

3. Otras disposiciones

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

ORDEN de 23 de junio de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y en Asistencia al Producto Gráfico Impreso pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual.

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

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

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

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

El Real Decreto 1427/2012, por el que se constituye la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, así como los Reales Decretos 1435/2012 y 1436/2012, de 11 de octubre, por los que se establecen respectivamente los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, pertenecientes a la familia profesional artística de la comunicación gráfica y audiovisual, y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, hace necesario que, al objeto de poner en marcha estas nuevas enseñanzas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se desarrolle el currículo correspondiente a las mismas. Las enseñanzas correspondientes a los títulos de técnico en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Asistencia al Producto Gráfico Impreso, se organizan en ciclos formativos de grado medio, de 1.600 horas de duración, y están constituidas por los objetivos generales y los módulos formativos de cada ciclo formativo.

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

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

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

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

DISPONGO

CAPITULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente Orden tiene por objeto desarrollar el currículo de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y

Audiovisual, de conformidad con el artículo 6.1 del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, que establece que la duración, los objetivos, los criterios de evaluación, los contenidos y las orientaciones pedagógicas de los módulos formativos que componen el currículo de cada título, serán regulados por Orden de la Consejería competente en materia de educación.

2. Las normas contenidas en la presente disposición serán de aplicación en todos los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía que impartan las enseñanzas de los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso.

Artículo 2. Organización de las enseñanzas.

Las enseñanzas conducentes a la obtención de los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, conforman ciclos formativos de grado medio y están constituidas por el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo, establecidos para cada uno de ellos en los Anexos I y II, respectivamente, de la presente Orden.

Artículo 3. Componentes del currículo.

De conformidad con el artículo 6 del Decreto 326/2009, de 15 de septiembre, los módulos formativos en que se organizan las enseñanzas correspondientes a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual, son los que figuran para cada uno de ellos en el apartado Currículo de los Anexos I y II, respectivamente, de la presente Orden.

Artículo 4. Desarrollo curricular.

1. Los centros docentes, en virtud de su autonomía pedagógica, desarrollarán el currículo de los Títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso mediante las programaciones didácticas, en el marco del proyecto educativo de centro.

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

CAPITULO II

Organización de los ciclos formativos

Artículo 5. Horarios y ratios de los módulos formativos.

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

Artículo 6. Espacios y equipamientos.

Los espacios y equipamientos mínimos necesarios para el desarrollo de las enseñanzas de este ciclo formativo son los establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como los establecidos en los Reales Decretos 1435/2012 y 1436/2012, de 11 de octubre.

Artículo 7. Convalidaciones y exenciones.

A efectos de convalidaciones y exenciones de los módulos formativos pertenecientes a los ciclos formativos de la familia profesional de la Comunicación Gráfica y Audiovisual, se estará a lo dispuesto en el artículo 7 de los Reales Decretos 1435/2012 y 1436/2012, de 11 de octubre.

Artículo 8. Profesorado.

1. Las competencias docentes para la impartición de los módulos formativos que constituyen los currículos de las enseñanzas de los ciclos formativos pertenecientes a la familia profesional artística de la Comunicación Gráfica y Audiovisual, son las que se establecen en el Anexo II del Real Decreto 1435/2012, y el 1436/2012 de 11 de octubre.

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

CAPITULO III

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITULO IV

Organización del módulo formativo de obra final

Artículo 10. Anteproyecto.

1. Una vez superados todos los módulos de formación en el centro educativo, los alumnos y alumnas presentarán un anteproyecto por iniciativa propia o sugerido por el Equipo Educativo, en el que se reflejará a grandes rasgos el contenido de la obra que se proponen realizar, en la fecha y por el procedimiento que establezca la Comisión calificadoradora, de acuerdo con lo que al efecto se disponga en el Proyecto Educativo del ciclo. El alumnado podrá sugerir para la realización de la obra final el asesoramiento a cargo de empresas, estudios, talleres o profesionales autónomos.

