nuevos o nuevas soluciones a problemas viejos.

Formación y Orientación Laboral.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocrítica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la seguridad social y desempleo.

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Dedicaciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

- 6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
- 7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.
- 8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.
- 9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.
- 10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.
- 11.º Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
- 12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.
- 13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

- 1.º Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
- 2.º Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
- 3.º Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.
- 4.º Aplicar una metodología propia que permita abordar proyectos complejos en el ámbito de la comunicación visual.
- 5.º Exponer ideas con fluidez y persuasión.
- 6.º Aportar soluciones y resolver imprevistos en el ámbito de sus competencias y capacidades.

Contenidos:

- 1.º La creación y realización del proyecto de gráfica publicitaria. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
- 2.º Materialización del proyecto de gráfica publicitaria hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
- 3.º La comunicación, presentación tanto analógica como digitalmente y defensa del proyecto.
- 4.º Realización de soluciones representadas bidimensionalmente y tridimensionalmente a problemas gráficos propuestos.
- 5.º Utilización equilibrada de los aspectos técnicos, económicos, estéticos y sociales de un proyecto.

Criterios de evaluación:

- 1.º Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
- 2.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
- 3.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
- 4.º Presentar adecuadamente el proyecto de acuerdo con los apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.
- 5.º Aplicar con corrección e idoneidad, los recursos establecidos para las diferentes fases del proceso.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

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

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

4.º 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.

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

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

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

## ANEXO VI

### CICLO FORMATIVO: FOTOGRAFÍA

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1432/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Fotografía, se establece:

#### 1. Perfil profesional.

##### 1.1. 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.

##### 1.2. Competencias profesionales:

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

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

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

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

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

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

g) Desarrollar el proceso fotográfico en todas sus etapas: realización, procesado, posproducción y presentación, realizando los controles de calidad correspondientes.

h) Conocer y dominar las técnicas de archivo, indexación y recuperación de documentos fotográficos según los estándares internacionales.

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

j) Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

#### 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** desarrolla su actividad de manera autónoma y 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 sus competencias creativas de forma independiente o realizando trabajos en una empresa o equipo.

2.2. **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. Museos y empresas de restauración de obras de arte, arqueología, laboratorios forenses, investigación policial, medicina legal, peritación, etc. La orientación laboral de estos profesionales puede referirse a:

a) Especialista en proyectos de comunicación.

b) Proyectos fotográficos propios como actividad artística independiente.

2.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes. Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

- a) Fotoperiodismo. Cobertura gráfica de la información para los distintos medios de comunicación.
- b) Fotografía de reportaje social. Documentación de actos sociales, de las condiciones y del medio en que se desenvuelve el hombre, retratos.
- c) Fotografía publicitaria. Trabajos para agencias de publicidad, estudios de diseño gráfico y bancos de imágenes.
- d) Fotografía de moda. Encargos de diseñadores, fabricantes, distribuidores y revistas de moda.
- e) Fotografía de arquitectura e interiorismo. Trabajos editoriales, documentación y seguimiento de obra.
- f) Fotografía artística. Realización de obra propia para el circuito comercial del arte.
- g) Fotografía de yacimientos arqueológicos.
- h) Fotografía de empresas en aquellas que por su funcionamiento así lo precisen (hospitales, industrias, etc.).
- i) Posproducción fotográfica digital.
- j) Técnico o técnica especialista de laboratorio fotográfico forense.
- k) Técnico o técnica especialista de laboratorio fotográfico de conservación y restauración de obras de arte.
- l) Técnico o técnica especialista en archivo fotográfico y banco de imágenes.

### 3. Objetivos generales.

3.1. 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.

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

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

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

3.5. 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.

3.6. 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.

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

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

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

3.10. Conocer y dominar las técnicas de archivo, indexación y recuperación de documentos fotográficos según los estándares internacionales.

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

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

3.13. Buscar, seleccionar y utilizar cauces de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

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

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

### 4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

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

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

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

6.º Utilizar las herramientas y recursos del dibujo en la elaboración de bocetos, guiones gráficos y storyboards para la realización de proyectos fotográficos y audiovisuales.

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

Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

8.º Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual. Bocetos, storyboards.

Criterios de evaluación:

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

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

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

6.º Realizar bocetos y storyboards adecuados a las especificaciones de proyectos audiovisuales y fotográficos.

7.º Valorar argumentando los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

Contenidos:

1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.

3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.

4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.

5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.

6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.

7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

8.º Lo narrativo y lo secuencial en la imagen fija. La imagen fotográfica y sus especificidades.

9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

## Criterios de evaluación:

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

## Medios informáticos.

Duración: 165 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

## Objetivos:

- 1.º 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 fotográfica.
- 2.º Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño: vectorial, bitmap y editorial.
- 6.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 7.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de tratamiento de imagen y de dibujo.
- 8.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.
- 9.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto fotográfico.

## Contenidos:

- 1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.
- 2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
- 3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- 4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- 5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- 6.º Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 7.º La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
- 8.º Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
- 9.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.
- 10.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.
- 11.º Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

## Criterios de evaluación:

- 1.º Valorar de manera argumentada 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
- 3.º Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
- 4.º Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
- 5.º Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, bitmap y editorial y comprender sus características fundamentales.
- 6.º Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.

7.º 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.

8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto fotográfico para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

Historia de la fotografía.

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Comprender el lenguaje y las particularidades de la fotografía y de otros medios de comunicación gráfica y visual.

2.º Conocer los orígenes y la evolución de la fotografía en relación con el contexto histórico-artístico.

3.º Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la fotografía, e identificar las principales tendencias, autores y obras.

4.º Analizar y valorar las obras fotográficas en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.

5.º Mostrar especial interés por los orígenes y evolución de la fotografía española y de nuestra comunidad autónoma.

6.º Demostrar interés y sensibilidad acerca de las imágenes fotográficas que se realizan en la actualidad.

7.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

1.º Orígenes y expansión de la fotografía. Su relación con otras manifestaciones artísticas.

2.º Los géneros fotográficos y su evolución. La fotografía en relación al contexto histórico-artístico.

3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la fotografía hasta la primera guerra mundial.

4.º La fotografía y su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.

5.º Principales tendencias de la fotografía española desde los orígenes, hasta la Transición democrática.

6.º La fotografía después de la Segunda Guerra Mundial. Manifestaciones más significativas. Tendencias, géneros y autores más relevantes.

7.º La fotografía en los medios de comunicación. Influencia y aplicaciones tecnológicas.

8.º Historia de la fotografía en España a partir de la transición democrática. Principales creadores andaluces.

9.º La fotografía actual. Escuelas, géneros y autores actuales.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.

3.º Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la fotografía, en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.

4.º Valorar críticamente las fotografías en base al conocimiento histórico y en relación a sus características técnicas y formales.

5.º Reconocer las principales tendencias en la Historia de la fotografía española y de nuestra comunidad autónoma.

6.º Identificar las diferentes tendencias, géneros y escuelas de la fotografía actual en relación a sus características técnicas y formales.

7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Teoría fotográfica.

Duración: 196 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

1.º Comprender y analizar los fundamentos del lenguaje fotográfico y aplicarlos en la valoración argumentada de imágenes fotográficas.

2.º Emitir un juicio crítico argumentado sobre su propio trabajo fotográfico y el de autoras o autores reconocidos.

3.º Estudiar textos significativos de la teoría fotográfica y sus relaciones con la praxis de la fotografía.

