

DECRETO FORAL /2017, de , por el que se establecen la estructura y el currículo del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, recoge en su capítulo VI las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, y establece que estas enseñanzas, a semejanza de las de formación profesional, se organizarán en ciclos de grado medio y superior, con una estructura modular. Así mismo, señala que su finalidad será la de proporcionar al alumnado una formación artística de calidad que garantice la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

Mediante este decreto foral se establecen la estructura y el currículo del ciclo formativo de grado medio que permite la obtención del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Este currículo desarrolla el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, en aplicación del artículo 13 del 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, y en ejercicio de las competencias que en esta materia tiene la Comunidad Foral de Navarra, reconocidas en el artículo 47 de la Ley Orgánica 13/1982, de 10 de agosto, de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra.

Por otro lado, el Decreto Foral 44/2010, de 9 de agosto, por el que se regula la ordenación y desarrollo de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra, ha definido un modelo para el desarrollo del currículo de los títulos profesionales de artes plásticas y diseño que introduce nuevos aspectos estratégicos y normativos que favorecen una mejor adaptación a la empresa, una mayor flexibilidad organizativa de las enseñanzas, un aumento de la autonomía curricular de los centros y una más amplia formación al alumnado.

Por ello, la adaptación y desarrollo del currículo del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo a la Comunidad Foral de Navarra responde a las directrices de diseño que han sido aprobadas por el citado Decreto Foral 44/2010, de 9 de agosto.

2

En esta regulación se contemplan los siguientes elementos que configuran el currículo de este título: referente profesional, currículo, organización y secuenciación de enseñanzas, accesos y condiciones de implantación.

El referente profesional de este título, planteado en el artículo 3 y desarrollado en el Anexo 1 de esta norma, consta de dos aspectos básicos: el perfil profesional del titulado y el entorno del sistema productivo en el que este va a desarrollar su actividad laboral. Dentro del perfil profesional se define cuál es su competencia general y las competencias profesionales en que la primera se desagrega.

En lo concerniente al sistema productivo se establecen algunas indicaciones sobre el contexto laboral y profesional en el que este titulado va a desempeñar su trabajo. Este contexto hace referencia al ámbito profesional en el que este técnico desarrolla su actividad, a los sectores productivos en los que se desenvuelve y a las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes que puede desempeñar.

3

El artículo 4, con el Anexo 2 que está asociado al mismo, trata el elemento curricular de la titulación que se regula en Navarra y se divide en dos partes. Por un lado se encuentran los objetivos de este título y por otro el desarrollo y duración de los diferentes módulos profesionales que constituyen el núcleo del aprendizaje de la profesión. El currículo de todos los módulos profesionales dispone de un apartado con orientaciones didácticas que conciernen al enfoque, la coordinación y secuenciación de módulos y a actividades de enseñanza-aprendizaje.

4

En el ámbito de esta norma se regula una secuenciación de referencia de los módulos en los dos cursos del ciclo y la división de cada módulo profesional en unidades formativas. Esta división permite abordar otras ofertas de formación profesional dirigidas al perfeccionamiento de trabajadores. El artículo 5, junto con el Anexo 3, desarrollan este elemento.

5

Respecto a los accesos, convalidaciones y exenciones, el artículo 6 regula los accesos a este ciclo formativo, el artículo 7 define el acceso a otros estudios una vez finalizado el ciclo formativo del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y el artículo 8, desarrollado en los anexos 4 y 5 define el marco de regulación de convalidaciones y exenciones.

6

Finalmente, el último elemento que regula este decreto foral es el descrito en los artículos 9, desarrollado en el Anexo 6 y artículo 10, que tratan sobre las condiciones de implantación de este ciclo formativo. Estas condiciones hacen referencia al perfil del profesorado y a las características de los espacios y equipamientos que son necesarios.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Educación y de conformidad con la decisión adoptada por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día de de 201.

DECRETO:

Artículo 1. Objeto

El presente decreto foral tiene por objeto el establecimiento de la estructura y el currículo oficial del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra.

Artículo 2. Identificación

El título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo queda identificado por los siguientes elementos:

- a) Denominación: Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.
- b) Nivel: Grado medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- c) Duración: 1600 horas.
- d) Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- e) Referente europeo: CINE – 3 (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Artículo 3. Referente profesional y ejercicio profesional

El perfil profesional del título, la competencia general, las competencias profesionales, así como la referencia al sistema productivo, se detallan en el Anexo 1 del presente decreto foral, de conformidad con lo establecido en el artículo 17 del Decreto Foral 44/2010, de 9 de agosto, por el que se regula la ordenación y desarrollo de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra.

Artículo 4. Currículo

1. Los objetivos generales del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y los módulos profesionales que lo componen quedan recogidos en el Anexo 2 del presente decreto foral.

2. Los centros educativos de formación profesional en los que se imparta este ciclo formativo elaborarán una programación didáctica para cada uno de los distintos módulos profesionales que constituyen las enseñanzas del mismo. Dicha programación será objeto de concreción a través de las correspondientes unidades de trabajo que la desarrollen.

Artículo 5. Módulos profesionales y unidades formativas

1. Los módulos profesionales que componen este ciclo formativo quedan desarrollados en el Anexo 2 B) del presente decreto foral, de conformidad con lo previsto en el apartado 4 del Anexo I del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

2. Dichos módulos profesionales se organizarán en dos cursos académicos, según la temporalización establecida en el Anexo 2 B) del presente decreto foral. De acuerdo con la regulación contenida en el artículo 14 del Decreto Foral 44/2010, de 9 de agosto, dicha temporalización tendrá un valor de referencia para todos los centros que impartan este ciclo formativo y cualquier modificación de la misma deberá ser autorizada por el Departamento de Educación.

3. Con el fin de promover la formación a lo largo de la vida, la impartición de los módulos profesionales se podrá organizar en las unidades formativas establecidas en el Anexo 3 de este decreto foral. Los contenidos de las unidades formativas en que se divide cada módulo profesional deberán incluir todos los contenidos de dicho módulo.

4. La certificación de cada unidad formativa tendrá validez únicamente en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra. La superación de todas las unidades formativas pertenecientes a un mismo módulo dará derecho a la certificación del módulo profesional correspondiente, con validez en todo el territorio nacional, siempre que se cumplan los requisitos académicos de acceso al ciclo formativo.

Artículo 6. Accesos al ciclo formativo.

El acceso al ciclo formativo objeto de regulación en el presente decreto foral requerirá el cumplimiento de las condiciones establecidas en el artículo 14 del 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.

Artículo 7. Accesos desde el ciclo a otros estudios

1. El título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo permite el acceso directo a cualquier otro ciclo formativo de grado medio, en las condiciones de admisión que se establezcan, con la exención de la prueba específica en aquellos casos previstos en el artículo 15 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

2. El título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo permitirá a quienes tengan dieciocho años cumplidos, acceder mediante prueba a los ciclos formativos de grado superior relacionados con él.

3. El título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo permitirá el acceso a cualquiera de las modalidades de Bachillerato de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 22 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

Artículo 8. Convalidaciones y exenciones

1. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente decreto foral por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, según lo dispuesto en el Anexo 4 a) y Anexo 4 b).

2. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente decreto foral por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en los Reales Decretos 1456/1995 y 1457/1995, de 1 de septiembre, según lo dispuesto en el Anexo 4.c) y Anexo 4.d).

3. Las materias de bachillerato que se convalidan por módulos pertenecientes al ciclo formativo de artes plásticas y diseño de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo son las establecidas en el Anexo 4.e).

4. El módulo profesional de Formación y orientación laboral será objeto de convalidación siempre que se haya superado en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño.

5. Los módulos formativos del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente decreto foral que podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral de acuerdo con lo establecido en el artículo 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, se determinan en el Anexo 5 Exenciones.

6. Podrá determinarse la exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, siempre que se acredite una experiencia laboral de, al menos, un año en un campo profesional directamente relacionado con el ciclo formativo regulado en el presente decreto foral, para lo que se deberá aportar, al menos, la siguiente documentación: certificación de la empresa donde haya adquirido la experiencia laboral, en

la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el periodo de tiempo en el que se ha realizado dicha actividad. En el caso de trabajadores por cuenta propia, certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

7. En ningún caso podrán ser objeto de convalidación ni exención el módulo de obra final al tener por objeto la integración de los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la realización de una obra adecuada al nivel académico cursado.

Artículo 9. Profesorado

La atribución docente de los módulos profesionales que constituyen las enseñanzas de este ciclo formativo corresponde al profesorado de los cuerpos de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño de las especialidades establecidas en el Anexo 6 de este decreto foral.

Artículo 10. Espacios y equipamientos

1. En los centros de enseñanza que impartan el ciclo formativo de artes plásticas y diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo será necesario, como mínimo, los requisitos de instalaciones y condiciones materiales establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo.

2. Los espacios dispondrán de la superficie necesaria y suficiente para desarrollar las actividades de enseñanza que se deriven de los resultados de aprendizaje de los módulos profesionales que se imparten en cada uno de los espacios. Además, deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) La superficie se establecerá en función del número de personas que ocupen el espacio formativo y deberá permitir el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje con la ergonomía y la movilidad requeridas dentro del mismo.
- b) Deberán cubrir la necesidad espacial de mobiliario, equipamiento e instrumentos auxiliares de trabajo.
- c) Deberán respetar los espacios o superficies de seguridad que exijan las máquinas y equipos en funcionamiento.
- d) Respetarán la normativa sobre prevención de riesgos laborales, la normativa sobre seguridad y salud en el puesto de trabajo y cuantas otras normas sean de aplicación.

3. Los espacios formativos establecidos podrán ser ocupados por diferentes grupos de alumnos y alumnas que cursen el mismo u otros ciclos formativos, o etapas educativas.