2. La Comisión calificadoradora podrá aceptar anteproyectos que supongan la realización de obras colectivas, desarrolladas por dos o más alumnos o alumnas, siempre que en dicho anteproyecto se determinen las funciones y actividades específicas a desarrollar por cada uno de los miembros del grupo.

La Comisión calificadoradora podrá aceptar anteproyectos presentados por el alumnado que se encuentra realizando la fase de formación práctica en empresas, estudios, talleres.

La Comisión calificadoradora confirmará los anteproyectos que sean presentados por el alumnado cuando a su juicio reúnan los requisitos para alcanzar los objetivos de este módulo. Para la aceptación del

anteproyecto la Comisión, a través de la documentación aportada, considerará su interés global y originalidad, valorando la adecuación a supuestos prácticos o demandas reales de mercado, la conveniencia en cuanto al planteamiento técnico y estético, así como la posibilidad de su realización efectiva, teniendo en cuenta los medios e instalaciones y la temporalización establecida en el Proyecto Educativo del ciclo formativo correspondiente.

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

Artículo 11. Obra final.

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

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

Artículo 12. Evaluación y calificación de la obra final.

1. Para la calificación del módulo de obra final se constituirá una comisión calificadora, designada por la persona titular de la dirección del centro docente, que estará integrada por un profesor o profesora con competencia docente en el módulo de obra final, que ejercerá la coordinación de la misma, y por dos vocales que pertenezcan al profesorado del ciclo formativo correspondiente. Además, se podrá designar una vocalía más, entre los profesionales o representantes de organismos o instituciones culturales o artísticas.

La Comisión, de acuerdo con la planificación establecida en el Proyecto Educativo, determinará las revisiones periódicas de la obra final con las que deberán cumplir los alumnos y alumnas.

2. Se evaluarán los siguientes apartados de la obra final:

a) Documentación: Justificación de la obra, aspectos funcionales, estéticos, técnicos, económicos y legales. Proceso de creación, fases de la planificación de la obra.

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

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

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

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

Artículo 13. Límites de permanencia.

Si el alumno o alumna no obtuviera calificación final positiva en la obra deberá repetir el módulo de la obra final. El número máximo de convocatorias para la realización de la obra final será de cuatro, según se establece en el artículo 9 de la Orden de 14 de octubre de 2010, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Andalucía. No obstante, con carácter excepcional, se podrá conceder una convocatoria extraordinaria, de acuerdo con lo establecido en el artículo 10 de la citada Orden de 14 de octubre.

Artículo 14. Exposición y conservación de la obra final.

El centro educativo fomentará la exposición de las obras finales evaluadas positivamente, de la que formará parte la documentación y material gráfico correspondiente, y dispondrá la creación y mantenimiento del archivo testimonial de aquellos obras finales que por su calidad hayan sido seleccionadas, mediante la conservación de los originales o copias, o por medio de la reproducción gráfica o los archivos digitales de estos

que se considere conveniente. El centro determinará el procedimiento y calendario de devolución de aquellas obras que no vayan a formar parte del archivo testimonial mencionado.

Disposición adicional única. Implantación de estas enseñanzas.

Las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, se implantarán en el curso académico 2014/15 de acuerdo con las enseñanzas autorizadas a cada centro educativo, de conformidad con la Disposición adicional única. Implantación de los ciclos formativos de grado medio y grado superior de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, del Real Decreto 534/2013, de 12 de julio. A tales efectos se tendrá en cuenta lo siguiente:

1. En el curso académico 2014/15 se implantará con carácter general el primer curso de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, y dejarán de impartirse las enseñanzas correspondientes a dicho curso reguladas por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo, por el que se establecen los currículos correspondientes a los títulos de Artes Plásticas y Diseño de Técnico en Artefinal de Diseño Gráfico y de Técnico en Autoedición, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico.

2. En el curso académico 2015/16 se implantará con carácter general el segundo curso de las enseñanzas conducentes a los títulos de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso y dejarán de impartirse las enseñanzas correspondientes a dicho curso reguladas por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo.