4.º Analizar las diversas técnicas fotográficas como condicionantes del significado, la expresividad y la estética de las fotografías.

5.º Valorar los conocimientos aportados por el módulo y utilizarlos en el propio proceso de creación y realización de trabajos profesionales.

Contenidos:

Curso primero:

1.º La imagen fotográfica. Concepto y evolución de las teorías fotográficas.

2.º Los contextos de la imagen, sus usos y funciones.

3.º El valor del referente. La clasificación en géneros.

4.º Los elementos de representación espacial en la fotografía. El punto de vista.

5.º La representación del tiempo y el movimiento. La secuencia fotográfica. La narrativa de la imagen fija o secuencial.

6.º La luz en la fotografía. Iluminación natural y artificial: criterios estéticos y funcionales.

7.º El color en fotografía. Evolución y usos expresivos.

Curso segundo:

8.º La fotografía y otros medios de expresión: artes plásticas, cine, literatura.

9.º Fotografía, registro y documento. La objetividad fotográfica.

10.º Teorías estéticas y artísticas. Del análisis historiográfico a la retórica visual.

11.º Fotografía y diseño. La influencia de la imagen fotográfica en el campo de la manipulación.

12.º Conceptos artísticos contemporáneos. Interacciones con la fotografía.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar imágenes fotográficas utilizando y relacionando adecuadamente los conceptos del módulo.

2.º Desarrollar estrategias de análisis de fotografías en base a los conocimientos aportados por el módulo y al propio criterio.

3.º Analizar e interpretar razonadamente textos significativos de la teoría de la fotografía.

4.º Valorar críticamente el lugar de la fotografía en el mundo de la comunicación y los usos que se hacen de ella.

5.º Emitir un juicio crítico argumentado acerca de fotografías propias y ajenas tomando en consideración los aspectos técnicos, comunicacionales y artísticos.

Técnica fotográfica.

Duración 339 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 18.

Objetivos:

1.º Dominar la tecnología específica del medio.

2.º Estudiar el hecho fotográfico desde aspectos científicos y mecánicos.

3.º Analizar la base científica y tecnológica de la fotografía.

4.º Conocer las especificaciones y características técnicas de materiales y equipos fotográficos.

5.º Desarrollar procedimientos operativos de control técnico.

6.º Conocer las tecnologías aplicadas a la reproducción e impresión de la imagen fotográfica.

7.º Aplicar los contenidos propios de la especialidad en una gran diversidad de ejercicios específicos.

8.º Manejar y utilizar equipos fotográficos desde la realización de la toma hasta la edición de la imagen.

9.º Conocer en la teoría y en la práctica los diferentes sistemas de iluminación y ejercitarse en la realización de fotografías de todo tipo de condiciones de iluminación.

10.º Procesar imágenes mediante diversas técnicas.

11.º Conocer las peculiaridades técnicas y artísticas de los géneros fotográficos y aplicarlas en ejercicios prácticos.

Contenidos:

Curso primero:

1.º Principios físicos. La Luz y la óptica.

2.º Leyes que intervienen directamente en el hecho fotográfico.

3.º Las cámaras y equipos fotográficos. Tipos y aplicaciones. Especificaciones técnicas, utilización y mantenimiento.

4.º Fotometría. La exposición. Fotómetros y exposímetros.

5.º Sistemas, equipos y técnicas de iluminación I. Fuentes luminosas y sus propiedades fotográficas. La iluminación artificial. Temperatura de color. El flash de cámara. Equipo de iluminación artificial de estudio. El flash de estudio.

6.º El control técnico en la toma.

7.º El procesado fotográfico fotoquímico y digital. Técnicas y equipos. Retoque y manipulación. Correcciones de tono y brillo. Corrección de problemas de color. Técnicas de laboratorio digital.

8.º Gestión y tratamientos especiales de B/N

9.º La materialización de la imagen fotográfica, su reproducción y edición. El escáner

Curso segundo:

10.º Las cámaras fotográficas de gran formato. Estructura y funcionamiento.

11.º Sistemas, equipos y técnicas de iluminación II. Técnicas de iluminación aplicadas a diferentes superficies: metodología de iluminación.

12.º El flash portátil electrónico

13.º Gestión y tratamientos especiales de color. Transferencia de color.

14.º Tecnologías de reproducción e impresión: Sistemas Computer to Print, Computer to Plate, Computer to Film.

15.º Sistemas de impresión de alta calidad. Sistemas de Gestión de Color.

16.º Condicionamientos técnicos, artísticos y comunicativos de la práctica fotográfica en los diferentes géneros.

Criterios de evaluación:

1.º Comprender y utilizar adecuadamente la terminología y los conceptos técnicos de la fotografía.

2.º Comprender el manejo de las cámaras y los equipos fotográficos.

3.º Dominar las técnicas de procesado de la imagen fotográfica y sus fases.

4.º Llevar a cabo adecuadamente el control de calidad de la reproducción de la imagen y del color.

5.º Resolver ejercicios prácticos de fotografía fotoquímica y digital realizando correctamente todo el proceso hasta la materialización de imágenes de la calidad técnica exigible a nivel profesional.

6.º Manejar con destreza cámaras y equipos fotográficos.

7.º Procesar correctamente imágenes mediante diferentes técnicas y realizar el adecuado tratamiento del B/N y el color.

8.º Seleccionar y llevar a cabo el sistema de iluminación que mejor corresponda a las especificaciones técnicas, comunicativas y artísticas de ejercicios prácticos de la especialidad.

9.º 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.

Lenguaje y tecnología audiovisual.

Duración: 284 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 17.

Objetivos:

1.º Dominar la técnica y tecnología de los medios audiovisuales.

2.º Conocer las claves históricas de la imagen en movimiento y analizar sus aspectos tecnológicos, plásticos y significativos, comprendiendo e identificando sus códigos.

3.º Utilizar correctamente el lenguaje de la imagen en movimiento.

4.º Ser capaz de elaborar guiones literarios y gráficos.

5.º Realizar productos audiovisuales en todas sus fases, priorizando los medios disponibles para el desarrollo de un proyecto audiovisual.

6.º Expresar originalmente ideas a través de propuestas audiovisuales.

Contenidos:

Curso primero:

1.º Control técnico de los equipos de toma y posproducción. La señal de video y la formación de la imagen videográfica. Los dispositivos de registro de imagen y sonido.

2.º El guión. La narrativa visual. Estructura filmica narrativa: la idea y el conflicto, los puntos de trama. Fases previas al guión literario. El argumento. La sinopsis.

3.º Los elementos del lenguaje audiovisual. La imagen como representación de la realidad. Elementos de retórica audiovisual. Lectura de la imagen, parámetros de análisis de las estructuras formales. Composición. Aspectos morfológicos: elementos visuales y sonoros.

Curso segundo:

4.º La ordenación del espacio representado. El encuadre. Dimensiones y forma de la imagen. Formatos. El espacio en campo y el espacio fuera de campo. Escala de planos. El punto de vista de la cámara: ángulos. Movimientos de cámara.

5.º La ordenación del tiempo representado. La elipsis y sus causas. Duración del plano. Escena, secuencia y plano secuencia.