4. Los diversos espacios formativos identificados no deben diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

5. Los equipamientos que se incluyen en cada espacio han de ser los necesarios y suficientes para garantizar la adquisición de los resultados de aprendizaje y la calidad de la enseñanza al alumnado. Además deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) El equipamiento (equipos, máquinas, etc.) dispondrá de la instalación necesaria para su correcto funcionamiento, cumplirá con las normas de seguridad y prevención de riesgos y con cuantas otras sean de aplicación.
- b) La cantidad y características del equipamiento deberá estar en función del número de alumnos y alumnas y permitir la adquisición de los resultados de aprendizaje, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los contenidos que se incluyen en cada uno de los módulos profesionales que se impartan en los referidos espacios.

6. El Departamento de Educación velará para que los espacios y el equipamiento sean los adecuados en cantidad y características para el desarrollo de los procesos de enseñanza y

aprendizaje que se derivan de los resultados de aprendizaje de los módulos correspondientes, y para que se ajusten a las demandas que plantea la evolución de las enseñanzas, garantizando así la calidad de las mismas.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Referencia del título en el marco europeo.

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

Segunda. El ejercicio de la profesión.

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

Tercera. Accesibilidad universal en las enseñanzas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en «diseño para todos».

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

DISPOSICIÓN DEROGATORIA ÚNICA

Quedan derogadas todas y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en este decreto foral.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Implantación.

El Departamento de Educación de la Comunidad Foral de Navarra podrá implantar el currículo objeto de regulación en el presente decreto foral a partir del curso escolar 2017/2018.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente decreto foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Navarra.

ANEXO 1 REFERENTE PROFESIONAL

A) PERFIL PROFESIONAL

a) Perfil profesional

El perfil profesional del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo queda determinado por su competencia general y sus competencias profesionales.

b) Competencia general

Colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.

Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes.

Realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas.

Seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráficos interactivos.

Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de productos de comunicación gráfica interactiva así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.

c) Competencias profesionales

- 1) Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de edición Web, tanto en la elaboración de Sitios como en la producción de los elementos que lo componen.
- 2) Manejar programas de edición Web así como aplicaciones que permitan la configuración y tratamiento de los elementos multimedia.
- 3) Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basa la producción y edición de productos gráficos de comunicación Web.
- 4) Realizar y editar elementos gráficos multimedia de sitios Web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.
- 5) Conocer los procesos de realización y edición web y utilizar con destreza las herramientas que permitan la optimización de su labor profesional.
- 6) Comprender, interpretar y llevar a cabo las indicaciones técnicas para la realización de proyectos gráficos para la Red.
- 7) Utilizar con destreza programas de edición web y aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.
- 8) Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto de producto gráfico interactivo.
- 9) Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización y edición de elementos web.

- 10) Comprender las diferentes fases del proceso de creación y edición web y colaborar en los procedimientos de realización conforme a las indicaciones del proyecto.
- 11) Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de realización de productos interactivos.
- 12) Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
- 13) Conocer y aplicar la normativa que regula la comunicación y producción gráfica en soporte web así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.
- 14) Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la edición web.

B) SISTEMA PRODUCTIVO

a) Entorno profesional y laboral

Desarrolla su actividad como profesional autónomo o asociado y como trabajador por cuenta ajena en todas aquellas instituciones o empresas que requieren productos interactivos de comunicación visual. Puede ejercer sus competencias, por encargo de un profesional de rango superior o un equipo multidisciplinar, como técnico realizador en el mantenimiento y actualización de sitios web y en la producción de elementos multimedia.

Ejerce su actividad en el sector público o privado en empresas relacionadas con la comunicación visual y el producto interactivo: sector audiovisual, agencias de publicidad, empresas multimedia, estudios de diseño, departamentos de marketing, publicidad o diseño de empresas u organismos públicos, publicaciones on line.

Como trabajador autónomo interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de producción de elementos en soporte web y multimedia.

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes:

- Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.
- Producción y tratamiento de elementos multimedia.
- Técnico en programas de edición web.
- Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.
- Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.

b) Contexto territorial de Navarra

El profesional que se forma mediante las enseñanzas contenidas en este currículo encuentra su ubicación más específica en las empresas publicitarias y de comunicación y estudios de diseño gráfico.

Navarra tiene una larga tradición de empresas vinculadas a la comunicación, edición, diseño gráfico e impresión, así como un tejido empresarial dedicado a la producción gráfica,

web y multimedia. No cabe duda de que en gran medida, las publicaciones de organismos oficiales, boletines de instituciones culturales, universidades y publicidad empresarial migrará a soportes digitales e interactivos. Las empresas, en la mayoría de los casos, pequeñas y medianas ven incrementar de forma exponencial el trabajo en Web y nuevos soportes que propicien la interactividad del usuario con el producto publicitario y de comunicación.

La mayor parte de estas empresas se concentran en la comarca de Pamplona, aunque también las hallamos en el resto de los principales núcleos de población de la Comunidad Foral.

En general, todas las empresas tienen la necesidad de dar una respuesta real y actualizada a las necesidades del momento, aportando soluciones gráficas en todo el espectro comunicativo, esto implica interactividad y nuevos soportes.

La irrupción de las nuevas tecnologías y de nuevos canales de comunicación obligan a las empresas a adaptarse a las exigencias del mercado y a diversificar sus soluciones gráficas tanto para soporte impreso como interactivo.

ANEXO 2 CURRÍCULO

A) OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO

- a) Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
- b) Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- c) Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- d) Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- e) Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- f) Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
- g) Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.
- h) Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
- i) Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- j) Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
- k) Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
- l) Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- m) Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

B) MÓDULOS PROFESIONALES

a) Denominación, duración y secuenciación

Se relacionan los módulos formativos del Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo con detalle de su denominación, duración y distribución temporal.

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
A012	Fundamentos del diseño gráfico	160	5	1º
A013	Tipografía	120	4	1º
A014	Medios informáticos	290	9	1º
NA25 ⁽¹⁾	Comunicación Gráfica (1)	120	4	1º
A018	Historia del diseño gráfico	90	3	1º
A048	Multimedia	220	8	2º
A049.	Edición Web	240	9	2º
A050	Formación y orientación laboral	80	3	2º
A051	Obra final	130	5	2º
A052	Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	150	En horario de empresa	2º

(1) Módulo obligatorio en la Comunidad Foral Navarra.

b) Desarrollo de módulos profesionales

Módulo formativo: Fundamentos del diseño gráfico

Código: A012

Duración: 160 horas

Objetivos:

- 1) Diferenciar los ámbitos, particularidades y principales aplicaciones del diseño gráfico.
- 2) Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos impresos de diversa índole y finalidad comunicativa.
- 3) Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: color, composición, texto, imagen, etc.
- 4) Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto gráfico impreso e interactivo.
- 5) Interpretar las especificaciones del diseño de un producto gráfico impreso y/o web y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.
- 6) Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto gráfico impreso, multimedia e interactivo.
- 7) Estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el diseño del impreso y del diseño web, atendiendo a las especificaciones del proyecto.
- 8) Ampliar la terminología técnica propia del diseño.
- 9) Analizar elementos puntuales y productos gráficos impresos y para soporte web y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.
- b) Diferenciar los productos impresos, interactivos y multimedia más representativos de cada ámbito del diseño gráfico, sus interrelaciones, soportes, utilidades, aplicaciones y finalidades comunicativas.
- c) Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.
- d) Analizar productos gráficos, en soporte web y multimedia, de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.
- e) Ordenar el espacio y los elementos visuales de diversos productos atendiendo a las especificaciones del diseño.
- f) Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos impresos, interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.

Contenidos:

- El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos impresos

representativos. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.

- La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.
- Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico impreso en función del mensaje y del ámbito de diseño.
- Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto impreso y en el producto web.
- Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías, en el diseño gráfico impreso, de sitios web y de productos multimedia e interactivos.
- El producto impreso e interactivo y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso y del interactivo. Condicionamientos formales y técnicos atendiendo al tipo de contenidos.

Orientaciones didácticas.

A través de este módulo se pretende ubicar al alumnado en el contexto en el que se han de desarrollar sus funciones laborales, aportándoles al mismo tiempo las bases sobre el concepto de diseño gráfico, su ámbito de actuación, los elementos que intervienen en su confección, los criterios compositivos, etc., en función de los condicionantes comunicativos a atender.

Así mismo, se procura desarrollar estrategias comunicativas y habilidades en el manejo y control tanto de los soportes como de los diversos elementos compositivos que conforman el producto gráfico.

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

- El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos impresos representativos. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.
- Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto impreso y el producto web.
- Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico impreso, de sitios web y de productos multimedia e interactivos.
- La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica.
- Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.
- Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico impreso en función del mensaje y del ámbito del diseño.
- El producto impreso e interactivo y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso y del interactivo. Condicionamientos formales y técnicos atendiendo al tipo de contenidos.

Al ser un módulo de carácter práctico, se requiere un aula-taller en el que el alumnado tendrá a su disposición el equipo informático. Para el desarrollo del módulo se propone que se disponga de los materiales bibliográficos sobre la materia.

Se propone que este módulo se enfoque con un carácter eminentemente práctico a fin de que el alumnado pueda interiorizar los contenidos teóricos a través de ejercicios que los aborden de forma parcial y continuada.

Este módulo se encuentra íntimamente relacionado con el módulo de Tipografía, al ser la tipografía uno de los elementos básicos de la maquetación en el producto gráfico.

