

## **PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO CORRESPONDIENTE AL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN GRÁFICA INTERACTIVA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN.**

La Constitución Española reserva al Estado en el artículo 149.1.30.<sup>a</sup> la competencia exclusiva en materia de regulación de las condiciones de obtención, expedición y homologación de títulos académicos y profesionales y normas básicas para el desarrollo del artículo 27 de la Constitución, a fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones de los poderes públicos en esta materia.

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León, en su artículo 73.1, atribuye a la Comunidad de Castilla y León la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades de acuerdo con lo dispuesto en la normativa estatal.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, regula en el título I, capítulo VI, las enseñanzas artísticas, incluyendo, en el artículo 45.2.b) como enseñanzas artísticas profesionales, los grados medio y superior de artes plásticas y diseño, y establece en el artículo 51 que las enseñanzas de artes plásticas y diseño se organizarán en ciclos de formación específica que incluirán fases de formación práctica en empresas, estudios y talleres.

Asimismo, de acuerdo con el artículo 46.1 de dicha ley orgánica, el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales será definido por el procedimiento establecido en el artículo 6 de esta ley, el cual determina en el apartado 3 que el Gobierno fijará, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas, en el apartado 4 que las enseñanzas mínimas requerirán el 60 por ciento de los horarios escolares para las Comunidades Autónomas que no tengan lengua cooficial, y en el apartado 5 que las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la presente ley, del que formarán parte los aspectos básicos señalados en los apartados anteriores.

Por otro lado, el artículo 6 bis.3 de Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, establece que corresponde a las comunidades autónomas el ejercicio de sus competencias estatutarias en materia de educación y el desarrollo de las disposiciones de esta ley orgánica.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, dispone en el artículo 13.1 que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a cada título, de acuerdo con lo establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el citado real decreto y en las normas que regulen los títulos respectivos.

Mediante Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

En este real decreto se determina, además de otros aspectos, la identificación del título, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas así como aquellos otros relacionados con la ordenación académica y los centros, que constituyen los elementos básicos que aseguran una formación común y garantizan la validez del título.

El artículo 2 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, en su apartado 2, determina que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a este título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

A los efectos de facilitar el reconocimiento de créditos el artículo 6.5 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, asigna 120 créditos ECTS a la totalidad de estas enseñanzas de grado superior.

En la elaboración de este decreto se han observado los principios de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia, exigidos por el artículo 29 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común y de las Administraciones Públicas y los de coherencia, accesibilidad y responsabilidad, que se establecen en la Ley 2/2010, de 11 de marzo, de Derechos de los Ciudadanos en sus relaciones con la Administración de la Comunidad de Castilla y León y de Gestión Pública.

A estos efectos, de acuerdo con los principios de necesidad y eficacia, este decreto se dicta en atención al cumplimiento y desarrollo de la normativa estatal básica y viene motivado por una razón de interés general al ser el objetivo básico del currículo en él establecido atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores en gráfica interactiva y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados al ámbito de esta especialidad, de acuerdo con el desarrollo económico y social de Castilla y León y su dimensión en el fomento de nuestro patrimonio cultural.

En atención al principio de proporcionalidad este decreto contiene la regulación imprescindible para atender la necesidad que el interés general requiere y es acorde con el sistema constitucional de distribución de competencias puesto que, una vez aprobado por la Administración General del Estado un determinado título oficial y el currículo básico, compete a la Administración educativa autonómica el establecimiento de un currículo propio para Castilla y León en los términos determinados en la norma estatal y de acuerdo con el

porcentaje de configuración autonómica en ella determinado. Asimismo, la regulación responde a uno de los objetivos generales que se establecen en el Plan Marco para el Desarrollo de las Enseñanzas Escolares de Régimen Especial en Castilla y León, aprobado mediante Acuerdo de la Junta de Castilla y León de 7 de octubre de 2004, que es el de potenciar las enseñanzas escolares de régimen especial con un desarrollo normativo acorde a los retos profesionales actuales en el marco europeo, así como a una de las propuestas específicas que el citado plan determina para las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño que es la de adecuar la oferta e implantar nuevos ciclos formativos de grado medio y superior de acuerdo con la realidad socioeconómica de Castilla y León.