6.º El montaje. Introducción al concepto de montaje. Funciones. Evolución. Articulaciones espacio-temporales. La transición entre planos. La continuidad visual. Las leyes del montaje y la libertad formal. El ritmo. La edición no lineal: concepto, modos y funciones. Los efectos visuales en posproducción. Aplicaciones de edición no lineal.

7.º La elaboración del producto audiovisual. La preproducción. Rodaje: producción, funciones en rodaje de cada departamento. Fase de posproducción de vídeo y audio.

8.º Escenografía, actores e iluminación. Fundamentos de la dirección escénica. La construcción del personaje. Caracterización. La puesta en escena como proceso creativo. Planificación de la puesta en escena. Técnicas básicas de iluminación Tipos de focos y soportes para iluminación.

9.º El sonido. Tipos de sonido. Planos sonoros. Componentes de la banda sonora. Técnicas de grabación y edición de audio. Efectos de sonido.

10.º Los géneros y los productos audiovisuales. Clasificación de los productos audiovisuales. Soportes. Géneros y formatos.

Criterios de evaluación:

1.º Comprender y utilizar correctamente y con soltura la terminología y los conceptos técnicos del medio audiovisual.

2.º Manejar los equipos y las técnicas audiovisuales con destreza y precisión.

3.º Utilizar adecuadamente los mecanismos y recursos expresivos del medio audiovisual.

4.º Realizar correctamente guiones gráficos y literarios para piezas audiovisuales.

5.º Analizar las técnicas de realización de obras cinematográficas o videográficas, identificar los tipos de guiones más utilizados y elaborar la documentación técnica correspondiente utilizando la información y simbología adecuadas.

6.º Realizar audiovisuales llevando a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso.

7.º Valorar argumentadamente imágenes audiovisuales en base a los conocimientos aportados por el módulo, a su propio criterio y sensibilidad.

Proyectos de fotografía.

Duración 390 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 24.

Objetivos.

1.º Transmitir ideas y comunicar mensajes a través de la representación fotográfica.

2.º Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad, y expresividad personal en la definición y desarrollo del proyecto fotográfico.

3.º Desarrollar la autonomía en el aprendizaje y en el uso de las metodologías de trabajo más adecuadas a la solución de problemas.

4.º Conocer la información básica sobre las distintas áreas de aplicación de la fotografía que le permitan acceder a una posterior especialización.

5.º Conocer y saber utilizar los materiales, equipos y técnicas que intervienen en el proceso fotográfico.

6.º Realizar proyectos fotográficos de calidad técnica y artística dentro de distintos ámbitos de la fotografía.

7.º Analizar proyectos fotográficos en sus variables técnicas, artísticas y comunicativas y emitir una valoración crítica fundamentada.

8.º Dominar las nuevas tecnologías propias de la especialidad.

9.º Conocer y dominar las técnicas de archivo, indexado y recuperación de documentos fotográficos según los estándares internacionales.

10.º Desarrollar actitudes de colaboración que posibiliten y optimicen el trabajo en equipo.

11.º Conocer la normativa específica de aplicación de la especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El proyecto fotográfico. Metodología general.

2.º La toma fotográfica: variables del control técnico y expresivo. La nitidez de la imagen y el enfoque selectivo.

3.º La medición de la luz y determinación de la exposición.

4.º Uso expresivo de la luz: La iluminación natural, artificial y mixta. Luz continua y flash. Filtraje y polarización.

5.º La sintaxis de la imagen fotográfica, composición: el formato, el encuadre, punto de vista, tipos y usos de planos, reglas de composición y lenguaje visual

6.º La representación del tiempo y movimiento en la fotografía.

7.º Laboratorio digital: Optimización básica de la imagen, manipulación digital. El fotomontaje, gestión y organización de archivos, el negativo digital.

8.º Manejo y uso de los diferentes programas de edición de fotografía,

Curso segundo:

9.º El proyecto fotográfico, metodología específica.

10.º Los ámbitos de la fotografía. Géneros. El retrato en todos sus ámbitos, el desnudo. El bodegón creativo y publicitario. Fotografía de moda. El paisaje, fotografía de arquitectura. Fotografía documental, el reportaje, fotoperiodismo. Fotografía industrial y editorial. Otros géneros de actualidad.

11.º Fotografía de creación. Fotografía escenificada. Fotografía abstracta.

12.º La cámara técnica. Aplicaciones en los géneros fotográficos: manejo y uso creativo. Película y respaldo digital.

13.º Gestión de archivos. Metadatos. Técnica de archivos, indexación y recuperación de documentos fotográficos.

14.º Revelado del negativo digital. Técnicas de ajuste tonal y tratamiento de imagen. Optimización.

15.º Procedimiento de retoque. Corrección de color.

16.º Control de la perspectiva y la forma de la imagen.

17.º La edición. Selección y organización de imágenes.

18.º Acabado y presentación. Montaje y exposición.

19.º Normativa de aplicación en la especialidad.

20.º La memoria y la comunicación del proyecto.

Criterios de evaluación:

1.º Manejar con destreza cámaras y equipos fotográficos y procesar las imágenes con dominio técnico.

2.º Adecuar las soluciones técnicas, formales y expresivas a las especificaciones temáticas y comunicativas de proyecto.

3.º Organizar, planificar y llevar a cabo los trabajos fotográficos con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

4.º Desarrollar proyectos, individuales y en equipo, en todas sus fases, hasta la obtención de un producto fotográfico de calidad artística, técnica y comunicativa.

5.º Seleccionar y organizar adecuadamente los elementos, materiales y humanos, que serán fotografiados.

6.º Dotar a la fotografía de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos que transmitan ideas y mensajes acordes a los objetivos comunicacionales del proyecto.

7.º Realizar imágenes de temática y de estilo acordes al ámbito profesional y al género de que se trate.

8.º Demostrar autonomía en la planificación y realización del trabajo fotográfico.

9.º Presentar y defender con fundamento, las propias ideas y el trabajo realizado, y emitir una valoración argumentada del mismo.

10.º Utilizar con destreza la tecnología propia de la especialidad tanto en la realización como en la comunicación del proyecto.

11.º 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.

Formación y orientación laboral.

Duración: 94 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocritica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

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

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

- 1.º Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
- 2.º Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
- 3.º Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad las destrezas profesionales de su especialidad.
- 4.º Realizar la presentación del proyecto de manera coherente, desarrollar capacidad analítica sobre todos los aspectos necesarios para la comprensión del proyecto.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de fotografía. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Presupuesto, cálculo económico y normativa legal para proyectos de Fotografía.

2.º Materialización del proyecto de fotografía hasta la obtención del producto acabado. Recopilación de datos, análisis, creatividad, experimentación con materiales y técnicas, consecución de modelos. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Métodos de presentación audiovisual, organización de contenidos. Terminología específica en fotografía. Discurso oral y valoración crítica.

Criterios de evaluación:

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

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

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

2.º 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.

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

4.º 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.

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

6.º Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición fotográfica bajo las orientaciones de la persona que ejerce la tutoría o coordinación correspondiente.

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

## ANEXO VII

### CICLO FORMATIVO: ILUSTRACIÓN

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1433/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas

mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Ilustración, se establece:

### 1. Perfil profesional.

#### 1.1. 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.

#### 1.2. Competencias profesionales:

a) 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

### 2. Contexto profesional.

2.1. **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.