Módulo formativo: Tipografía

Código: A013

Duración: 120 horas

Objetivos:

- 1) Conocer la evolución histórica de la tipografía.
- 2) Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
- 3) Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
- 4) Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a las especificaciones del impreso, a soportes web y multimedia.
- 5) Conocer las medidas tipográficas y su utilización.
- 6) Realizar modificaciones a partir de fuentes digitales y conocer los procesos de creación de archivos digitales así como sus tipologías.
- 7) Conocer las reglas básicas de composición de página y su aplicación adecuada a las especificaciones del impreso, a soportes web y multimedia.
- 8) Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño.
- 9) Adecuar la tipografía al las especificaciones del proyecto gráfico según el valor estético, semántico y técnico del mismo.
- 10) Conocer las tecnologías tipográficas y sus formatos de archivo.
- 11) Conocer y aplicar correctamente los signos y las llamadas de corrección tipográfica de textos.
- 12) Realizar la corrección ortográfica de los textos originales que se le suministren, transcribirlos y maquetarlos según las especificaciones del proyecto.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.
- b) Conocer la morfología de los tipos y asociar sus particularidades con los rasgos principales de las familias tipográficas.
- c) Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.
- d) Valorar el grado de legibilidad en distintas composiciones de texto respecto a su función y destinatarios. Plantear alternativas adecuadas frente a textos de dudosa legibilidad.
- e) Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.
- f) Dominar los sistemas de medida digitales y la indexación de archivos tipográficos.
- g) Crear y modificar archivos de fuentes digitales.
- h) Seleccionar la tipografía más adecuada al producto impreso, web y/o interactivo de que se trate de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.
- i) Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para diferentes productos impresos, web y/o interactivos.
- j) Componer y maquetar páginas impresas, web y otros soportes interactivos siguiendo las indicaciones del proyecto.
- k) Crear y adecuar el diseño del producto gráfico a través de la retícula para la optimización del soporte impreso, web y/o multimedia.

- l) Aplicar las tecnologías tipográficas digitales adecuando las decisiones estéticas, semánticas y técnicas al soporte.
- m) Corregir originales desde el punto de vista ortográfico y tipográfico, utilizando con precisión los signos apropiados, y transcribirlos sin errores.

Contenidos:

- Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.
- La tipografía en los diferentes ámbitos del diseño.
- El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores estilísticos, semánticos y técnicos.
- Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas para impresión y para pantalla. Medición y cálculo de textos.
- Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes. Formatos de archivos digitales.
- La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo...
- La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.
- La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual.
- Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través del producto impreso, web y otros soportes interactivos.
- Planificación de retículas y adecuación al soporte.
- Los soportes digitales de la tipografía y su tecnología de reproducción.
- La corrección ortográfica y tipográfica. Normas ortográficas de la lengua castellana. Transcripción de textos. Signos y reglas básicas de la corrección de originales.
- Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.

Orientaciones didácticas.

Este módulo tiene un carácter teórico-práctico que aporta al alumnado conocimiento sobre la tipografía, como elemento primordial que es para la composición del producto gráfico, tanto sea impreso, web o multimedia.

La secuenciación que se propone corresponde a la siguiente:

- La visión histórica de la tipografía.
- La anatomía del tipo.
- La clasificación y reconocimiento de las familias tipográficas.
- La tipometría.
- Los recursos que inciden en la composición de los textos (justificaciones, sangrías, tabulaciones, capitulares, relaciones de texto e imagen, etc.).
- Legibilidad de los textos.
- Jerarquización de textos.
- La maquetación de los textos (formatos, retículas, etc.).
- La ortotipografía y la corrección de textos.

Al ser un módulo de gran carga teórica se recomienda hacer uso de la amplia bibliografía existente sobre la materia, así como de la extraordinaria compilación de materiales que ofrece la web.

Así mismo, el equipamiento informático del propio ciclo facilitará el espacio ideal para el ensayo y la puesta en práctica de los conocimientos que se vayan adquiriendo en este módulo.

Sería deseable que se trabajase este módulo de modo teórico-práctico, lo que permitirá que el alumnado interiorice los contenidos teóricos a través de la manipulación y la observación de las posibilidades que los diferentes recursos tipográficos les ofrecen.

En cuanto a la relación con otros módulos, es conveniente la coordinación de los contenidos referentes a la historia de la tipografía con el módulo de Historia del diseño gráfico.

Así mismo, se sugiere la coordinación continuada con el módulo de Fundamentos del diseño gráfico, por el papel predominante que tiene el texto en la composición de productos gráficos en general.

Módulo formativo: Medios informáticos

Código: A014

Duración: 290 horas

Objetivos:

- 1) Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización, edición e impresión de productos gráficos y soporte web y multimedia.
- 2) Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3) Comprender el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.
- 4) Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 5) Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
- 6) Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
- 7) Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
- 8) Producir archivos digitales para la reproducción y para la edición web.
- 9) Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización de obras de autoedición y edición web aportando soluciones realizadas íntegramente con medios digitales.
- 10) Conocer y manejar con fluidez los equipos y herramientas de software necesarias para un proyecto gráfico básico y sus especificaciones para una edición impresa o web.
- 11) Elaborar ejercicios propios de la autoedición y la edición web, seleccionando el medio adecuado a la tarea y realizarla según sus resultados, usos y posibles combinaciones con otros medios.
- 12) Adquirir la capacidad para comunicar con eficacia las especificaciones de un trabajo de gráfica impresa, web o interactiva.
- 13) Conocer los protocolos de seguridad e higiene laboral propios de la profesión.
- 14) Conocer los recursos de la red, y emplearlos respetando los diferentes tipos de licencias de uso.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales, artísticos y en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.
- b) Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
- c) Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información gráfica, web y multimedia
- d) Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
- e) Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la producción gráfica e interactiva.
- f) Preparar archivos aptos para la impresión y para la comunicación interactiva web y multimedia.

- g) Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición gráfica y web.
- h) Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.
- i) Producir información adecuada a las exigencias y condiciones de impresión especificadas en un proyecto.
- j) Componer los diferentes elementos fotográficos, gráficos y tipográficos e integrar la documentación gráfica proporcionada por otros profesionales con la calidad formal y técnica exigible a nivel profesional.
- k) Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las especificaciones del diseño de un producto interactivo o impreso y llevarlas a cabo con fidelidad.
- l) Utilizar con rigor los recursos existentes en la red, así como etiquetar correctamente las producciones propias a la hora de publicar contenidos.

Contenidos:

- Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica y para soporte web y multimedia.
- El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.
- Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
- Aplicaciones on-line.
- Hardware interno y externo. Elementos y utilización.
- Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, autoedición, edición y producción web, producción y tratamiento de textos e imágenes.
- Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.
- Ofimática, procesadores de textos, bases de datos, etc. Producción y corrección de textos. OCR. Formatos de archivos de texto.
- Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales. Nivel básico.
- Programas de edición bitmap. Producción y tratamiento de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, tratamiento del color. Formatos de archivos de mapa de bits. Nivel básico.
- Color digital. Modelos de color. Interfaces gráficos.
- Programas de maquetación. Composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página. Nivel básico.
- Gestión del color. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.
- Archivos para la impresión, para web y aplicaciones interactivas. Tipos y características.
- Diseño básico de páginas web. Entornos de trabajo. Introducción al código html.
- Hipervínculos y marcadores. Medias, formatos, optimización. Hojas de estilo.
- Administración y publicación de un sitios web.
- Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado alcance unas bases comunes respecto al conocimiento del hardware y el software básico del diseño, así como de la comunicación gráfica e interactiva, adquiriendo las habilidades mínimas para su uso correcto.

El módulo tiene un carácter eminentemente práctico y de taller, fomentando la autonomía y potenciando el proceso de autoaprendizaje. Pretende, además, que sus contenidos se adapten a las herramientas y formas de comunicación vigentes en cada momento, haciendo que el alumnado tome conciencia de la importancia que tiene dicha adaptación.

En correspondencia con la secuenciación de contenidos propuesta, se sugiere que estos se concreten en una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje que pueden responder a la siguiente secuencia:

- Al principio del módulo se plantearán actividades orientadas al estudio de las cuestiones más genéricas: sistemas operativos, periféricos, hardware disponible, redes, tablets, ebooks, dispositivos multimedia...
- Se pasará a realizar actividades enfocadas al correcto procesado de textos.
- La secuenciación de los contenidos, se desarrollará de forma similar al modo en que se enumeran en el apartado de contenidos, siempre sujeto a posibles cambios en función de las necesidades de coordinación con el resto de módulos.
- Progresivamente se pueden ir intercalando contenidos como el cloud computing, aplicaciones on-line, utilidades, etc.
- Al trabajar con las diferentes aplicaciones, se verán los diferentes formatos de importación y exportación de archivos y los distintos tipos de salida y distribución.

Para el desarrollo de todas las actividades de enseñanza aprendizaje será necesario disponer de un aula-taller con un puesto informático por alumno o alumna, un ordenador con cañón proyector y los dispositivos habituales de captura e impresión: escáneres, cámaras, impresoras, plotters, etc.

Así mismo, teniendo en cuenta el carácter práctico de este módulo, sería aconsejable disponer de un horario agrupado con objeto de optimizar el aprovechamiento del tiempo de docencia.

La tipología de actividades a realizar en el aula-taller serán:

- Redibujado de logos, ilustraciones y gráficos vectoriales.
- Digitalización de textos, tratamiento, corrección ortográfica y formal y procesado.
- Digitalización y generación de imágenes de mapa de bits. Retoque fotográfico, fotomontaje.
- Maquetación y composición de páginas.
- Edición básica de web

La metodología será fundamentalmente práctica, precedida de una explicación teórico-práctica de los contenidos y de las habilidades a desarrollar.

El contenido teórico, aunque puntual, es fundamental y, en ocasiones, vendrá apoyado por las aportaciones de otros módulos, lo que requerirá un excepcional ejercicio de coordinación con éstos, haciendo que los contenidos comunes coincidan en su temporización.

El carácter del módulo en el estudio es instrumental y pretende dotar al alumnado de herramientas que le permitan asimilar los conceptos adquiridos en el resto de módulos del curso y ponerlos en práctica.