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

1. El alumnado matriculado en el primer curso de los títulos de Técnico en Artefinal de Diseño Gráfico y de Técnico en Autoedición, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo, que dejan de impartirse como consecuencia de la entrada en vigor de los nuevos títulos de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Asistencia al Producto Gráfico Impreso, que no pueda promocionar a segundo curso, quedará matriculado en primer curso del nuevo título de Técnico correspondiente. A estos efectos, se deberán cursar aquellos módulos no superados y aquellos que por ser de nueva creación no fueron cursados en el curso anterior.

2. El alumnado matriculado en el primer curso de los títulos de Técnico en Artefinal de Diseño Gráfico y de Técnico en Autoedición, pertenecientes a la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo, que dejan de impartirse como consecuencia de la entrada en vigor de los nuevos títulos de Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo y Técnico en Asistencia al Producto Gráfico Impreso, que promociona a segundo curso, continuará en el curso académico 2014/15 cursando el título correspondiente regulado por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo. Los módulos formativos que pudieran quedar pendientes al dejar de impartirse el título en el que se encontrase matriculado regulado por el Decreto 105/1998, de 12 de mayo, podrán ser superados mediante convocatorias extraordinarias durante los dos cursos académicos siguientes al de desaparición del currículo, disponiéndose para ello del número de convocatorias que por normativa vigente corresponda.

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

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

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

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

Sevilla, 23 de junio de 2014

LUCIANO ALONSO ALONSO
Consejero de Educación, Cultura y Deporte

ANEXO I

CICLO FORMATIVO: ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, se establece:

1. Perfil profesional.

1.1. Competencia general.

Colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto. Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes. Realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas. Seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráficos interactivos. Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos. Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de productos de comunicación gráfica interactiva así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.

1.2. Competencias profesionales:

a) Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de edición web, tanto en la elaboración de Sitios como en la producción de los elementos que lo componen.

b) Manejar programas de edición web así como aplicaciones que permitan la configuración y tratamiento de los elementos multimedia.

c) Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basa la producción y edición de productos gráficos de comunicación web.

d) Realizar y editar elementos gráficos multimedia de sitios web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.

e) Conocer los procesos de realización y edición web y utilizar con destreza las herramientas que permitan la optimización de su labor profesional.

f) Comprender, interpretar y llevar a cabo las indicaciones técnicas para la realización de proyectos gráficos para la Red.

g) Utilizar con destreza programas de edición web y aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.

h) Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto de producto gráfico interactivo.

i) Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización y edición de elementos web.

j) Comprender las diferentes fases del proceso de creación y edición web y colaborar en los procedimientos de realización conforme a las indicaciones del proyecto.

k) Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de realización de productos interactivos.

l) Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.

m) Conocer y aplicar la normativa que regula la comunicación y producción gráfica en soporte web así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.

n) Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la edición web.

2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** Desarrolla su actividad de manera autónoma o asociada y por cuenta ajena en todas aquellas instituciones o empresas que requieren productos interactivos de comunicación visual. Puede ejercer sus competencias, por encargo de una persona de rango superior o un equipo multidisciplinar, como técnico realizador en el mantenimiento y actualización de sitios web y en la producción de elementos multimedia.

2.2. Sectores productivos:

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

b) Como profesional de manera autónoma interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de producción de elementos en soporte web y multimedia.

2.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes:

a) Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.

b) Producción y tratamiento de elementos multimedia.

c) Técnico o técnica en programas de edición web.

d) Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.

e) Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.

3. Objetivos generales.

3.1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.

3.2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.

3.3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.

3.4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.

3.5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.

3.6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.

3.7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.

3.8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.

3.9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.

3.10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.

3.11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.

3.12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.

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

4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos del diseño gráfico.

Duración: 169 horas.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos audiovisuales de diversa índole y finalidad comunicativa.

3.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: color, composición, texto, imagen, etc.

4.º Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto gráfico interactivo.

5.º Interpretar las especificaciones del diseño de un producto web y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.

6.º Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto multimedia e interactivo.