#### 2.2. Sectores productivos.

a) 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.

b) Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

a) Especialista en ilustración y dibujo integrándose en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.

b) Realización de ilustraciones y organización y supervisión de la producción.

c) Creación y/o realización de ilustraciones originales para diferentes ámbitos: ciencia, técnica, arquitectura, interiorismo, moda, publicidad, diseño gráfico, productos, editorial, prensa.

d) Creación y/o realización de proyectos de libros interactivos y desplegables (pop-ups) en tres dimensiones.

e) Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para proyectos de ilustración en sus diferentes ámbitos.

f) Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con la Ilustración.

### 3. Objetivos generales.

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

3.2. 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.

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

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

3.5. 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.

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

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

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

3.9. 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.

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

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

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

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

#### 4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

##### Objetivos:

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

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

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

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

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

##### Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

##### Criterios de evaluación:

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

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

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

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

Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

Contenidos:

1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.

3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.

4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.

5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.

6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.

7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

8.º El cartel. Narrativa y secuencia en la imagen fija.

9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.

2.º Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

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

4.º Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas de manera argumentada.

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

Medios informáticos.

Duración: 166 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

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

3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.

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

7.º Conocer la importancia de la imagen vectorial, la fotografía digital y el diseño editorial como recursos de un producto gráfico ilustrado.

8.º Aplicar las herramientas avanzadas vectoriales y bitmap.

9.º Conocer los programas que posibilitan la realización de los distintos tipos de ilustración animada.

10.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.

11.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.

12.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto de ilustración.

Contenidos:

Curso primero:

1.º Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.

2.º Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3.º Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4.º Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

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

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

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

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

Curso segundo:

10.º El hardware para ilustración. Tabletas digitalizadoras. Pantallas para lápices interactivos. Lápices digitales. Pantallas capacitivas y resistivas.

11.º La imagen vectorial. Pinceles, pluma y combinación de objetos aplicados a la vectorización.

12.º Fotografía digital. Conversión de gráficos vectoriales en bitmaps y viceversa.

13.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

14.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

15.º Animación vectorial. Nociones básicas de animación. Línea de tiempo. Fases de producción.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

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

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

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

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

7.º 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.

8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto de ilustración para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

10.º Valorar críticamente la estructura y composición del mensaje gráfico editorial.

Fotografía.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.

2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.

3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.

4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de ilustración.

5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.

6.º Conseguir resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades

2.º Los equipos fotográficos: tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.

3.º La toma fotográfica: composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.

4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.

5.º El color en fotografía.

6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.

8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.

9.º Técnicas de animación a partir de la imagen fija.

10.º Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.

2.º Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.

3.º Integrar la fotografía en la realización de proyectos de ilustración bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4.º Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

Historia de la ilustración.

Duración: 104 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Comprender el lenguaje y las particularidades de la imagen gráfica en relación con otras formas de comunicación visual.

2.º Conocer la génesis y la evolución técnica y formal de la imagen gráfica relacionándola con otras manifestaciones de la cultura visual y su contexto histórico-artístico.

3.º Aplicar ese conocimiento del contexto histórico-artístico al campo específico de la ilustración.

4.º Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la ilustración e identificar los autores y obras más representativos de cada momento.

5.º Analizar ilustraciones en su dimensión artística, comunicacional y expresiva.

6.º Identificar y valorar las principales realizaciones y autores de ilustraciones en la actualidad.

7.º Prestar especial atención a la evolución de la ilustración española y a la de nuestra comunidad autónoma.

8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

1.º Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, la fotografía y el cómic: lenguaje y características propias de cada medio.

2.º Manifestaciones y géneros en la ilustración. La ilustración y la impresión en relación al contexto histórico-artístico.

3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la imagen gráfica y la ilustración hasta final del siglo XIX. Obras y estilos más significativos. Tendencias y autores relevantes.

4.º La imagen gráfica y la ilustración, y su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.

5.º La ilustración y los medios de comunicación. Aplicaciones tecnológicas.

6.º La actualidad de la ilustración. Tendencias y géneros. Autores y realizaciones significativas.

7.º Historia de la ilustración en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar las manifestaciones y los estilos más relevantes de la ilustración así como el valor de las aportaciones e innovaciones de los autores más destacados.

3.º Identificar y contextualizar ilustraciones señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento histórico en que se producen.

4.º Explicar razonadamente y ejemplificar la influencia de la evolución técnica de los sistemas de reproducción gráfica en las características formales de la imagen, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

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

6.º Analizar ilustraciones en base al conocimiento histórico, la innovación técnica y la sensibilidad estética y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades artísticas y comunicativas.

7.º Reconocer las principales manifestaciones de la Historia de la ilustración en España, y especialmente las de los creadores andaluces.

8.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Dibujo aplicado a ilustración.

Duración: 202 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

1.º 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.º Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.

3.º Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.

4.º 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.º Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

6.º Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de ilustraciones.

7.º Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo e incorporarla en el propio trabajo.

8.º Desarrollar pautas de estilo personales.

9.º Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

10.º 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.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, la mancha, el trazo sensible. Silueta y contorno, valores expresivos.

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

3.º Dibujo de retentiva y de memoria. Dibujo automático.

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

5.º Luz, color y textura en el dibujo de ilustración. Valores superficiales.

Curso segundo:

6.º La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptible. Profundidad de campo. Puntos de enfoque. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narrativa. El recorrido visual.

7.º Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano, elementos, objetos y estructuras. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.

8.º Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. La ilustración botánica. Distorsiones. Caracterización de personajes.

9.º Recursos expresivos. El dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores significativos de diferentes épocas y estilos.

10.º Interpretación de la forma. Procesos de análisis, síntesis, estilización y abstracción. El estilo. Rasgos personales del ilustrador y búsqueda del propio estilo.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.

2.º Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.

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

Representación espacial aplicada.

Duración: 169 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º 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.
- 2.º Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
- 3.º Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.
- 4.º Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en obras de arte gráfico y pictórico y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.
- 5.º Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
- 6.º 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.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

- 1.º Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.
- 2.º 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.
- 3.º Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.

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

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

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

Técnicas de expresión gráfica.

Duración: 169 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

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

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

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

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

6.º 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.

Contenidos:

1.º Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Clasificación. Generalidades. Utensilios, herramientas, materiales y soportes.

2.º Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Desarrollo técnico con grafitos, pasteles. acuarela, témperas, acrílicos. Tintas. Óleos, ceras. Aerógrafos, rotuladores.

3.º Técnicas de impresión manuales. Texturas y tramas. Métodos de generación espontánea de texturas.

4.º Técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Reserva, decollage, frottage, calcomanía y transferencia.

5.º Técnicas mecánicas y digitales: efectos gráficos aplicados a la ilustración.

6.º Las técnicas gráficas en la ilustración en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

7.º El estudio del ilustrador. Equipo, instrumentos: tipología y usos tradicionales y alternativos, autofabricación, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

Criterios de evaluación:

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

2.º Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.

3.º Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas.

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

5.º 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.º Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.

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

Producción gráfica industrial.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

- 2.º Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
- 3.º Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
- 4.º Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
- 5.º Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
- 6.º Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
- 7.º Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
- 8.º Adquirir y manejar la terminología específica relacionada con la producción gráfica impresa, y usarla con rigor.
- 9.º Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial, así como los aspectos ecológicos relacionados con la producción gráfica.