El uso de las herramientas y los recursos adquiridos en este módulo sirven de soporte instrumental para los módulos: Tipografía, Fundamentos del diseño gráfico y Comunicación gráfica.

En el módulo se hará uso de herramientas de software de diseño gráfico con licencias comerciales, dada su hegemonía implantación en el sector. No obstante, se recomienda la introducción y el uso de herramientas de software libre y aplicaciones de mantenimiento y sistemas de software y/o de licencias educativas, con lo que se garantiza su accesibilidad para todo el alumnado a efectos de realizar prácticas con ellas.

Módulo profesional: Comunicación gráfica

Código: NA25

Duración: 120 horas

Objetivos:

- 1) Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas propias de la comunicación gráfica de ideas.
- 2) Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva y valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
- 3) Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
- 4) Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
- 5) Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del trabajo.
- 6) Analizar y reconocer las técnicas y estilos más significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al trabajo propio.
- 7) Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.
- 8) Valorar la importancia que tiene en el ejercicio profesional la idoneidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Demostrar capacidad para comunicar mensajes, de forma eficiente, mediante el lenguaje plástico y visual.
- b) Comprender los mecanismos teórico-expresivos de los diferentes medios para utilizarlos con una finalidad comunicativa.
- c) Utilizar adecuadamente los diversos materiales y técnicas, conociendo sus características fundamentales y la naturaleza de los procedimientos tradicionales y contemporáneos.
- d) Seleccionar y utilizar los materiales y equipos que intervienen en el desarrollo del propio trabajo, tanto en el proceso creativo como en el proyectual.
- e) Integrar los procesos gráficos en la realización de imágenes, bien sea como herramienta de creación, o como recurso expresivo y comunicativo.
- f) Valorar de manera argumentada mecanismos de creación de imágenes propias o ajenas utilizando criterios técnicos y comunicativos.
- g) Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad proyectual y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Contenidos:

- Terminología básica; técnica, soporte, y procedimiento.

- Técnicas tradicionales, secas y húmedas. Técnicas gráficas tradicionales y técnicas gráficas digitales. Collage, fotocomposición, sistemas de transferencia y técnicas mixtas.
- Pigmentos y aglutinantes; tintas, pinturas y colorantes. Soportes; idoneidad y tipos.
- Alfabeto gráfico y grafismos. Sistemas básicos de representación y lenguajes visuales.
- Tipología de la imagen; color, grises, blanco y negro, duotonos, indexadas. Características y usos.
- Color luz y color tinta; colores elementales. Propiedades del color. Editores de color.
- Percepción visual. Psicología del color; armonías y contrastes.
- Pares cromáticos; color dominante y color subordinado.
- Estructura del espacio gráfico y jerarquías.
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética de la naturaleza de la imagen. Tendencias gráficas actuales.

Orientaciones didácticas.

El interés de este módulo se fundamenta en la oportunidad de dotar al alumnado de una serie de herramientas de creación y análisis de la imagen que sirvan de alternativa al trabajo digital, entendido este como combinación exclusiva del procedimiento hardware-software.

Los procesos gráficos no tienen por objeto sustituir, de forma anacrónica, el trabajo realizado con las herramientas informáticas sino que, por el contrario, deben ser considerados como un conjunto de estrategias que sirvan de apoyo a estos procesos digitales. Estos procesos gráficos, desde el punto de vista de la investigación formal, de la práctica del diseño y de la valoración estética mantienen plena vigencia, si bien su objeto y razón de ser se ha trasladado del terreno de la producción industrial al entorno de los procesos de proyectación.

La secuenciación de los contenidos se desarrollará preferiblemente tal y como se enumeran en el apartado correspondiente.

La utilización de los componentes tecnológicos condicionará el resultado gráfico de las ideas; de la misma forma, las ideas pueden resolverse gráficamente utilizando diferentes componentes tecnológicos pero, en todo caso, la didáctica de los ejercicios dependerá de la relación entre ambos conceptos.

Los proyectos y ejercicios propuestos son prácticos. El desarrollo teórico de los contenidos va dirigido a valorar y experimentar correctamente el desarrollo práctico de las distintas unidades formativas.

Para el desarrollo del módulo es recomendable el uso de un aula-taller dotada de mesas horizontales y del utillaje necesario, así como de un apoyo digital básico que incorpore, además, tecnología digital como escáneres y cámaras digitales.

Los recursos adquiridos en este módulo pueden servir de soporte instrumental para los módulos de Fundamentos del diseño gráfico, Tipografía y Obra final, por lo que es recomendable coordinar los contenidos de las diferentes unidades formativas.

Módulo formativo: Historia del diseño gráfico

Código: A018

Duración: 90 horas

Objetivos:

- 1) Comprender los conceptos y lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
- 2) Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno histórico-artístico.
- 3) Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar tendencias, autores y obras significativos.
- 4) Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.
- 5) Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
- 6) Valorar y respetar la imagen gráfica como legado histórico-artístico y como aportación a la elaboración del lenguaje de la imagen contemporánea.
- 7) Demostrar interés y sensibilidad acerca de las imágenes gráficas que se realizan en la actualidad.
- 8) Razonar de forma constructiva las aportaciones del diseño gráfico a la cultura visual y audiovisual contemporánea.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo que puedan surgir o no de la misma poética, y advertir las influencias o préstamos estéticos, técnicos o materiales del Diseño Gráfico sobre otras artes.
- b) Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia más relevantes.
- c) Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen gráfica, en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
- d) Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico actuales en base a la fundamentación histórica, la calidad técnica y la sensibilidad estética.
- e) Deducir el significado de una imagen en relación con su función o uso previsto.
- f) Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.
- g) Considerar de forma razonada los productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórica, la calidad comunicativa y la sensibilidad estética.

Contenidos:

- Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual. Su relación con otras manifestaciones artísticas.
- El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.

- Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
- Evolución del producto gráfico impreso en los diferentes ámbitos del diseño gráfico: alfabetos, imágenes de marca, anuncios, web y multimedia.
- Tendencias y realizaciones actuales Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del diseño gráfico. Autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.
- La imagen gráfica en los medios de comunicación. Influencia y aplicaciones.
- El Diseño Gráfico en España desde los comienzos a la actualidad.

Orientaciones didácticas.

La Historia del diseño gráfico es un módulo que pone en relación los conocimientos adquiridos en otros como Tipografía, Fundamentos del diseño gráfico, Comunicación gráfica y Medios informáticos, dando una visión del desarrollo de la imagen gráfica a través del tiempo y del espacio.

El objetivo de este módulo es dotar al alumnado de un bagaje cultural, de imágenes y posibilidades expresivas que puedan servirle de ejemplo y orientación para desarrollar sus propias posibilidades creativas, así como una base de reflexión sobre las relaciones de la imagen gráfica con la política, la economía, el arte y la cultura, en el pasado y en la actualidad.

Sería conveniente un desarrollo cronológico de los contenidos, intentando mostrar las nuevas tendencias o adelantos técnicos allí donde se producen, y su desarrollo y extensión posterior a otras zonas o países, procurando no romper la unidad de explicación de una época o país concreto cuando la situación lo requiera, para facilitar la comprensión de la relación de la materia tratada con su entorno histórico, cultural o social.

Es aconsejable desarrollar los distintos géneros gráficos en los momentos históricos y culturales que reflejan, ya que un estudio diacrónico de géneros, aislados del resto de manifestaciones gráficas de su época, no sería útil en este nivel de enseñanza porque impediría la visión de la imagen gráfica relacionada con su entorno histórico-social. Así, la distribución de contenidos quedaría en seis bloques:

- El mensaje visual en la Antigüedad y la Edad Media: escritura e ilustración.
- La imprenta y la tipografía (siglos XV –XVIII).
- El siglo XIX. El impacto de la revolución industrial sobre las comunicaciones visuales. La génesis del diseño del siglo XX.
- El diseño gráfico en la primera mitad del s. XX:
 - La influencia de las vanguardias.
 - La Bauhaus impone el diseño gráfico como disciplina.
 - El diseño gráfico en Estados Unidos.
 - Diseño gráfico en la Europa de entreguerras.
- Diseño gráfico en la segunda mitad del siglo XX:
 - Consolidación del estilo americano y creación de los estilos nacionales en Europa.
 - El diseño gráfico en España.

- Diseño gráfico de los años sesenta al cambio de siglo: del diseño pop al posmoderno.
- La revolución digital y el diseño gráfico en el siglo XXI.

Este módulo tiene la responsabilidad de mantenerse en permanente contacto con el mundo laboral al que va dirigida su formación. Con este propósito, se podrían plantear las siguientes estrategias:

- Uso constante de material impreso y audiovisual a disposición del alumnado on line.
- Consulta regular de las suscripciones disponibles en la biblioteca de la escuela a modo de actualización de los conocimientos adquiridos en el aula.
- Visitas a centros de medios de difusión y comunicación: prensa, editoriales, televisión, publicidad.
- Salidas a exposiciones temporales relacionadas con la fotografía, el diseño gráfico, los carteles y la animación en 3D.

Se plantea una metodología incentivando la participación del alumnado en el desarrollo de las clases, con preguntas, observaciones, comentarios de material audiovisual, debates y realización de trabajos de investigación expositivos.

Sería muy conveniente hacer hincapié en todo momento en el vocabulario específico de investigación científica, en el conocimiento de los procesos de investigación científica y el manejo de fuentes de información así como en el trabajo en equipo de manera responsable y efectiva.

Así mismo, sería conveniente realizar pruebas objetivas que demostrasen la asimilación de los conceptos y contenidos impartidos. La metodología será expositiva e interactiva: preguntas y respuestas, comentario, conjunto de imágenes, con uso constante de material audiovisual sobre épocas, movimientos y autores, complementada con imágenes de internet. Las presentaciones estarían a disposición del alumnado mediante intranet del propio centro.