A fin de garantizar el principio de seguridad jurídica y de coherencia, este decreto se ha elaborado de manera coherente con el resto del ordenamiento jurídico, fundamentalmente con la normativa estatal básica en la materia y el Plan Marco para el Desarrollo de las Enseñanzas Escolares de Régimen Especial en Castilla y León.

En relación con el principio de eficiencia ha de ponerse de manifiesto que la aprobación de este decreto no impone nuevas cargas administrativas y su aplicación supondrá una correcta racionalización de los recursos públicos.

Asimismo, se garantiza tanto el principio de accesibilidad a través de una redacción clara y comprensible de la norma, en la que se ha tenido en cuenta las directrices de técnica normativa que se contienen en la Resolución de 20 de octubre de 2014, del secretario general de la Consejería de la Presidencia, por la que se aprueban las instrucciones para la elaboración de los documentos que se tramitan ante los órganos colegiados de Gobierno de la Comunidad de Castilla y León, como el principio de responsabilidad que supone la determinación de los órganos responsables de la ejecución y del control de las medidas incluidas en la norma.

En aplicación del principio de transparencia se ha posibilitado en la tramitación de este decreto la participación de la ciudadanía en la elaboración de su contenido a través de la plataforma de Gobierno Abierto y se han llevado a cabo todos los trámites establecidos tanto en la normativa estatal básica como autonómica relacionados con la citada participación.

En este sentido, de conformidad con el artículo 76 en relación con el artículo 75 de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, se han sustanciado los trámites de consulta pública previa y de audiencia e información pública de acuerdo con el artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, así como el de participación ciudadana de acuerdo con el artículo 16 de la Ley 3/2015, de 4 de marzo, de Transparencia y Participación Ciudadana de Castilla y León.

Por otro lado, en la elaboración de este decreto se ha contado con la colaboración de equipos directivos y profesorado de las escuelas de arte de Castilla y León, y se ha recabado

dictamen del Consejo Escolar de Castilla y León, de conformidad con el artículo 8.1.a) de la Ley 3/1999, de 17 de marzo, del Consejo Escolar de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta de la Consejera de Educación, de acuerdo con/ oído el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de

## DISPONE

### Artículo 1. *Objeto.*

El presente decreto tiene por objeto establecer el currículo del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en la Comunidad de Castilla y León, que se incorpora como anexo I.

### Artículo 2. *Finalidad.*

Las enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva tienen como finalidad la dispuesta para las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en el artículo 2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las citadas enseñanzas profesionales.

### Artículo 3. *Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.*

1. Las enseñanzas correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva tienen como objetivos:

- a) Los comunes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño recogidos en el artículo 3 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.
- b) Los generales del ciclo formativo y los propios que para cada uno de los módulos profesionales que lo componen, se determinan en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, así como los incorporados en el presente decreto, todos ellos recogidos en el anexo I.

c) Los establecidos para la fase de prácticas en empresas, estudios o talleres, en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, y que se recogen en el anexo I del presente decreto.

d) Los propios que para el módulo de Idioma extranjero se establecen en el anexo I.

2. Asimismo los contenidos y criterios de evaluación, de los módulos que componen el ciclo formativo, son los siguientes:

a) Los establecidos por el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, para cada uno de los módulos profesionales en él determinados y los incorporados en el presente decreto, que se recogen en el anexo I.

b) Los establecidos para el módulo de Idioma extranjero en el anexo I.

#### *Artículo 4. Organización y distribución horaria.*

1. El ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Gráfica Interactiva se estructura en dos cursos académicos en relación con los módulos profesionales en los que se organiza y, según se establece en el apartado 1.3 del anexo I del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, tendrá una duración de dos mil horas, que incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

2. La distribución de los módulos por cursos, sus horas lectivas semanales y totales, así como sus correspondientes créditos ECTS, junto con la carga horaria y asignación de créditos ECTS correspondientes a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, son los que se establecen en el anexo II.