Contenidos:

- 1.º Tipos de originales impresos y digitales. Características. Color: modelos y usos. Sistemas de gestión del color. Cuatricromía y colores directos.
- 2.º Monitores, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escáneres, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escaneado de imágenes. Factor de escalado.
- 3.º Preparación de archivos para imprenta. Formatos, configuraciones y aspectos técnicos. Resolución y proceso de impresión. Biblioteca de colores. Ajustes de color para impresión. Empaquetado y envío a imprenta.
- 4.º Rasterización. Lenguaje de descripción de página. El RIP. Clases de tramado. Separación de colores.
- 5.º Software de comprobación preliminar. Simulaciones y pruebas en pantalla. Pruebas de impresión. Valoración de pruebas.
- 6.º Soportes de impresión. Características. Durabilidad e impacto ecológico.
- 7.º Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Características: frecuencia de tonos, trama y lineatura. Las tintas. El color y la técnica de reproducción. Sistema y proceso de impresión según el proyecto gráfico, el soporte y la tirada. Compaginación e imposición. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
- 8.º Post-impresión. Acabados. Secado: características y duración.
- 9.º Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
- 10.º Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales. Impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.

Criterios de evaluación:

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

Técnicas gráficas tradicionales.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

- 1.º 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.º 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.º Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de las diferentes técnicas de grabado y utilizarlas como recurso técnico en supuestos prácticos de la especialidad.
- 4.º 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.º Valorar la importancia de los materiales y procedimientos no tóxicos y primar su utilización.

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

Contenidos:

1.º El grabado como forma de expresión artística. Concepto del grabado como obra de arte original.

Presentación, edición y catalogación.

2.º El taller: área de trabajo. Organización. Mantenimiento y seguridad. Materiales, herramientas y productos propios del taller. Maquinaria. Almacenamiento y reciclaje del material del taller. Protección medioambiental.

3.º Técnicas y sistemas de estampación: grabado en relieve, grabado en hueco, grabado planográfico. La serigrafía. Materiales y procedimientos no tóxicos.

4.º Prensas, útiles y materiales. Los procesos de entintado y estampación. El papel, las tintas y los soportes.

5.º Técnicas de estampación policromas. El papel, las tintas, los soportes y los materiales del grabado e impresión.

6.º Materiales y procedimientos no-tóxicos en la práctica de las técnicas de estampación.

7.º Organización y mantenimiento del taller. Recomendaciones básicas de seguridad, higiene y protección medioambiental propios de la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar e identificar razonadamente estampas de cada una de las técnicas de grabado y estampación.

2.º Plantear imágenes adecuadas para una técnica de grabado concreta.

3.º 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.º 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.º Conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales.

6.º 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.

Proyectos de ilustración.

Duración: 368 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 22.

Objetivos:

1.º 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.º 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.

3.º Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica necesaria para la creación de ilustraciones.

4.º 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.

5.º Explorar soluciones gráficas creativas e innovadoras para resolver ejercicios en el contexto de la especialidad.

6.º Aplicar las normas de presentación de originales para su posterior reproducción.

7.º Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de ilustración de calidad artística y comunicativa.

8.º Valorar la realización de ilustraciones como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

9.º Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos así como valorar razonadamente las realizaciones de los demás.

10.º Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El proyecto de ilustración. El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.

2.º El encargo profesional. Requerimientos específicos según criterios de uso, función, estructurales, técnico-productivos, económicos, de mercado, formales, de identificación y legales. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo, interpretación. Fuentes y archivos.

3.º La ilustración editorial en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos. Creación de personajes, escenarios y ambientaciones.

Curso segundo:

4.º La ilustración publicitaria e informativa. La ilustración de moda.

5.º La ilustración en ámbito científico-técnico: medicina, botánica, zoología, anatomía.

6.º La ilustración arquitectónica y escenográfica. Aplicaciones informáticas.

7.º La ilustración tridimensional. Aplicaciones informáticas.

8.º Otros campos de aplicación profesional en la ilustración: realizador de productos multimedia. Creador de personajes. Animador e ilustrador para páginas web. Diseñador de gráficos para videojuegos. Dibujante de cómics. Diseño de mundos virtuales. Ilustrador de decorados para cine y teatro. Realizador de efectos especiales. Realizador de Layouts. Dibujante de Storyboards. Infografía.

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

10.º El portafolio profesional.

11.º Normativa de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

1.º Realizar proyectos de ilustración con calidad técnica, artística y comunicativa, a partir de un encargo o de la propia idea.

2.º Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la expresión gráfica y aplicarlos correctamente según la naturaleza del encargo.

3.º 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.º Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.

5.º Desarrollar y realizar proyectos de ilustración adecuados al nivel de calidad y competitividad exigido profesionalmente.

6.º Presentar correctamente los originales para su posterior reproducción.

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

8.º Expresarse con pautas de estilo propias y adecuadas a las especificaciones de cada proyecto.

9.º Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional.

10.º Presentar correctamente los proyectos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Formación y orientación laboral.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

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

3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.

4.º Identificar las distintas 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.

5.º 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.

6.º Valorar la cooperación, la autocritica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.

Contenidos:

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

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

3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.

9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.

10.º 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.

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

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

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

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

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

4.º Realizar la presentación del proyecto de manera coherente, desarrollar capacidad analítica sobre todos los aspectos necesarios para la comprensión del proyecto.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de ilustración. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto, cálculo económico y normativa legal para proyectos de Ilustración.

2.º Materialización del proyecto de ilustración hasta la obtención del producto acabado. Recopilación de datos, análisis, creatividad, experimentación con materiales y técnicas, consecución de modelos. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Métodos de presentación audiovisual, organización de contenidos. Terminología específica en ilustración. Discurso oral y valoración crítica.

Criterios de evaluación:

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

2.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

4.º Presentar adecuadamente el proyecto de acuerdo con los apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

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

2.º 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.

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

4.º 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.

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

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

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

## ANEXO VIII

### CICLO FORMATIVO: CÓMIC

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Cómics, se establece:

1. Perfil profesional.

1.1. 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.

## 1.2. Competencias profesionales:

- a) Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
- b) Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
- c) Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
- d) Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.
- e) Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
- f) Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

## 2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición. Puede también desarrollar su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución. Asimismo puede colaborar con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

### 2.2. Sectores productivos.

a) 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.

b) Como profesional independiente realizando proyectos propios en actividad artística libre.

2.3. **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.** Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

- a) Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.
- b) Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.
- c) Elaboración de guiones para narraciones gráficas.
- d) Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.
- e) Realización de guiones ilustrados (story-boards).
- f) Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.
- g) Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

## 3. Objetivos generales.

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

3.2. Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.

3.3. Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

3.4. Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.

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

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

3.7. Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

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

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

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

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

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

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

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

#### 4. Currículo.

##### 4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Duración: 140 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

##### Objetivos:

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

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

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

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

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

##### Contenidos:

1.º Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2.º Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma, forma artificial y forma natural. Variaciones formales. Estructuras geométricas y orgánicas. Tamaño, escala, forma y proporción.

3.º Forma y composición en la expresión bidimensional. La composición y su valor expresivo. Equilibrio, tensión, peso, dirección, dinámica y movimiento. Estrategias y ritmos compositivos: armonías y contrastes.

4.º Fundamentos y teoría de la luz y el color. Valores tonales de la imagen gráfica. Representación de la luz. Claroscuro y volumen. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.

5.º Valores expresivos y simbólicos del color.

6.º Interacción del color en la representación creativa. Interacción de los elementos visuales: forma, medida, color y textura.