Es recomendable que el alumnado disponga de un cuaderno de apuntes y un fichero individual por temas, que aportará a las clases para disponer de una base previa de conocimiento y debate sobre lo desarrollado en las mismas.

Este módulo está relacionado con los módulos que se citan a continuación en los términos que se indican, y que requerirán el establecimiento de la correspondiente coordinación entre ellos:

- Comunicación gráfica, por la necesidad de utilizar los elementos del lenguaje plástico y visual para analizar imágenes gráficas.
- Fundamentos del diseño gráfico, por la valoración e interpretación de imágenes y por identificar la función expresiva de la imagen en su contexto.
- Tipografía, por el desarrollo histórico de la misma.
- Medios informáticos, por la utilización digital de la información presentada tanto por el profesor como el alumnado.

Sería recomendable plantearse desde el inicio del curso, la realización de una actividad de carácter integrador en coordinación con los otros módulos del curso, en la que se lleve a

cabo una determinación analítica siguiendo todas las etapas que conlleva, desde la selección del método hasta el análisis de los resultados, asegurando su trazabilidad en todo momento.

Módulo formativo: Multimedia

Código: A048

Duración: 220 horas

Objetivos.

- 1) Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
- 2) Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
- 3) Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
- 4) Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
- 5) Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.

Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
- b) Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y video y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
- c) Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio Web.
- d) Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
- e) Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte Web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.

Contenidos.

- Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
- Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
- La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
- Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Orientaciones didácticas

Este módulo tiene como objetivo que el alumnado adquiera conocimientos y técnicas que le permitan manipular y generar diversos materiales multimedia tales como imágenes, vídeos, sonidos y animaciones. Por otro lado se abordarán aspectos de interactividad y de integración de estos contenidos en productos para soportes web.

La secuenciación de contenidos que se propone como más adecuada es la siguiente:

- Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
- La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y video.
- Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
- Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Sería conveniente realizar una constante atención a las tendencias multimedia de la web. Estas corrientes son de cambio rápido y constante y especialmente el alumnado un potencial espectador y consumidor de multimedia. Se proponen por tanto las siguientes estrategias:

- Observación constante de referentes de actualidad.
- Visitas a festivales o ciclos audiovisuales.
- Visionado de documentos audiovisuales realizados por creadores de multimedia que aborden el proceso creativo.
- Recepción de visitas de profesionales que compartan su experiencia en el campo del multimedia.

Tipología de actividades a realizar en el aula-taller:

Se trata éste de un módulo ambicioso en el que se tratará una amplia variedad de medios digitales y sus manipulaciones. Es por ello un modulo práctico donde a partir de contenidos conceptuales se propone una metodología variada y acorde con cada contenido. Ya que los contenidos lo favorecen, se proponen trabajos de agrupaciones diversas: trabajo individual, parejas, grupal o de gran grupo, donde se distribuyan e intercambien roles propios de la profesión. La metodología recomendada es aquella que fomente la experimentación y la indagación así como el espíritu reflexivo y crítico del alumnado. Al ser un módulo práctico y de orientación profesional sería necesario que el alumnado pudiera contar con un equipo informático con software profesional y actualizado por alumno o alumna así como periféricos de entrada de imágenes (cámaras, trípodes, escaners) y de salida (impresoras).

Se recomiendan las siguientes actividades:

- Análisis de ejemplos contemporáneos de multimedia e interactividad a partir del interés del alumnado. Creación de un catálogo propio con sus fichas de análisis.
- Visionado de animaciones históricas y prácticas de indagación para la creación de una obra propia de animación.
- Creación de animaciones de tendencia e inserción de las mismas en la web. Competición de tendencias.
- Creación de un videoarte de expresión propia a través del cual experimentar todo el proceso de captura, edición y publicación de un audiovisual.
- A partir de varias fuentes sonoras y musicales, creación de una obra sonora propia cumpliendo con unas dinámicas y tiempos dadas.
- Imitar un contenido interactivo y hacer un producto propio a modo de serie del anterior, crear todas las fuentes, su integración e interactividad.

El módulo Multimedia está relacionado con los siguientes:

Con Fundamentos de diseño gráfico y Tipografía ya que los contenidos de estos módulos son esenciales para obtener la calidad necesaria en las composiciones multimedia.

Con Medios informáticos ya que el manejo con soltura del medio informático y de programas de edición propios del diseño gráfico son fundamentales para la correcta asimilación de contenidos del módulo.

Con el módulo de Historia del diseño gráfico podrán coincidir en referentes, especialmente en aquellos de más recorrido histórico como los relacionados con el cine y la animación por lo que convendría coordinarse entre ambos.

Con Edición web deberá coordinarse para abordar de forma complementaria y bien secuenciada todos los aspectos de integración de los productos multimedia en sitios web.

Módulo formativo: Edición web

Código: A049

Duración: 240 horas

Objetivos.

- 1) Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
- 2) Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
- 3) Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
- 4) Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
- 5) Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.
- 6) Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.
- 7) Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.
- 8) Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.
- 9) Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
- 10) Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
- 11) Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
- 12) Conocer los recursos de la red, y emplearlos respetando los diferentes tipos de licencias de uso.
- 13) Realizar análisis de accesibilidad, usabilidad, funcionalidad y estética en un sitio web.
- 14) Realizar la integración avanzada de contenido multimedia en los sitios web.
- 15) Adquirir la capacidad para comunicar con eficacia las especificaciones de un trabajo web o interactivo.
- 16) Fomentar la autonomía, la experimentación y la adaptación al cambio.

Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.
- b) Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
- c) Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
- d) Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
- e) Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.
- f) Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
- g) Manejar con destreza programas específicos de edición Web.

- h) Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.
- i) Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.
- j) Explicar y valorar argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
- k) Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.
- l) Utilizar con rigor los recursos existentes en la red, así como etiquetar correctamente las producciones propias a la hora de publicar contenidos.
- m) Producir contenidos que respondan a las necesidades accesibilidad, usabilidad, funcionalidad y estética del momento.
- n) Manejar con destreza la integración de contenidos multimedia.
- ñ) Explicar y valorar argumentadamente las producciones propias.
- o) Responder de forma autónoma y adaptativa ante las situaciones inesperadas que puedan surgir en el desarrollo de un proyecto.

Contenidos.

- La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.
- Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
- Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
- HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.
- Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.
- Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
- Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.
- Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.
- Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
- Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.
- Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.
- Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
- Tipos de licencias y derechos de autoría en internet.
- Accesibilidad, usabilidad, funcionalidad y estética de un sitio web.
- Composición avanzada de edición web. Optimización e integración de imágenes de mapa de bits y vectoriales. Integración avanzada de recursos multimedia y control de los mismos con el estándar más actual de HTML y otros lenguajes de programación.
- Presentación oral de proyectos.

Orientaciones didácticas

El módulo ofrecerá una visión amplia de las aplicaciones referidas a la edición web y los diferentes códigos y lenguajes.

Se trabajará la integración de diferentes lenguajes, así como la integración y optimización de diferentes recursos multimedia en el proyecto web.

El módulo tiene un carácter eminentemente práctico y de taller, fomentando la autonomía y potenciando el proceso de autoaprendizaje. Pretende, además, que sus contenidos se adapten a las herramientas y formas de comunicación vigentes en cada momento, haciendo que el alumnado tome conciencia de la importancia que tiene dicha adaptación.

En correspondencia con la secuenciación de contenidos propuesta, se sugiere que estos se concreten en una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje que pueden responder a la siguiente secuencia:

- Al principio del módulo se plantearán actividades orientadas al estudio de las cuestiones más genéricas: internet, protocolos, sitios web...
- Se continuará con un acercamiento al código HTML y CSS.
- Gestores de contenidos.
- Se profundizará en los códigos HTML y CSS y se trabajará en entornos gráficos.
- Publicación de sitios web.
- Otros lenguajes de programación. Servidores. Modelo Cliente Servidor.
- En los proyectos finales se hará especial hincapié en los conceptos de accesibilidad, usabilidad, funcionalidad y estética del sitio web.

–
A lo largo del curso se intercalarán los contenidos relacionados con la optimización, inclusión y etiquetado de recursos multimedia en un proyecto web.

Esta secuenciación estará siempre sujeta a posibles cambios en función de las necesidades de coordinación con el resto de módulos y a las necesidades propias de cada proyecto.

Para el desarrollo de todas las actividades de enseñanza aprendizaje sería conveniente disponer de un aula-taller con un puesto informático por alumno o alumna, un ordenador con cañón proyector, dispositivos habituales de captura y otros dispositivos de visualización de contenidos dinámicos como son las tablets, smartphones, etc.

En el módulo se hará uso de herramientas de software de diseño gráfico con licencias comerciales, dada su hegemónica implantación en el sector.

Se realizarán pequeños proyectos en los que el alumnado deberá abordar de forma integral, las diferentes fases del proyecto de creación de sitios web, tomando las decisiones oportunas para obtener una correcta solución.

El profesorado realizará una labor de tutorización de dicho proceso e intercalará los contenidos acorde al proyecto en el que se esté trabajando.

Se priorizará la realización de proyectos reales, siempre que sea posible.

Se trabajará la exposición oral para la defensa de los proyectos ante el cliente.

Edición Web está relacionado y convendría establecer la coordinación necesaria, con los siguientes módulos:

- Obra Final, aportando recursos y control de herramientas.
- Multimedia, integrando en los proyectos las creaciones que se generen en éste módulo.
- Con ambos módulos en cuanto a la elaboración de proyectos que se puedan abordar de manera conjunta.

Así mismo, teniendo en cuenta el carácter práctico de este módulo, sería aconsejable disponer de un horario agrupado con objeto de optimizar el aprovechamiento del tiempo de docencia.

