

I. DISPOSICIONES GENERALES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

13635 *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.*

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

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

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, concreta en su artículo 6 que las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño se ordenarán en ciclos formativos de grado medio y de grado superior agrupados en familias profesionales artísticas.

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

Asimismo, establecer bases estatales mediante normas reglamentarias, como ocurre en el presente caso, es conforme a la excepcionalidad admitida por el Tribunal constitucional cuando «resulta complemento indispensable en determinados supuestos para asegurar el mínimo común denominador establecido en las normas legales básicas» (así, entre otras, en las SSTC 25/1983, 32/1983 y 48/1988).

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

En este sentido, el objetivo básico de este título es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la creación, realización y producción de contenidos y productos interactivos en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, define los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo, el presente real decreto tiene por objeto establecer el título profesional de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y determinar su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas y aquellos otros aspectos de la ordenación académica y de los centros que, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Administraciones educativas en esta materia, constituyan los aspectos básicos que aseguren una formación común y garanticen la validez de los títulos en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

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

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

Para la elaboración de esta norma han sido consultadas las Comunidades Autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación y han emitido informe el Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas, Consejo Escolar del Estado y el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Educación, Cultura y Deporte y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de octubre de 2012,

DISPONGO:

Artículo 1. *Objeto.*

1. El presente real decreto tiene por objeto establecer el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual con carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, así como sus correspondientes enseñanzas mínimas.

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

1. Las enseñanzas mínimas y la descripción del perfil profesional y del contexto profesional correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva se regulan en el anexo I al presente real decreto.

2. 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.

Artículo 3. *Competencia docente.*

Las competencias docentes de los funcionarios pertenecientes a los Cuerpos de Profesores para la impartición de los módulos básicos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva son las contempladas en el anexo II al presente real decreto.

Artículo 4. *Ratios.*

En las enseñanzas correspondientes al ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva la relación numérica profesor-alumno será, como máximo, de 1/30 en las clases teóricas y teórico prácticas y de 1/15 en las clases prácticas y talleres, prevista

en el artículo 13 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Para el módulo de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

Artículo 5. *Instalaciones.*

1. En los centros de enseñanza que impartan el ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva 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 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 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 equipamientos que se incluyen en cada espacio han de ser los necesarios y suficientes para garantizar la calidad de la enseñanza. Además deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) El equipamiento (equipos, máquinas, y otros) 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 deberán estar en función del número de alumnos 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.

4. Las Administraciones competentes velarán para que los espacios y el equipamiento sean los adecuados en cantidad y características para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje y garantizar la calidad de estas enseñanzas.

Artículo 6. *Acceso a otros estudios.*

1. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva permitirá el acceso a cualquier otro ciclo formativo de grado medio o superior, con la exención de la prueba específica en aquellos casos previstos en el artículo 15 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.

2. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva permitirá el acceso directo a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, de Artes Plásticas y de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Las Administraciones educativas reconocerán créditos de estas enseñanzas superiores a quienes estén en posesión del Título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño, de conformidad con lo establecido en el apartado 2 del artículo 10 de los Reales Decretos 633/2010, 634/2010 y 635/2010, de 14 de mayo, y el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

3. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva permitirá el acceso a los estudios universitarios de conformidad con lo establecido en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.

4. El reconocimiento de créditos entre títulos pertenecientes a enseñanzas de educación superior y el título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración se llevará a cabo de conformidad con el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, salvo en los supuestos de convalidación o reconocimiento entre estudios de una misma enseñanza o estudios de técnico superior de enseñanzas distintas que se regirán por su normativa específica.

5. A efectos de facilitar el reconocimiento de créditos, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior y 66 créditos ECTS a las enseñanzas mínimas establecidas en este real decreto, distribuidos entre los módulos profesionales correspondientes.

Artículo 7. *Convalidaciones y exenciones.*

1. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Animación regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, según lo dispuesto en el anexo III.

2. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Animación regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, según lo dispuesto en el anexo IV.

3. 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.

4. En el establecimiento del currículo correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva, las Administraciones educativas deberán prever la observancia de la normativa básica de convalidaciones a fin de garantizar la coincidencia mínima de la carga lectiva y contenidos de los módulos de Formación y Orientación Laboral y los recogidos en los anexos III y IV.

5. El procedimiento y los requisitos para el reconocimiento de dichas convalidaciones serán los establecidos en la normativa vigente.

6. Los módulos formativos del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva 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 V.

7. 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 real decreto.

8. Las administraciones educativas regularán el procedimiento para el reconocimiento de las exenciones. En todo caso, para la acreditación de la experiencia laboral deberá presentarse la documentación que se indica en los artículos 15.4 y 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

9. En ningún caso podrán ser objeto de convalidación ni exención el módulo de proyecto integrado 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 proyecto adecuado al nivel académico cursado.

Disposición adicional primera. *Referencia del título en el marco europeo.*

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

Disposición adicional 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.

Disposición adicional tercera. *Accesibilidad universal en las enseñanzas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva.*

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

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

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa.*

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

Disposición final primera. *Título competencial.*

El presente real decreto tiene carácter de norma básica al amparo de las competencias que atribuye al Estado el artículo 149.1.1.^a y 30.^a de la Constitución.

Disposición final segunda. *Implantación del nuevo currículo.*

Las Administraciones educativas iniciarán la implantación progresiva del nuevo currículo de estas enseñanzas en el curso escolar 2013/2014.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor.*

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

Dado en Madrid, el 11 de octubre de 2012.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Educación, Cultura y Deporte,
JOSÉ IGNACIO WERT ORTEGA

ANEXO I

Enseñanzas mínimas y descripción del perfil y del contexto profesional del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva

1. Identificación del título.

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

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

1.3 Duración total del ciclo: Dos mil horas.

1.4 Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5 Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

2. Perfil profesional.

2.1 Competencia general.

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

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

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

2.2 Competencias profesionales.

Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje multimedia.