#### *Artículo 5. Desarrollo del currículo del ciclo formativo por los centros.*

Los centros que impartan enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño desarrollarán y completarán el currículo establecido en el anexo I del presente decreto, conforme a lo dispuesto en el artículo 13.2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

#### *Artículo 6. Competencia docente.*

1. La competencia docente del profesorado perteneciente a los cuerpos de profesores de artes plásticas y diseño y maestros de taller de artes plásticas y diseño, para impartir los distintos módulos del ciclo formativo, a excepción de lo dispuesto en el apartado 2, queda definida por su pertenencia a las especialidades que se indican en el anexo II del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre.

2. El módulo de Idioma extranjero será impartido por profesorado del Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria de la especialidad correspondiente.

*Artículo 7. Ratios.*

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 4 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, en el módulo de proyectos de gráfica interactiva, de carácter práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/15.

En el resto de módulos del ciclo formativo, de carácter teórico y teórico-práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/30.

2. Asimismo, conforme a lo establecido en el artículo 4 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, el módulo de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

*Artículo 8. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

1. La programación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, deberá ajustarse a los objetivos generales del ciclo formativo, correspondiendo a los centros educativos concretar la programación específica de cada estudiante, de acuerdo con las características de la empresa, estudio o taller.

2. El desarrollo de esta fase consistirá en la realización de prácticas en entidades de titularidad pública o privada. Asimismo, estas prácticas podrán ser realizadas en el marco de programas de intercambio nacional o internacional.

3. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres deberá desarrollarse preferentemente durante las últimas ocho semanas del segundo curso del ciclo formativo, junto con el módulo de proyecto integrado, según la planificación que realicen a tal efecto la jefatura de estudios y la tutoría de prácticas en función de la disponibilidad de las empresas y siempre antes de finalizar el curso académico.

Con carácter general, la incorporación del alumnado a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tendrá lugar siempre que se haya alcanzado un determinado nivel de competencias profesionales, acreditado con la superación de todos los módulos del ciclo formativo a excepción del módulo de proyecto integrado, o teniendo únicamente pendiente de superación algún módulo que no esté asociado a las principales competencias del título.

4. 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. La calificación se expresará en términos de Apto/No apto, conforme a lo establecido en el artículo 19.4 del Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

#### *Artículo 9. Módulo de proyecto integrado.*

1. El módulo de proyecto integrado consiste en la concepción y creación de uno o varios trabajos pertenecientes a la especialidad de Gráfica Interactiva, ya sea como pieza artística o como producto orientado a la comunicación, que integre y desarrolle de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, video y/o sonido, a fin de alcanzar el objetivo establecido en el artículo 8.4 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo. Será necesaria su superación para la obtención del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

2. Los departamentos de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual determinarán, en el marco de la programación general anual, los proyectos que se propondrán para su desarrollo por el alumnado. También podrán ser propuestos por el propio alumnado, con la antelación necesaria, en cuyo caso se requerirá la aceptación del departamento, tras la presentación de un anteproyecto con la descripción del proyecto que se pretende realizar.

3. El proyecto deberá desarrollarse de forma individual, durante el segundo curso del ciclo formativo y contará con la tutoría individualizada de un profesor o profesora con competencia docente en el segundo curso del ciclo formativo de gráfica interactiva, según la planificación que realice para dicho período la jefatura de estudios. Para su realización, el alumnado tendrá disponible, durante el tiempo necesario, los espacios que la jefatura de estudios determine, los cuales estarán atendidos por, al menos, un profesor del equipo educativo del segundo curso.

4. La evaluación se realizará al final de la convocatoria correspondiente, después de comprobar que se han superado la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres y el resto de módulos del ciclo formativo. Dicha evaluación será llevada a cabo por el equipo educativo del segundo curso del ciclo formativo teniendo en cuenta la defensa oral que del mismo haga el alumno o alumna. La calificación se expresará con una escala numérica de cero a diez, sin decimales.

#### *Artículo 10. Convalidación.*

Los módulos del ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Gráfica Interactiva serán objeto de convalidación de acuerdo con lo establecido en el artículo 23 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y en el artículo 7 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, así como en la Orden EDU/762/2021, de 8 de junio, por la que se regula el proceso de evaluación, movilidad y reconocimiento, convalidación y exención de módulos del

alumnado que cursa enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en centros públicos en la comunidad de Castilla y León.