Sería aconsejable introducir en la metodología visitas a estudios profesionales del sector, charlas y diversas colaboraciones de diseñadores o personas expertas de las distintas ramas del sector profesional.

Módulo Formativo: Formación y orientación laboral

Código: A050

Duración: 80 horas

Objetivos:

- 1) Familiarizarse con el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- 2) Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, o funcionar como profesional autónomo.
- 3) Adquirir los conocimientos precisos sobre los mecanismos de acceso y sistemas de selección del mercado de trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.
- 4) Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.
- 5) Conocer las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente.
- 6) Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios de la especialidad.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Comprender la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
- b) Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
- c) Elaborar un proyecto de actividad profesional autónoma teniendo en cuenta la viabilidad económica y el plan de obligaciones tributarias y de solicitud de subvenciones conforme a la normativa laboral y fiscal vigente.
- d) Cumplimentar correctamente contratos y emitir facturas.
- e) Identificar los riesgos laborales presentes en su actividad profesional y conocer las diferentes técnicas de prevención de los mismos.
- f) Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de la propiedad intelectual e industrial.

Contenidos:

- El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
- La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
- El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

- El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
- 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.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

Orientaciones didácticas.

El objetivo del módulo es la adquisición de las destrezas básicas para la inserción en el mundo laboral y el desarrollo de la carrera profesional, tanto en el ámbito geográfico español como europeo. Así mismo, este módulo tiene como finalidad desarrollar en el alumnado una sensibilidad positiva frente a la iniciativa emprendedora enfocada al autoempleo.

En cuanto a la secuenciación de los contenidos, se podría comenzar con los relativos a legislación laboral y seguridad social, para continuar con lo referente a la salud laboral. Sería recomendable seguir con el bloque de orientación laboral, para continuar con todo lo relacionado con la actividad empresarial. Por último, se abordarían los contenidos relativos a la propiedad intelectual e industrial.

Sería conveniente contar con recursos que permitiesen al alumnado el acceso a Internet y medios audiovisuales. Así mismo, resulta recomendable la utilización de la técnica de agrupamiento del alumnado para la realización de algunas de las actividades propuestas.

Para la consecución de los resultados de aprendizaje de este módulo se pueden seleccionar múltiples actividades, siendo algunas de ellas las siguientes:

- Realizar pruebas de orientación profesional.
- Planificar la propia carrera, con establecimiento de objetivos laborales a medio y largo plazo.
- Identificar los medios y organismos que pueden ayudar a la búsqueda de empleo, tanto en el entorno más próximo como en el europeo.
- Identificar la normativa laboral que afecta a los trabajadores del sector.
- Comparar el contenido del Estatuto de los Trabajadores con el de un convenio colectivo del sector relacionado con la actividad laboral del ciclo.
- Simular un proceso de negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios.
- Identificar las diferentes situaciones que protege la Seguridad Social.
- Analizar las situaciones de riesgo que se pueden producir en los puestos de trabajo más comunes a los que se puede acceder desde el ciclo, proponer medidas preventivas y planificar la implantación de medidas preventivas.
- Realizar un plan de empresa relacionada con la actividad profesional del ciclo formativo, que incluya todas las facetas de puesta en marcha de un negocio.
- Analizar contratos y convocatorias que contengan cláusulas relativas a propiedad intelectual e industrial.

Módulo formativo: Obra final

Código: A051

Duración: 130 horas

Objetivos:

- 1) Comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de productos gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.
- 2) Interpretar adecuadamente las especificaciones y realizar con corrección formal y técnica los elementos gráficos y audiovisuales para un proyecto de producto interactivo que le sea asignado.
- 3) Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo, a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.
- 4) Realizar planificaciones, memorias y testimonios gráficos a través de los cuales se justifiquen adecuadamente todas las fases del proceso de diseño y la producción del trabajo gráfico interactivo.
- 5) Adquirir los conocimientos elementales para rentabilizar el trabajo.
- 6) Acercarnos al ámbito profesional de la producción gráfica interactiva.
- 7) Integrar todos los conocimientos y capacidades adquiridos en los restantes módulos aplicándolos a la resolución de problemas prácticos de la producción gráfica interactiva.
- 8) Desarrollar capacidades y hábitos de trabajo que permitan al alumnado responder adecuadamente a las exigencias del mundo laboral.
- 9) Fomentar la autonomía, la experimentación y la adaptación al cambio.
- 10) Fomentar actitudes de trabajo colaborativo, ético, no discriminatorio y de respeto al medio ambiente.
- 11) Adquirir la capacidad para comunicar con eficacia las especificaciones de un trabajo de gráfica interactiva o web.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Generar con rigor y destreza técnicos las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto web asignado.
- b) Aplicar la metodología básica del diseño del producto interactivo.
- c) Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.
- d) Realizar planes de trabajo adaptados a las exigencias de las diferentes tareas.
- e) Realizar el trabajo con precisión técnica, estilística y comunicativa y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del trabajo.
- f) Evaluar el producto realizado con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.
- g) Responder de forma autónoma y adaptativa ante las situaciones inesperadas que puedan surgir en el desarrollo de un proyecto.

- h) Defender la obra final con persuasión, coherencia y demostrando dominio de la materia.
- i) Mantener una actitud colaborativa en el trabajo. con valores éticos de no discriminación y de respeto a la diversidad y al medio ambiente.

Contenidos:

- Metodología básica del diseño web. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación y contenidos.
- Análisis e interpretación del proyecto de producto gráfico interactivo asignado y sus especificaciones.
- La documentación: justificación de la obra, aspectos funcionales, estéticos, técnicos, económicos y legales a tener en cuenta.
- La ideación y experimentación del proceso de creación: planificación, bocetos, proyectos preliminares, verificación y presupuestos.
- Generación de contenidos gráficos y multimedia e integración en el proyecto web.
- Memoria técnica y descriptiva de la obra, con estudios, bocetos, modelos de esquemas organizativos, estructuras, esquemas de navegación, etc., que respalden y acrediten todas las etapas de la obra final.
- Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del producto obtenido en relación a la información formal, técnica y comunicativa suministrada en el proyecto.
- Comunicación y defensa de la obra final.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado ponga en práctica los conocimientos y técnicas esenciales de la comunicación impresa para producir trabajos de calidad profesional, demostrando autonomía y rigor en todas las fases del trabajo y control técnico.

Al ser este un módulo en el que se pretenden integrar los aprendizajes del resto de módulos del ciclo a través de la realización de proyectos, no se seguirá una secuenciación lineal de los contenidos, éstos se irán abordando en función de las necesidades de cada proyecto.

Al ser un módulo de carácter práctico, se requiere un aula-taller en el que el alumnado tendrá a su disposición un equipo informático por alumno o alumna, un ordenador con cañón proyector y los dispositivos de entrada y salida habituales: escáneres, cámaras, impresoras, etc.

Se deberán utilizar diversos soportes físicos y digitales, incorporando a las actividades didácticas medios tecnológicos actuales especialmente los recursos informáticos y audiovisuales.

Se tratará de crear una visión global de la profesión. Para ello, sería aconsejable introducir en la metodología:

- Visitas tanto a imprentas como a estudios de diseño gráfico.
- Lectura comprensiva de revistas, blogs, webs, etc., sobre diseño gráfico, tipografía, imagen e impresión.

Para facilitar el logro de los objetivos del módulo, a lo largo del curso se deberá elaborar un proyecto gráfico global atendiendo a todas sus fases, con autonomía y dominio técnico.

Para el desarrollo del currículo se preferirá la utilización de metodologías activas en la que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje. El alumnado debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje. Se incentivará la búsqueda guiada de soluciones propias potenciando la capacidad del alumnado para investigar.

Se fomentará el aprendizaje cooperativo proponiendo tareas que requieran de la resolución conjunta, atendiendo a situaciones contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto a las que el alumnado responderá adecuando sus conocimientos, destrezas y actitudes desde su diversidad.

Se alternará la exposición teórica, acompañada de materiales didácticos que ejemplifiquen y clarifiquen los contenidos, con actividades prácticas basadas en la observación, el análisis, la experimentación y la reflexión crítica.

Todo en la materia se presta a desarrollar una metodología basada en proyectos que implicará la coordinación y relación estrecha con otros módulos con los que está relacionado:

- Edición web, en cuanto al uso y conocimiento técnicos de las herramientas de edición web.
- Multimedia, en cuanto a los conocimientos teóricos y prácticos del proceso de la obra interactiva.

Se fomentará una metodología didáctica integradora de los aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos, basando el estudio en productos reales del diseño interactivo, webs, blogs, etc, que permitan al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional.