7.º Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. Dibujo constructivo, dibujo creativo-expresivo, dibujo en procesos de diseño. Experimentación con técnicas gráficas y pictóricas. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.

##### Criterios de evaluación:

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

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

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

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

#### Teoría de la imagen.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

##### Objetivos:

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

2.º Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3.º Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

Contenidos:

- 1.º La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
- 2.º La comunicación visual. El proceso comunicativo.
- 3.º La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
- 4.º Sintaxis visual. La composición. El espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
- 5.º Identificación, análisis y valoración de la imagen. La lectura de la imagen.
- 6.º El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación. Retórica y semiótica visual.
- 7.º Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
- 8.º La imagen narrativa. El cartel.
- 9.º La imagen audiovisual. Los medios de comunicación.

Criterios de evaluación:

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

Medios informáticos.

Duración: 159 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

- 1.º 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.º Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3.º 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.º Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 5.º Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño vectorial, bitmap y editorial.
- 6.º Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 7.º Conocer la importancia de la imagen vectorial, la fotografía digital y el diseño editorial como recursos de un producto gráfico ilustrado.
- 8.º Aplicar las herramientas avanzadas vectoriales y bitmap.
- 9.º Explorar las posibilidades creativas de los programas de dibujo vectorial y de tratamiento de imagen.
- 10.º Conocer las herramientas necesarias para realizar la maquetación de un producto editorial.
- 11.º Resolver los problemas técnicos que se planteen durante el proceso de realización de un proyecto de cómic.

Contenidos:

Curso primero:

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

Curso segundo:

10.º El hardware para ilustración de cómic. Tabletas digitalizadoras. Pantallas para lápices interactivos. Lápices digitales. Pantallas capacitivas y resistivas.

11.º La imagen vectorial. Pinceles, pluma y combinación de objetos aplicados a la vectorización.

12.º Fotografía digital. Conversión de gráficos vectoriales en bitmaps y viceversa.

13.º Diseño editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento. Integración de elementos en el documento.

14.º Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

Criterios de evaluación:

1.º 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.º Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

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

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

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

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

7.º 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.

8.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

9.º Utilizar de forma adecuada las herramientas digitales propias de un proyecto de cómic para realizar un trabajo con precisión técnica y formal.

10.º Valorar críticamente la estructura y composición del mensaje gráfico editorial.

Fotografía.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Conocer y dominar la tecnología fotográfica.

2.º Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y particularidades.

3.º Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.

4.º Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de cómic.

5.º Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.

6.º Conseguir acertados resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

Contenidos:

1.º El lenguaje fotográfico. Dimensiones, finalidad y particularidades.

2.º Los equipos fotográficos: tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.

3.º La toma fotográfica: composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y el tiempo en la imagen fija.

4.º La luz natural y artificial: calidad de la luz, temperatura de color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.

5.º El color en fotografía.

6.º Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

7.º Procesado, manipulación y optimización de las imágenes.

8.º Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.

9.º Técnicas de animación a partir de la imagen fija.

10.º Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.

2.º Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.

3.º Integrar la fotografía en la realización de proyectos de cómic bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4.º Valorar de manera argumentada la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

Historia del cómic.

Duración: 103 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

1.º Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.

2.º Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.

3.º Aplicar ese conocimiento del contexto histórico-artístico al campo específico del cómic.

4.º Comprender la evolución histórica, técnica y formal del cómic e identificar las principales tendencias, autores y obras.

5.º Analizar y valorar obras de cómic en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.

6.º Prestar especial atención a la evolución del cómic español y al de nuestra comunidad autónoma.

7.º Valorar de manera argumentada, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

1.º Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. El signo, la comunicación y el lenguaje. El diseño gráfico, la ilustración, el cómic, la fotografía, la imagen audiovisual e interactiva: lenguaje y características propias de cada medio.

2.º Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación visual. Recorrido histórico, técnico y estético de la imagen gráfica hasta final del siglo XIX.

3.º La imagen gráfica y su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.

4.º La imagen gráfica narrativa y los medios de comunicación. Influencia de la tecnología.

5.º Recorrido por la evolución histórica y técnica del cómic hasta la Segunda Guerra Mundial.

6.º Obras y estilos más significativos. Tendencias, escuelas y autores relevantes después de los años cincuenta.

7.º Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.

8.º Historia del cómic en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

1.º Analizar las manifestaciones de la imagen en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.

2.º Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.

3.º Explicar razonadamente la evolución técnica y formal del cómic en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.

4.º Valorar de manera argumentada cómics actuales en base al conocimiento histórico, la técnica y la sensibilidad estética.

5.º Demostrar interés y sensibilidad hacia la evolución del cómic a lo largo de su recorrido histórico.

6.º Reconocer las manifestaciones principales de la Historia del cómic en España y especialmente las de los creadores andaluces.

7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Dibujo aplicado al cómic.

Duración: 201 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

1.º 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.º Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.

3.º Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.

4.º 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.º Comprender y aplicar los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas de la especialidad.

6.º Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

7.º Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.

8.º Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo aplicado al cómic e incorporarla al propio trabajo.

9.º Desarrollar pautas de estilo personales.

10.º Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, la mancha, el trazo sensible. Silueta y contorno, valores expresivos.

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

3.º Dibujo de retentiva y de memoria.

4.º El calco, la copia y la interpretación.

5.º La representación de la luz: el claroscuro. La luz en la definición del volumen. El uso de la trama. La iluminación. Luz natural y artificial. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.

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

7.º Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Dibujo de objetos. Distorsiones.

Curso segundo:

8.º Anatomía humana y figura animal. La figura humana. Creación de personajes. Expresión facial y corporal. Distorsiones. Estructura y locomoción animal.

9.º Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos de cómic. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.

10.º Recursos expresivos en el dibujo aplicado al cómic.

11.º El color, textura y superficie en el cómic. Valores descriptivos, simbólicos y expresivos.

12.º Composición narrativa. El ritmo narrativo. La influencia occidental y oriental en los diferentes esquemas compositivos.

Criterios de evaluación:

1.º Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.

2.º Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.

3.º Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.

4.º Entender y saber dibujar las formas y su entorno.

5.º Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.

6.º Utilizar adecuadamente los métodos, así como las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.

7.º Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.

8.º Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.

9.º Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del cómic a la intencionalidad estilística y temática del encargo.

10.º Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo aplicado al cómic.

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

Representación espacial aplicada.

Duración: 169 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Objetivos:

1.º 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.

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

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

4.º Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en imágenes de cómic y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.

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

6.º 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.

#### Contenidos:

1.º El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.

2.º Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.

3.º Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico. Conceptos generales.

4.º Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones. Aplicaciones a la especialidad.

5.º Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico a mano alzada.

6.º Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.

7.º Plano geométral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano de perfil y plano inclinado. Puntos inaccesibles. Aplicaciones a la especialidad.

8.º El círculo en perspectiva y otras formas planas: cuadriláteros y polígonos.

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

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

11.º Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.

12.º El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones. Perspectiva aérea. Gradiente de textura. Perspectiva de espacios habitados.

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

#### Criterios de evaluación:

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

2.º 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.

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

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

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

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

#### Técnicas de expresión gráfica.

Duración: 169 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

#### Objetivos:

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

2.º Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.

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

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

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

6.º 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.

Contenidos:

1.º Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Clasificación. Generalidades. Utensilios, herramientas, materiales y soportes.

2.º Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Desarrollo técnico con grafitos, pasteles. Acuarela, témperas, acrílicos. Tintas. Óleos, ceras. Aerógrafos, rotuladores.