#### DISPOSICIONES FINALES

Primera. *Desarrollo normativo.*

Se faculta a la persona titular de la consejería competente en materia de educación para dictar cuantas disposiciones sean precisas para la interpretación, correcta aplicación y desarrollo de lo establecido en este decreto.

Segunda. *Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Castilla y León.

Valladolid, 22 de febrero de 2023.

EL DIRECTOR GENERAL DE  
FORMACIÓN PROFESIONAL Y RÉGIMEN ESPECIAL

Agustín Francisco Sigüenza Molina

## ANEXO I

### CURRÍCULO DEL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN GRÁFICA INTERACTIVA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

#### **1.- Objetivos generales del ciclo formativo:**

El desarrollo de las enseñanzas que conforman este ciclo formativo ha de contribuir a que el alumnado adquiera las siguientes capacidades:

1. Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de los interfaces y la interacción.
2. Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.
3. Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.
4. Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.
5. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica interactiva.
6. Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y de la interface, y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
7. Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.
8. Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.
9. Realizar piezas interactivas con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
10. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.



11. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
12. Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.
13. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
14. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

## **2.– Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los diversos módulos.**

### *1. Fundamentos de la representación y la expresión visual.*

#### a) Objetivos:

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

#### b) Contenidos:

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



4. Fundamentos y teoría de la luz y el color. El color en el medio digital.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.
8. Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto multimedia. Bocetos, story-boards, prototipado digital (layout).

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*II. Teoría de la imagen.*

a) Objetivos:

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis, identificando estrategias sexistas de comunicación y usos discriminatorios de la imagen y la comunicación visual.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen interactiva.



4. Identificar y valorar la función expresiva y comunicativa de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija, en movimiento e interactiva.

b) Contenidos:

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen en función de la especificidad de los medios audiovisuales e interactivos.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen. Comprensión de las tendencias y códigos actuales.
3. Sintaxis y composición visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual. El proceso comunicativo. Códigos visuales específicos del medio interactivo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

### *III. Medios informáticos.*

#### a) Objetivos:

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

#### b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.
3. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre y privativo. Apps.
4. Sistemas y perfiles de color, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
5. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
6. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
7. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
8. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.

9. Diseño editorial web e interactivo. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento.
10. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
11. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*IV. Fotografía.*

a) Objetivos:

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.



3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar y procesar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica interactiva.
5. Analizar con perspectiva de género el lenguaje fotográfico y sus dimensiones.

b) Contenidos:

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos.
3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
5. El color en la fotografía.
6. La composición fotográfica aplicada a proyectos de gráfica interactiva.
7. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
8. Procesado y manipulación de las imágenes.
9. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
10. Los ámbitos fotográficos.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*V. Historia de la imagen audiovisual y multimedia.*

a) Objetivos:

1. Conocer los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.
2. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios y manifestaciones de la comunicación audiovisual.
3. Conocer la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios y la imagen audiovisual y multimedia, e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
4. Caracterizar las diversas manifestaciones de la comunicación audiovisual y su evolución en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico y los estereotipos de género.
5. Relacionar la evolución de los medios y técnicas audiovisuales y las nuevas tecnologías con los aspectos formales y estéticos de la imagen audiovisual y multimedia.
6. Analizar y valorar productos audiovisuales y multimedia en su dimensión tecnológica, artística, comunicativa y expresiva.
7. Valorar imágenes audiovisuales y multimedia actuales en base a los conocimientos histórico-artísticos y a su propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. La imagen en movimiento, antecedentes y evolución. El dibujo animado. La fotografía y el movimiento. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Lenguaje y características de cada medio.
2. Los géneros cinematográficos y su evolución. El lenguaje cinematográfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria y los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.
4. El cine y los movimientos artísticos. Repercusiones del lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.
5. La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.
6. Evolución de la imagen interactiva: historia de los videojuegos, web y realidad aumentada.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e interpretar las variables formales, estilísticas y técnicas de la imagen audiovisual en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.
2. Relacionar el lenguaje artístico y formal de productos audiovisuales y multimedia con los movimientos artísticos correspondientes, contextualizarlos e identificar autores significativos.
3. Analizar la influencia de la evolución técnica y tecnológica en las características formales de piezas audiovisuales y productos multimedia.
4. Caracterizar la producción audiovisual y multimedia en la actualidad en relación a las tendencias estilísticas actuales más relevantes, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.
5. Explicar la influencia de los medios de comunicación de masas y de las nuevas tecnologías de la comunicación en la estética de la imagen audiovisual y multimedia actual.
6. Valorar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de productos audiovisuales actuales en base al conocimiento histórico y las características técnicas, formales y comunicativas de los mismos.