Módulo formativo: Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres

Código: A052

Duración: 150 horas

Objetivos:

- 1) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de diseño y producción web y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- 2) Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo, la empresa y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas que le son propios.
- 3) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
- 4) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, materiales, equipo y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
- 5) Participar de forma activa en las fases del proceso de edición web bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- 6) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

Criterios de evaluación:

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

**ANEXO 3
UNIDADES FORMATIVAS**

A) ORGANIZACIÓN DE MÓDULOS EN UNIDADES FORMATIVAS

Módulo Profesional A012 : Fundamentos de diseño gráfico (160 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A012 – UF01 (NA)	Principios del Diseño Gráfico	30
A012 – UF02 (NA)	Lenguaje y comunicación visual	20
A012 – UF03 (NA)	Elementos básicos del diseño	60
A012 – UF04 (NA)	Estructura del espacio gráfico	20
A012 – UF05 (NA)	El soporte del producto gráfico	30

Módulo Profesional A013: Tipografía (120 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A013 – UF01 (NA)	Historia de la Tipografía. Anatomía del tipo. Familias tipográficas	40
A013 – UF02 (NA)	Tipometría y composición de textos	50
A013 – UF03 (NA)	Ortotipografía y corrección de textos	30

Módulo Profesional A014 : Medios informáticos (290 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A014 – UF01 (NA)	Historia de la informática. Internet. Cloud-computing	20
A014 – UF02 (NA)	El equipo informático: hardware y sistema operativo	20
A014 – UF03 (NA)	Maquetación diseño y edición de imagen con software libre	50
A014 – UF04 (NA)	Dibujo vectorial. Programas de dibujo vectorial. Nivel básico	50
A014 – UF05 (NA)	Retoque de imagen. Edición de imágenes bitmap. Nivel básico	50
A014 – UF06 (NA)	Maquetación. Programas de maquetación. Nivel básico	50
A014 – UF07 (NA)	Diseño de Páginas Web. Nivel básico	50

Módulo Profesional NA25 : Comunicación gráfica (120 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
NA25 – UF01 (NA)	Técnica, soporte, procedimiento	50
NA25 – UF02 (NA)	Alfabeto gráfico y tipología de la imagen	20
NA25 – UF03 (NA)	Percepción y color	30
NA25 – UF04 (NA)	Estructura del espacio gráfico	20

Módulo Profesional A018 : Historia del diseño gráfico (90 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A018 – UF01 (NA)	Orígenes y desarrollo histórico del diseño gráfico	20
A018 – UF02 (NA)	El diseño gráfico en la era de la información	40
A018 – UF03 (NA)	El diseño y la imagen gráfica en España en el siglo XX	30

Módulo Profesional A048 : Multimedia (220 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A048 – UF01 (NA)	Introducción al multimedia	20
A048 – UF02 (NA)	La animación	50
A048 – UF03 (NA)	El multimedia audiovisual	60
A048 – UF04 (NA)	El sonido	30
A048 – UF05 (NA)	La interactividad multimedia	60

Módulo Profesional A049 : Edición web (240 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A049 – UF01 (NA)	Introducción a la red	20
A049 – UF02 (NA)	Estructura y organización de contenidos en un sitio web	20
A049 – UF03 (NA)	Código HTML. Contenidos Web	40
A049 – UF04 (NA)	Código CSS. Formatos y apariencia de contenidos web	40
A049 – UF05 (NA)	Páginas dinámicas. Conceptos básicos. Integración de otros lenguajes en el código HTML	30
A049 – UF06 (NA)	Programas de edición Web	50
A049 – UF07 (NA)	Creación de contenidos para la web. Tipos de licencias	20
A049 – UF08 (NA)	Integración y control de contenido multimedia	20

Módulo Profesional A050: Formación y orientación laboral (80 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A050 – UF01 (NA)	Relaciones laborales	30
A050 – UF02 (NA)	Seguridad y salud en el trabajo	20
A050 – UF03 (NA)	La empresa	30

Módulo Profesional A051 : Obra final (130 horas)		
Código	Unidad formativa	Duración (h)
A051 – UF01 (NA)	El proyecto gráfico interactivo	50
A051 – UF02 (NA)	Creación y realización de un proyecto	60
A051 – UF03 (NA)	Presentación de un proyecto	20

B) DESARROLLO DE UNIDADES FORMATIVAS

Módulo profesional: Fundamentos de diseño gráfico
Código: A012
Duración: 160 horas

Unidad formativa: Principios del Diseño Gráfico

Código: A012 – UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- Ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa.
- Identidad, edición y persuasión.
- Los productos gráficos impresos, multimedia, web e interactivos.
- Tendencias gráficas actuales.
- Las nuevas tecnologías en el diseño gráfico.

Unidad formativa: Lenguaje y comunicación visual

Código: A012 – UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- El proceso comunicativo.
- La comunicación y el lenguaje visual.
- Semiótica.

Unidad formativa: Elementos básicos del diseño

Código: A012 – UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- Los signos gráficos.
- Tipografía.
- Color.
- La imagen.
- La composición.
- Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.

Unidad formativa: Estructura del espacio gráfico

Código: A012 – UF04 (NA)

Duración: 20 horas

- Retículas.
- Recursos compositivos.
- Jerarquías compositivas e informativas.

Unidad formativa: El soporte del producto gráfico

Código: A012 – UF05 (NA)

Duración: 30 horas

- Aspectos significativos del soporte gráfico.
- Particularidades y condicionantes atendiendo a los contenidos.

Módulo profesional: Tipografía
Código: A013
Duración: 120 horas

Unidad formativa: Historia de la Tipografía. Anatomía del tipo. Familias tipográficas
Código: A013 – UF01 (NA)

Duración: 40 horas

- Historia de la tipografía.
- La tipografía en los diferentes ámbitos del diseño.
- La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual.
- El carácter. La anatomía del tipo.
- Estilos y familias. Rasgos diferenciadores.
- Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos.
- Los soportes digitales de la tipografía y su tecnología de reproducción.
- Formatos de archivos tipográficos.

Unidad formativa: Tipometría y composición de textos

Código: A013 – UF02 (NA)

Duración: 50 horas

- Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas para impresión y pantalla.
- Medición y cálculo de textos.
- La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formatos, fuentes, párrafos, interlineado, alineaciones, estilo...
- La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.
- Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través del producto gráfico.
- Maquetación de páginas. Los formatos, márgenes, columnas, medianiles, etc.
- La retícula. Planificación y uso de retículas adecuadas al soporte.

Unidad formativa: Ortotipografía y corrección de textos

Código: A013 – UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- La corrección ortográfica y tipográfica.
- Normas ortotipográficas de la lengua castellana.
- Transcripción de textos.
- Signos y reglas básicas de la corrección de originales.

Módulo profesional: Medios informáticos
Código: A014
Duración: 290 horas

Unidad formativa: Historia de la informática. Internet. Cloud-computing

Código: A014 – UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Recorrido histórico de la informática.
- Internet. Desde su origen a nuestros días.
- Servicios de internet.
- Cloud-computing y aplicaciones on-line.

Unidad formativa: El equipo informático: hardware y sistema operativo

Código: A014 – UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Hardware básico.
- Sistemas operativos.
- Control de dispositivos.
- Trabajo en red.

Unidad formativa: Maquetación diseño y edición de imagen con software libre

Código: A014 – UF03 (NA)

Duración: 50 horas

- Maquetación
- Correcta escritura de textos.
- Estilos de párrafo y carácter.
- Trabajo con páginas maestras.
- Importación de archivos. OCR.
- Guardado y exportación de archivos.
- Edición de imagen digital, mapa de bits.
- Herramientas y opciones de selección.
- Capas y máscaras de capa.
- Herramientas de pintura y retoque de imágenes.
- Digitalización, guardado y exportación de archivos.
- Edición de imagen vectorial.
- Formas básicas. Trazados, Dibujo Bézier, color.
- Opciones de alineación de objetos, propiedades, transformación.
- Guardado y exportación de archivos.

Unidad formativa: Dibujo vectorial. Programas de dibujo vectorial. Nivel básico

Código: A014 – UF04 (NA)

Duración: 50 horas

- Programas de edición vectorial.
- Producción y manipulación de dibujo vectorial.
- Dibujo geométrico y trazado manual. Transformación, color.

- Formatos de archivos vectoriales.
- Control de las herramientas básicas de dibujo y de las curvas Bézier, así como de las propiedades de los objetos.

Unidad formativa: Retoque de imagen. Edición de imágenes bitmap. Nivel básico

Código: A014 – UF05 (NA)

Duración: 50 horas

- Programas de edición bitmap.
- Producción y tratamiento de imágenes.
- Resolución. Tamaño de impresión.
- Formatos de archivos de mapa de bits.
- Color digital. Tratamiento del color. Modelos de color. Interfaces gráficos.

Unidad formativa: Maquetación. Programas de maquetación. Nivel básico

Código: A014 – UF06 (NA)

Duración: 50 horas

- Programas de maquetación.
- Composición con textos e imágenes.
- Formatos de archivos de composición de página.
- Manejo eficaz de los estilos de párrafo y carácter, así como el de las páginas maestras.

Unidad formativa: Diseño de Páginas Web. Nivel básico

Código: A014 – UF07 (NA)

Duración: 50 horas

- Programas de edición de páginas web.
- El código html.
- Hipervinculos y marcadores.
- Las imágenes en la web: formatos de imágenes, optimización.
- Diseño de un sitio web.
- Hojas de estilo. Comportamientos y formularios.
- Administración y publicación de un sitio web.

Módulo profesional: Comunicación gráfica
Código: NA25
Duración: 120 horas

Unidad formativa: Técnica, soporte, procedimiento

Código: NA25 – UF01 (NA)

Duración: 50 horas

- Terminología básica.
- Pigmentos y aglutinantes: tintas, pinturas y colorantes.
- Soportes; idoneidad y tipos.
- Técnicas tradicionales, secas y húmedas.
- Técnicas gráficas tradicionales y técnicas gráficas digitales.
- Collage, fotocomposición, sistemas de transferencia y técnicas mixtas.

Unidad formativa: Alfabeto gráfico y tipología de la imagen

Código: NA25 – UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Alfabeto gráfico y grafismos.
- Sistemas básicos de representación y lenguajes visuales.
- Tipología de la imagen: color, grises, blanco y negro, duotonos, indexadas. Características y usos.

Unidad formativa: Percepción y color

Código: NA25 – UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- Color luz y color tinta: colores elementales.
- Propiedades del color. Editores de color.
- Percepción visual. Psicología del color: armonías y contrastes.
- Pares cromáticos; color dominante y color subordinado.

Unidad formativa: Estructura del espacio gráfico

Código: NA25 – UF04 (NA)

Duración: 20 horas

- Estructura del espacio gráfico y jerarquías.
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética de la naturaleza de la imagen.
- Tendencias gráficas actuales.