3.º Técnicas de impresión manuales. Texturas y tramas. Métodos de generación espontánea de texturas.

4.º Técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos. Reserva, decollage, frottage, calcomanía y transferencia.

5.º Técnicas mecánicas y digitales: efectos gráficos aplicados al cómic.

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

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

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

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

Producción gráfica industrial.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

1.º Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

2.º Configurar adecuadamente archivos para imprenta.

3.º Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.

4.º Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.

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

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

7.º Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.

8.º Adquirir y manejar la terminología específica relacionada con la producción gráfica impresa, y usarla con rigor.

9.º Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial, así como los aspectos ecológicos relacionados con la producción gráfica.

Contenidos:

1.º Tipos de originales impresos y digitales. Características. Color: modelos y usos. Sistemas de gestión del color. Cuatricromía y colores directos.

2.º Monitores, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escáneres, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escaneado de imágenes. Factor de escalado.

3.º Preparación de archivos para imprenta. Formatos, configuraciones y aspectos técnicos. Resolución y proceso de impresión. Biblioteca de colores. Ajustes de color para impresión. Empaquetado y envío a imprenta.

4.º Rasterización. Lenguaje de descripción de página. El RIP. Clases de tramado. Separación de colores.

5.º Software de comprobación preliminar. Simulaciones y pruebas en pantalla. Pruebas de impresión. Valoración de pruebas.

6.º Soportes de impresión. Características. Durabilidad e impacto ecológico.

7.º Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Características: frecuencia de tonos, trama y lineatura. Las tintas. El Color y la técnica de reproducción. Sistema y proceso de impresión según el proyecto gráfico, el soporte y la tirada. Compaginación e imposición. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.

8.º Post-impresión. Acabados. Secado: características y duración.

9.º Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

10.º Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales. Impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.

Criterios de evaluación:

1.º Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.

2.º Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.

3.º Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.

4.º Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.

5.º Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.

6.º Elegir de manera argumentada el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.

7.º Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.

8.º Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

Guión y estructura narrativa.

Duración: 148 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Objetivos:

1.º Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.

2.º Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.

3.º Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.

4.º Aprender los recursos y técnicas para la escritura de un guión de cómic.

5.º Identificar tipos de guiones y sus formatos, así como conocer los principales guionistas del cómic.

6.º Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas, atendiendo a las características de los diferentes estilos y géneros

7.º Saber desarrollar un guión narrativo, siendo creativo en la articulación y configuración del mismo.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El proceso creativo del guionista.

2.º Lenguaje narrativo. Lenguaje secuencial. Estructura y desarrollo de una historia.

3.º Tipos de guiones. Formatos.

4.º Elaboración de un guión. Fases: Idea. Story line. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes.

Documentación. El guión literario.

Curso segundo:

5.º Teorías narrativas. Elementos narrativos.

6.º Técnicas para la escritura de las escenas de un guión: descripción de la viñeta, cuadros del narrador, globos del diálogo, efectos-onomatopeyas y la puesta en página.

7.º La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.

8.º El espacio y el tiempo en el guión. Montaje y ritmo.

9.º Género y tono en el guión. Recursos narrativo- expresivos del guión de cómic. Adaptaciones.

10.º Principales guionistas.

Criterios de evaluación:

1.º Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.

2.º Identificar los elementos propios del guión narrativo de cómic.

3.º Saber utilizar con eficacia y creatividad las técnicas de escritura de un guión narrativo aplicándolas a diferentes géneros, aprendiendo de la obra de los principales guionistas de cómic.

4.º Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.

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

6.º Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de un proyecto de cómic.

Proyectos de cómic.

Duración: 327 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 20.

Objetivos:

1.º 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.º Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.

3.º Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.

4.º Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.

5.º Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.

6.º Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.

7.º 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.º Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.

9.º Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.

10.º Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

11.º Conocer el mercado de la edición y distribución del cómic así como las particularidades nacionales con relación a los formatos y estilos narrativos.

Contenidos:

Curso Primero:

1.º El contexto de la producción de cómics. Edición analógica o digital. La editorial.

2.º El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.

3.º Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.

4.º Story-board. El encuadre. Tipología de planos y ángulos de visión. Continuidad.

5.º El tempo narrativo. Las transiciones y elipsis narrativas. Relación de viñeta y tempo narrativo. La secuencia.

6.º Diagramación de página. Bocetos de planificación narrativa.

7.º Entintado y/o técnica gráfica. B/N y color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.

8.º 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.

Curso Segundo:

9.º El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.

10.º Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta, la página y la novela gráfica.

11.º Tipologías de cómic, técnica narrativa y formato. Cómic Book, la Bande Dessinée y el Manga. Escuelas nacionales. Cómic alternativo. Webcomic.

12.º Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación. Acercamiento a la creación de tipografías.

13.º El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción. Artes finales.

14.º Normativa de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

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

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

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

- 4.º Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.
- 5.º 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.º Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
- 7.º Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
- 8.º Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
- 9.º Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.
- 10.º Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.
- 11.º Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
- 12.º Adecuar el producto narrativo a los diferentes entornos editoriales y a las tipologías de soportes y formatos del cómic.
- 13.º Atenerse en los proyectos a la normativa de aplicación a la especialidad, vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

Formación y orientación laboral.

Duración: 98 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Objetivos:

- 1.º Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- 2.º Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y sociolaborales.
- 3.º Proponer un proyecto de una pequeña o mediana empresa teniendo en cuenta los factores de producción, comercialización y distribución y los aspectos jurídicos y sociolaborales que intervienen.
- 4.º Identificar las distintas 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.
- 5.º 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.
- 6.º Valorar la cooperación, la autocritica y el trabajo en equipo como actitudes que contribuyen al logro de mejores resultados en la actividad productiva.
- 7.º Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.

Contenidos:

- 1.º El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- 2.º Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Políticas de Igualdad. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. Itinerarios formativos profesionalizadores. La formación permanente.
- 3.º El plan de empresa como herramienta fundamental para analizar la viabilidad económica, jurídica, comercial, técnica y financiera.
- 4.º La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- 5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. Organización, administración y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
- 6.º El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- 7.º La jornada de trabajo. Conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.
- 8.º Representación de los trabajadores. Negociación colectiva y conflictos laborales.
- 9.º El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos tasaciones y facturación de trabajos.
- 10.º 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.
- 11.º Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.

12.º Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión. La ley de prevención de riesgos laborales y regulación específica. Conceptos básicos. Factores de riesgos. Evaluación y planificación. El plan de autoprotección.

Criterios de evaluación:

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

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

3.º Analizar ofertas de empleo y dominar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.

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

5.º Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña y mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y sociolaborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

6.º Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

7.º Analizar recibos de salarios identificando los principales elementos que lo integran.

8.º Valorar las medidas establecidas por la legislación para la conciliación de la vida laboral y familiar.

9.º Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector profesional.

10.º Analizar diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución.

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

12.º Identificar y clasificar en supuestos prácticos factores de riesgos, posibles daños derivados de los mismos y medidas preventivas y de protección a adoptar para evitarlos.

13.º Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Proyecto integrado.

Duración: 70 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Objetivos:

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

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

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

4.º Exponer y defender, con rigor y capacidad crítica el trabajo presentado.

Contenidos:

1.º La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.

2.º Adecuación de técnicas y formatos de la narración gráfica al contexto editorial teniendo en cuenta la normalización propia de cada producto editorial.