*VI. Recursos gráficos y tipográficos.*

a) Objetivos:

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

b) Contenidos:

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.
2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto. Connotación y denotación. Semiótica específica del medio interactivo.
3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres. Fuentes digitales y formatos.
4. Repositorios digitales de fuentes y derechos de uso.
5. La expresión gráfica de la palabra. Visualización. Micro y macro tipografía. Relaciones entre la forma y el contenido aplicadas al diseño interactivo.
6. Composición, legibilidad y lecturabilidad tipográficas en pantalla. Composición tipográfica y tipografía aplicadas a la accesibilidad web.
7. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.
8. Jerarquías compositivas e informativas aplicadas al diseño interactivo y énfasis en la comunicación gráfica.
9. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.
2. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales dentro de la especificidad del medio interactivo.
3. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.
4. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
5. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte digital.

6. Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo, el estudio de la actualidad del sector y al propio criterio.

#### *VII. Lenguaje de programación.*

##### a) Objetivos:

1. Dominar los conceptos básicos de programación.
2. Diseñar algoritmos y programas de la calidad exigible profesionalmente en el contexto de supuestos prácticos de la especialidad.
3. Conocer los distintos tipos de estructuras: los ficheros y las bases de datos.
4. Conocer los diferentes tipos de bases de datos y sus componentes.
5. Iniciarse en la utilización de la metodología de diseño conceptual de bases de datos y de los sistemas gestores de bases de datos.
6. Conocer el proceso de creación y funcionamiento de una app (aplicación para dispositivos móviles).
7. Conocer los elementos básicos que componen los lenguajes de programación.

##### b) Contenidos:

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

##### c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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



2. Explicar con precisión el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema, y diseñar e implementar el programa correspondiente.
3. Definir correctamente los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.
4. Diseñar y consultar una base de datos adecuada a supuestos prácticos de la especialidad utilizando la metodología adecuada.
5. Utilizar adecuadamente la sintaxis propia de la programación. Los tipos de datos, variables y operadores de programación, las estructuras de control, secuenciales, repetitivas y funciones en el desarrollo de scripts.

### *VIII. Interfaces gráficas de usuario.*

#### a) Objetivos:

1. Comprender y valorar la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.
2. Comprender las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, los permisos y restricciones de una interfaz de usuario.
3. Analizar las particularidades técnicas que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la interfaz a estas necesidades.
4. Conocer los dispositivos de entrada y salida.
5. Conocer los procedimientos de implementación de interfaces de usuario así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.
6. Especificar las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.
7. Diseñar e implementar una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad.
8. Valorar el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

#### b) Contenidos:

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



2. Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.
3. El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.
4. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.
5. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.
6. Técnicas de evaluación de la usabilidad.
7. Dispositivos de entrada y salida.
8. Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.
9. Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.
10. Las nuevas interfaces y sus aplicaciones en las tecnologías de la información y la comunicación.
11. Pautas de accesibilidad de contenido en la web. Problemas y adecuación a dispositivos móviles.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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



6. Comprender el impacto en el diseño de las nuevas interfaces y sus aplicaciones en las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Crear contenido en la web aplicando las pautas básicas de accesibilidad.

*IX. Lenguaje y tecnología audiovisual.*

a) Objetivos:

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual e interactiva, las características propias de los productos y entornos audiovisuales, multimedia e interactivos y sus diferencias con otros medios.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas multimedia destinadas a su incorporación a entornos interactivos.
4. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales y multimedia.
5. Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas, identificando tratamientos sexistas que se han manifestado.
6. Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
8. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica y audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos:

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
2. El producto audiovisual y multimedia en Internet: redes sociales, plataformas de contenido y apps.
3. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.



4. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales y dispositivos interactivos.
5. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio- temporales. El montaje. La libertad formal.
6. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
7. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia e interactivo.
8. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*X. Proyectos de gráfica interactiva.*

a) Objetivos:

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



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

b) Contenidos:

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.
2. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.



4. Estructura del documento HTML y CSS.
5. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.
6. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.
7. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
8. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.
9. Distribución de aplicaciones multimedia.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

## *XI. Formación y orientación laboral.*

### a) Objetivos:

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

### b) Contenidos:

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. 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.
5. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
6. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
7. 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.



8. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.
10. Selección y promoción del personal y prejuicios sexistas. Acoso sexual y acoso laboral. Salud y género: aplicación de medidas de prevención y protección en la empresa. Prevención y promoción de la salud de las mujeres, diferencias en síntomas y enfermedades con mayor prevalencia en las mujeres.
11. Acciones y planes de igualdad en la empresa. Igualdad y normativa laboral. Ayudas y subvenciones para fomentar la incorporación de la mujer al trabajo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio- laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.
5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.
8. Conocer la normativa laboral y los derechos recogidos en la ley de igualdad.

*XII. Idioma extranjero.*

a) Objetivos:

1. Ampliar los conocimientos previos del idioma extranjero.



2. Aumentar la comprensión y perfeccionar la comprensión oral que permitan una comunicación específica en el ámbito del trabajo que se va a desempeñar.
3. Elaborar comunicaciones escritas y traducir textos técnicos específicos relacionados con la gráfica interactiva.
4. Utilizar diccionarios generales y técnicos.

b) Contenidos:

1. Conocimientos del idioma, de carácter oral y escrito, relacionados con el entorno de la especialidad, que proporcionen una comunicación fluida y efectiva.
2. Aprendizaje del vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el estudio o taller, el ámbito social cultural, medioambiental, etc.
3. Análisis y reforzamiento de estructuras morfosintácticas y construcciones gramaticales necesarias para la comprensión y traducción de textos relacionados con las actividades y áreas que se integran en la especialidad.
4. Elaboración de textos escritos, cartas, currículos, informes, proyectos, memorias de trabajo, presupuestos o cualquier otro tipo de documento habitual en el ejercicio profesional de la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprensión de aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
2. Comprensión oral y escrita de opiniones y comunicaciones del trabajo diario en el campo laboral específico.
3. Expresión oral y escrita de opiniones y comunicaciones del trabajo diario en el campo laboral específico.

*XIII. Proyecto integrado.*

a) Objetivos:

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

3. Desarrollar las destrezas profesionales de su especialidad mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad, teniendo en cuenta la perspectiva de género.

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno para:

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

**3.- Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres:**

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

- a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de gráfica interactiva y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- b) Facilitar la toma de contacto del alumnado con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.
- d) Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación



del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.

- e) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
- f) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de gráfica interactiva bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- g) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

## ANEXO II

### DISTRIBUCIÓN HORARIA Y CARGA LECTIVA

1.– Distribución horaria de las enseñanzas.

Estructura general	Horas totales	Créditos ECTS
Módulos impartidos en el centro educativo	1840	115
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	160	5
Total	2000	120

2.– Carga lectiva de los módulos impartidos en el centro educativo.

Módulos	1.º Curso	2.º Curso		Horas totales	ECTS
	Semanas				
	32	24	8		
Horas semanales					
Fundamentos de la representación y la expresión visual	2	2		112	7
Teoría de la imagen	2			64	4
Medios informáticos	4	4		224	14
Fotografía	2	2		112	7
Historia de la imagen audiovisual y multimedia	2	2		112	7
Recursos gráficos y tipográficos	4			128	8
Lenguaje de programación	4			128	8
Interfaces gráficas de usuario		4		96	6
Lenguaje y tecnología audiovisual	3	4		192	12
Proyectos de gráfica interactiva	3	8		288	18
Formación y orientación laboral	2	2		112	7
Idioma extranjero	2	2		112	7
Proyecto integrado			20	160	10
Total	30	30	20	1840	115