Módulo profesional: Historia del diseño gráfico
Código: A018
Duración: 90 horas

Unidad formativa: Orígenes y desarrollo histórico del diseño gráfico

Código: A018 – UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- El mensaje visual desde la prehistoria a la Edad Media.
- Orígenes de la tipografía y del diseño para impresión europeos.
- El puente al siglo XX: la revolución industrial y la comunicación visual.
- La influencia del arte moderno.
- Diseño en Estados Unidos y en Europa en la primera mitad del siglo XX.

Unidad formativa: El diseño gráfico en la era de la información

Código: A018 – UF02 (NA)

Duración: 40 horas

- El diseño tipográfico internacional.
- La Escuela de Nueva York y la consolidación del estilo americano.
- La formación de estilos nacionales en Francia, Inglaterra y Alemania.
- Nuevos estilos en Suiza, Italia y Polonia.
- La identidad corporativa y los sistemas visuales.
- La imagen posmoderna en el diseño gráfico.
- La revolución digital y el diseño gráfico actual.

Unidad formativa: El diseño y la imagen gráfica en España en el siglo XX

Código: A018 – UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- Los carteles modernistas y la imagen de marca.
- Los carteles de R. Penagos
- El diseño gráfico en la República.
- Los años cuarenta y cincuenta: el resurgir.
- Fotógrafos y publicidad. Ilustradores y humoristas.
- La apertura a Europa. El diseño gráfico desde los sesenta.
- La nueva imagen de España: imágenes de identidad.
- Madrid era una fiesta: la imagen gráfica de la movida.
- Los maestros y los jóvenes diseñadores: del fin del milenio a la actualidad.

Módulo profesional: Multimedia
Código: A048
Duración: 220 horas

Unidad Formativa: Introducción al multimedia

Código: A048 – UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
- Elementos multimedia, particularidades.
- Imagen, sonido, vídeo y animaciones.

Unidad Formativa: La animación

Código: A048 – UF02 (NA)

Duración: 50 horas

- La imagen, sucesión de imágenes, la animación.
- Programas de producción de animaciones y tipos de archivos.
- Optimización de archivos.

Unidad Formativa: El multimedia audiovisual

Código: A048 – UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- Introducción a la captura y edición de audio.
- Producción, titulación y grabación en vídeo.
- Programas de edición de vídeo y tipos de archivos.
- Optimización de archivos.

Unidad Formativa: El sonido

Código: A048 – UF04 (NA)

Duración: 30 horas

- Extracción, grabación y edición de audio.
- Mezcla de sonidos.
- Programas de edición y tipos de archivos.
- Optimización de archivos.

Unidad Formativa: La integración al multimedia

Código: A048 – UF05 (NA)

Duración: 60 horas

- Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable.
- Flujo de la información.
- Programas de interactividad multimedia.
- Integración de contenidos multimedia en la edición Web.
- Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Módulo profesional: Edición web
Código: A049
Duración: 240 horas

Unidad Formativa: Introducción a la red

Código: A049 – UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Internet, desde sus orígenes hasta nuestros días.
- Comprender el funcionamiento del sistema WWW.
- Modelo cliente/servidor.
- Protocolos http y ftp.
- Direcciones URL.
- Alojamiento web. Servidores. Dominios y Hosting.
- Web 2.0 y sistemas de gestión de contenidos (CMS).
- HTML y otras normas.

Unidad Formativa: Estructura y organización de contenidos en un sitio web

Código: A049 – UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Diferentes tipos de estructuras.
- Organización de contenidos.
- Accesibilidad, usabilidad, funcionalidad y estética.
- Gestión del sitio web.

Unidad Formativa: Código HTML. Contenidos Web

Código: A049 – UF03 (NA)

Duración: 40 horas

- Lenguajes de marcado. Introducción HTML.
- El hiper-texto.
- Estructura del documento html.
- Etiquetas y parámetros. Etiquetas estructurales.
- Sintaxis. Estándares.
- Generación de contenidos.
- Compatibilidad con navegadores.

Unidad Formativa: Código CSS. Formatos y apariencia de contenidos web

Código: A049 – UF04 (NA)

Duración: 40 horas

- ¿Qué es CSS?
- Funcionamiento básico. Herencias.
- Definición de estilos CSS para diferentes medios o dispositivos.
- Sintaxis. Agrupación de reglas. Estándares.
- Diferentes tipos de selectores.
- Unidades de medida y colores.

- Modelos de cajas. Posicionamiento y visualización.
- Control de texto e imagen.
- Estilos avanzados. Pseudo-clases.
- Validación del código.

Unidad Formativa: Páginas dinámicas. Conceptos básicos. Integración de otros lenguajes en el código HTML

Código: A049 – UF05 (NA)

Duración: 30 horas

- Introducción a los lenguajes de programación.
- Lenguajes del lado cliente.
- Lenguajes del lado servidor.
- Conceptos básicos de programación.
- Formularios.
- Conexión con bases de datos.

Unidad Formativa: Programas de edición Web

Código: A049 – UF06 (NA)

Duración: 50 horas

- Gestión del Sitio Web.
- Integración de los diferentes lenguajes y recursos multimedia.
- Creación de sitios web en entornos gráficos.
- Publicación del sitio web.

Unidad Formativa: Creación de contenidos para la web. Tipos de licencias

Código: A049 – UF07 (NA)

Duración: 20 horas

- Creación, optimización y tipos de archivos para la web de imágenes mapas de bits.
- Creación, optimización y tipos de archivos para la web de imágenes vectoriales.
- Correcto etiquetado de los recursos. Tipos de licencias de uso.

Unidad Formativa: Integración y control de contenido multimedia

Código: A049 – UF08 (NA)

Duración: 20 horas

- Inclusión de contenido multimedia en el sitio web.
- Interactuación con los recursos multimedia a través de HTML y otros lenguajes

Módulo profesional: Formación y orientación laboral
Código: A050
Duración: 80 horas

Unidad formativa: Relaciones laborales

Código: A017 – UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- El marco jurídico de las relaciones laborales.
- Derechos y deberes derivados de la relación laboral.
- El contrato de trabajo.
- Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- Representación de los trabajadores.
- Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- El proceso de búsqueda de empleo.

Unidad formativa: Seguridad y salud en el trabajo

Código: A017 – UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Marco normativo básico.
- Los riesgos laborales.
- Medidas de prevención y protección.
- El Plan de Prevención de Riesgos Laborales.
- Primeros auxilios.

Unidad formativa: La empresa

Código: A017 – UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- La empresa y su forma jurídica.
- Trámites administrativos para la creación de empresas.
- Organización, administración y gestión de la pequeña empresa. Obligaciones jurídicas y fiscales. Conceptos básicos de mercadotecnia.
- La propiedad intelectual.
- La propiedad industrial.

Módulo profesional: Obra final Código: A051 Duración: 130 horas

Unidad Formativa: El proyecto gráfico interactivo

Código: A051 – UF01 (NA)

Duración: 50 horas

- Ámbitos de aplicación del diseño gráfico interactivo.
- Etapas del proceso creativo.

Unidad Formativa: Creación y realización de un proyecto

Código: A051 – UF02 (NA)

Duración: 60 horas

- Briefing.
- Fases del proyecto. Generación del producto final.
- Memoria.

Unidad Formativa: Presentación de un proyecto

Código: A051 – UF03 (NA)

Duración: 20 horas

- Elementos comunicativos.
- Planificación. Guión.
- Métodos de presentación.

ANEXO 4 CONVALIDACIONES

Anexo 4.a).

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente decreto foral

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico. (Ciclos: Gráfica Impresa y Gráfica Publicitaria)	Fundamentos del diseño gráfico
Recursos gráficos y tipográficos. (Ciclos: Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual)	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica. (Ciclo: Gráfica Impresa)	Historia del diseño gráfico
Lenguaje y tecnología audiovisual. (Ciclos: Gráfica Interactiva y Gráfica Audiovisual)	Multimedia

Anexo 4.b).

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado medio de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente decreto foral

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico
Tipografía	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico

Anexo 4.c).

Relación de módulos formativos de las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en los reales decretos 1456/1995 y 1457/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulos superados en ciclos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se reconocen
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica Publicitaria)	Medios informáticos
Diseño Gráfico Asistido por Ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica (Ciclos: Gráfica Publicitaria e Ilustración)	Historia del diseño gráfico

Anexo 4.d).

Relación de módulos formativos de las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado medio de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en los reales decretos 1456/1995 y 1457/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio (Real Decreto 1457/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico. (Ciclo: Autoedición)	Fundamentos del diseño gráfico
Diseño gráfico asistido por ordenador. (Ciclo: Artefinal de diseño gráfico)	Medios informáticos

Anexo 4.e).

Materias de bachillerato que se convalidan con módulos pertenecientes al ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulos profesionales	Materias de Bachillerato que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Diseño
Multimedia	Cultura Audiovisual

ANEXO 5 EXENCIONES

Relación de módulos que podrán ser objeto de exención por la correspondencia con la práctica laboral:

1. Formación y orientación laboral.
2. Medios informáticos.
3. Multimedia.
4. Edición web.

**ANEXO 6
PROFESORADO**

ATRIBUCIÓN DOCENTE

Módulo profesional	Especialidad del profesorado	Cuerpo
Fundamentos del diseño gráfico	Diseño gráfico	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Tipografía		
Obra final		
Historia del diseño gráfico	Historia del arte	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Multimedia	Medios audiovisuales	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Obra final		
Medios informáticos	Medios informáticos	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Obra final		
Edición web		
Formación y orientación laboral	Organización industrial y legislación	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Comunicación gráfica	Dibujo artístico y color Edición de arte	Profesor de Artes Plásticas y Diseño