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

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

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

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

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

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

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

Realizar correctamente los procesos de producción.

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

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

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

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

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

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

3.2 Sectores productivos.

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

Puede realizar productos interactivos como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

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

Diseño y desarrollo Web.

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

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

Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.

Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

4. Enseñanzas mínimas.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

| Estructura general | Horas lectivas mínimas | Créditos ECTS mínimos |
|---|------------------------|-----------------------|
| Módulos impartidos en el centro educativo | 1.050 | 63 |
| Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres . . . | 50 | 3 |
| Total horas de enseñanzas mínimas. | 1.100 | 66 |

4.3 Formación en el centro educativo.

4.3.1 Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

CF GS Gráfica interactiva

| Módulos formativos | Enseñanzas mínimas | |
|--|--------------------|----------------|
| | ECTS | Horas lectivas |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual | 5 | 90 |
| Teoría de la imagen | 3 | 45 |
| Medios informáticos | 5 | 90 |
| Fotografía | 3 | 60 |
| Historia de la imagen audiovisual y multimedia | 3 | 50 |
| Recursos gráficos y tipográficos. | 4 | 80 |
| Lenguaje de programación. | 4 | 80 |
| Interfaces gráficas de usuario | 4 | 80 |
| Lenguaje y tecnología audiovisual | 9 | 175 |
| Proyectos de gráfica interactiva | 13 | 200 |
| Proyecto integrado | 7 | 50 |
| Formación y orientación laboral | 3 | 50 |
| Total mínimos | 63 | 1.050 |

4.3.2 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos.

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual.

a) Objetivos:

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

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

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

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

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

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

b) Contenidos:

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

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.

3. Forma y composición en la expresión bidimensional.

4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.

5. Valores expresivos y simbólicos del color.

6. Interacción del color en la representación creativa.

7. Instrumentos, técnicas y materiales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

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

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

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

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

II. Teoría de la imagen.

a) Objetivos:

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

2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.

3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.

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

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

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

b) Contenidos:

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen.

2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.

3. Sintaxis visual.

4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.

5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.

6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.

7. La comunicación visual. El proceso comunicativo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

III. Medios informáticos.

a) Objetivos:

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

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.

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

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

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

IV. Fotografía.

a) Objetivos:

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

b) Contenidos:

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
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. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
7. Procesado y manipulación de las imágenes.
8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
9. 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.

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.

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.

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

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

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

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

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.

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.

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, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.

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

4. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.

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

6. Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.

7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

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

b) Contenidos:

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

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

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

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

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

6. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.

7. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

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

4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.

5. Saber editar audio y video.

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

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

- 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. Proyecto integrado.

a) Objetivos:

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

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno para:

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

XII. Formación y orientación laboral.

a) Objetivos:

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

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

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

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

b) Contenidos:

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

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

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

4. 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.

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.

4.4 Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANEXO II

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en el presente real decreto

Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño

| Especialidad | Módulo formativo |
|---------------------------|---|
| Dibujo artístico y color. | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Diseño gráfico. | Teoría de la imagen. Proyectos de gráfica interactiva. Proyecto integrado. Recursos gráficos y tipográficos. |
| Historia del arte. | Historia de la imagen audiovisual y multimedia. |
| Fotografía. | Fotografía. Teoría de la imagen. |
| Medios audiovisuales. | Lenguaje y tecnología audiovisual. |

| Especialidad | Módulo formativo |
|--|--|
| Medios informáticos. | Medios informáticos. Lenguajes de programación. Interfaces de usuario. Proyectos de gráfica interactiva. Proyecto integrado. |
| Organización industrial y legislación. | Formación y orientación laboral. |

ANEXO III

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 superior de Gráfica Interactiva regulado en el presente real decreto

| Módulos superados en ciclos formativos de grado superior | Módulos que se convalidan |
|---|---|
| Fundamentos de la representación y la expresión visual. | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Teoría de la imagen. | Teoría de la imagen. |
| Medios informáticos. | Medios informáticos. |
| Fotografía. | Fotografía. |
| Recursos gráficos y tipográficos (Ciclo: Gráfica audiovisual). | Recursos gráficos y tipográficos. |
| Lenguaje y tecnología audiovisual (Ciclos: Fotografía y Gráfica audiovisual). | Lenguaje y tecnología audiovisual. |
| Historia de la imagen audiovisual y multimedia (Ciclo: Gráfica audiovisual). | Historia de la imagen audiovisual y multimedia. |

ANEXO IV

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en el presente real decreto

| Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre) | Módulos que se convalidan |
|---|---|
| Dibujo artístico (Ciclo: Ilustración). | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Expresión plástica: fotografía (Ciclo: Fotografía artística). | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Teoría de la imagen publicitaria (Ciclo: Gráfica publicitaria). | Teoría de la imagen. |

| Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre) | Módulos que se convalidan |
|---|------------------------------------|
| Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria). | Medios informáticos. |
| Diseño gráfico asistido por ordenador (Ciclo: Ilustración). | Medios informáticos. |
| Fotografía (Ciclo: Ilustración y Gráfica publicitaria). | Fotografía. |
| Técnica fotográfica (Ciclo: Fotografía artística). | Fotografía. |
| Fotografía artística (Ciclo: Fotografía artística). | Fotografía. |
| Medios audiovisuales (Ciclo: Fotografía). | Lenguaje y tecnología audiovisual. |

ANEXO V

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

Formación y orientación laboral.
Fotografía.
Medios informáticos.
Lenguaje de programación.
Lenguaje y tecnología audiovisual.