3.º Gestión económica del proyecto. Presupuesto. Recursos humanos y tecnológicos implicados.

4.º Materialización del proyecto de cómic hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

5.º La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

Criterios de evaluación.

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

2.º Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3.º Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

4.º Presentar adecuadamente el proyecto de acuerdo con los apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

5.º Evaluar la viabilidad del producto editorial y las posibilidades de su realización efectiva, tomando como referencia la propuesta definitiva y la gestión presupuestaria del proyecto.

4.2. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Duración: 150 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

Objetivos:

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

2.º 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.

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

4.º 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.

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

6.º Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de cómics bajo las orientaciones de la persona que ejerce la tutoría o coordinación correspondiente.

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

ANEXO IX

DISTRIBUCIÓN HORARIA SEMANAL POR CURSOS, RATIOS Y EQUIVALENCIAS EN CRÉDITOS ACADÉMICOS DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR PERTENECIENTES A LA FAMILIA PROFESIONAL ARTÍSTICA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

CICLO: ANIMACIÓN

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS	RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
		HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1 Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2 Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3 Medios informáticos	1/15	165	5	9	-	-	-
4 Fotografía	1/15	103	3	6	-	-	-
5 Historia de la animación	1/30	103	3	5	-	-	-
6 Dibujo aplicado a la animación	1/15	140	4	7	78	3	4
7 Técnicas de animación	1/15	103	3	6	146	6	8
8 Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	-	-	-	182	7	9
9 Guión y estructura narrativa	1/30	103	3	6	-	-	-
10 Proyectos de animación	1/15	103	3	7	250	10	16
11 Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	94	4	5
12 Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	-	-	-	-	150	-	6
<b>TOTALES</b>		<b>1.030</b>	<b>30</b>	<b>60</b>	<b>970</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

CICLO: GRÁFICA INTERACTIVA

GRADO: SUPERIOR

		1.º CURSO				2.º CURSO		
MÓDULOS		RATIO	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	140	4	6	78	3	3
4	Fotografía	1/15	100	3	6	-	-	-
5	Historia de la imagen audiovisual y multimedia	1/30	100	3	5	-	-	-
6	Recursos gráficos y tipográficos	1/30	140	4	8	-	-	-
7	Lenguaje de programación	1/15	140	4	8	-	-	-
8	Interfaces gráficas de usuario	1/15	-	-	-	146	6	7
9	Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	100	3	5	208	8	11
10	Proyectos de gráfica interactiva	1/15	100	3	8	224	9	16
11	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	94	4	5
12	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres		-	-	-	-	150	-	6
TOTALES			1.030	30	60	970	30	60

CICLO: GRÁFICA IMPRESA

GRADO: SUPERIOR

		1.º CURSO				2.º CURSO		
MÓDULOS		RATIO	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	165	5	9	-	-	-
4	Fotografía	1/15	100	3	6	-	-	-
5	Historia de la imagen gráfica	1/30	100	3	5	-	-	-
6	Tipografía	1/15	175	5	8	94	4	5
7	Producción gráfica industrial	1/15	-	-	-	182	7	9
8	Técnicas de expresión gráfica	1/15	-	-	-	156	6	9
9	Fundamentos del diseño gráfico	1/30	140	4	8	-	-	-
10	Proyectos de gráfica impresa	1/15	140	4	10	224	9	14
11	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	94	4	5
12	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres		-	-	-	-	150	-	6
TOTALES			1.030	30	60	970	30	60

CICLO: GRÁFICA AUDIOVISUAL

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS		RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	165	5	9	-	-	-
4	Fotografía	1/15	103	3	6	-	-	-
5	Historia de la imagen audiovisual y multimedia	1/30	103	3	5	-	-	-
6	Recursos gráficos y tipográficos	1/30	140	4	7	-	-	-
7	Técnicas 3D	1/15	-	-	-	182	7	10
8	Guión y estructura narrativa	1/30	103	3	6	-	-	-
9	Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	103	3	5	224	9	12
10	Proyectos de gráfica audiovisual	1/15	103	3	8	250	10	15
11	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	94	4	5
12	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	-	-	-	-	-	150	-	6
<b>TOTALES</b>		1.030	30	60	970	30	60	

CICLO: GRÁFICA PUBLICITARIA

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS		RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	165	5	9	-	-	-
4	Fotografía	1/15	65	2	3	98	4	4
5	Historia de la imagen publicitaria	1/30	100	3	5	-	-	-
6	Tipografía	1/15	140	4	8	98	4	5
7	Fundamentos del diseño Gráfico	1/30	140	4	8	-	-	-
8	Teoría de la publicidad y marketing	1/30	-	-	-	130	5	7
9	Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	70	2	4	130	5	7
10	Proyectos de gráfica publicitaria	1/15	140	4	9	196	8	14
11	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	98	4	5
12	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	-	-	-	-	-	150	-	6
<b>TOTALES</b>		1.030	30	60	970	30	60	

CICLO: FOTOGRAFÍA

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS		RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	165	5	9	-	-	-
4	Historia de la fotografía	1/30	102	3	5	-	-	-
5	Teoría fotográfica	1/30	102	3	5	94	4	5
6	Técnica fotográfica	1/15	209	6	11	130	5	7
7	Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	102	3	6	182	7	11
8	Proyectos de fotografía	1/15	140	4	10	250	10	14
9	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	94	4	5
10	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres		-	-	-	-	150	-	6
TOTALES			1.030	30	60	970	30	60

CICLO: ILUSTRACIÓN

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS		RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	104	3	6	62	2	3
4	Fotografía	1/15	-	-	-	98	4	6
5	Historia de la ilustración	1/30	104	3	5	-	-	-
6	Dibujo aplicado a la ilustración	1/15	104	3	6	98	4	4
7	Representación espacial aplicada	1/15	169	5	9	-	-	-
8	Técnicas de expresión gráfica	1/15	169	5	10	-	-	-
9	Producción gráfica industrial	1/15	-	-	-	98	4	6
10	Técnicas gráficas tradicionales	1/15	-	-	-	98	4	6
11	Proyectos de ilustración	1/15	170	5	10	198	8	12
12	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	98	4	5
13	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres		-	-	-	-	150	-	6
TOTALES			1.030	30	60	970	30	60

CICLO: CÓMIC

GRADO: SUPERIOR

MÓDULOS		RATIO	1.º CURSO			2.º CURSO		
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	CRÉDITOS ETCS
1	Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	140	4	9	-	-	-
2	Teoría de la imagen	1/30	70	2	5	-	-	-
3	Medios informáticos	1/15	103	3	6	56	2	3
4	Fotografía	1/15	-	-	-	98	4	5
5	Historia del cómic	1/30	103	3	5	-	-	-
6	Dibujo aplicado al cómic	1/15	103	3	5	98	4	5
7	Representación espacial aplicada	1/15	169	5	9	-	-	-
8	Técnicas de expresión gráfica	1/15	169	5	9	-	-	-
9	Producción gráfica industrial	1/15	-	-	-	98	4	6
10	Guión y estructura narrativa	1/30	70	2	5	78	3	5
11	Proyectos de cómic	1/15	103	3	7	224	9	13
12	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	-	98	4	5
13	Proyecto integrado	1/30	-	-	-	70	-	12

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	-	-	-	-	150	-	6
TOTALES		1.030	30	60	970	30	60