7.º Estructurar y ordenar los elementos que participan en el diseño web atendiendo a las especificaciones del proyecto.

8.º Analizar elementos puntuales y productos gráficos para soporte web y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas. Fomentar la crítica constructiva y la autocrítica.

9.º Ampliar el vocabulario gráfico del alumnado para permitirles analizar las piezas y exponer sus decisiones de manera clara y razonada.

Contenidos:

1.º El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.

2.º La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos (punto, línea, plano, etc.), la tipografía, el color, la composición, la escala, la jerarquía, figura/fondo, la textura, el módulo y la imagen (fotografía e ilustración). Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos (metáforas, metonimias, repeticiones, etc.)

3.º Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico audiovisual en función del mensaje y del ámbito de diseño. Reticulas. Separación entre el diseño y el contenido. Marcas semánticas, diseño y jerarquías.

4.º Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto web.

5.º Repercusiones formales, técnicas y comunicativas en el diseño gráfico de sitios web, productos multimedia e interactivos.

Criterios de evaluación:

1.º Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.

2.º Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus interrelaciones, utilidad, aplicaciones y finalidades comunicativas.

3.º Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.

4.º Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.

5.º Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.

Tipografía.

Duración: 169 horas.

Objetivos:

1.º Conocer la evolución histórica de la tipografía y su adaptación a productos interactivos.

2.º Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.

3.º Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.

4.º Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.

5.º Conocer las medidas tipográficas y su utilización.

6.º Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a las especificaciones del diseño web y multimedia.

7.º Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño web y/o multimedia.

8.º Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.

9.º Conocer las tecnologías tipográficas y sus formatos de archivo.

Contenidos:

1.º Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días. La tipografía en soportes digitales.

2.º El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores estilísticos, semánticos y técnicos.

3.º Tipometría digital. Los textos. Sistemas de medidas para pantalla. Medición y cálculo de textos.

4.º Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes. Formatos de archivos digitales. La tipografía de baja resolución en mapa de bit.

5.º La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo. La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.

6.º Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.

7.º La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través de páginas web y otros soportes interactivos.

8.º Los soportes digitales de la tipografía y su tecnología de reproducción.

Criterios de evaluación:

1.º Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.

2.º Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.

3.º Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.

4.º Dominar los sistemas de medida digitales y la indexación de archivos tipográficos.

5.º Crear y modificar archivos de fuentes digitales.

6.º Seleccionar la tipografía más adecuada al producto interactivo de que se trate de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.

7.º Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.

8.º Componer y maquetar páginas web y otros soportes interactivos siguiendo las indicaciones del proyecto.

9.º Aplicar las tecnologías tipográficas digitales adecuando las decisiones estéticas, semánticas y técnicas al soporte digital.

Medios informáticos.

Duración: 135 horas.

Objetivos:

1.º Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.

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

3.º Comprender el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.

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

5.º Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.

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

7.º Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.

8.º Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.

9.º Producir archivos digitales para la edición web.

Contenidos:

1.º Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.

2.º El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.

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

4.º Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, cloud computing. Software libre y software propietario.

5.º Hardware interno y externo. Elementos y utilización.

6.º Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.

7.º Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Tipografía digital.

8.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

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

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

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

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

Criterios de evaluación:

- 1.º Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.
- 2.º Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
- 3.º Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.
- 4.º Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
- 5.º Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.
- 6.º Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.
- 7.º Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
- 8.º Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.
- 9.º Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial, bitmap y editorial.
- 10.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

Historia del diseño gráfico.

Duración: 135 horas.

Objetivos:

- 1.º Comprender los conceptos y lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
- 2.º Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.
- 3.º Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.
- 4.º Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.
- 5.º Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
- 6.º Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico a la cultura visual y audiovisual contemporánea.
- 7.º Prestar especial atención a la evolución del producto gráfico interactivo español y al de nuestra comunidad autónoma.
- 8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

- 1.º Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
- 2.º El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
- 3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
- 4.º Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.
- 5.º Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo.
- 6.º Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.
- 7.º Historia de la imagen interactiva en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

- 1.º Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
- 2.º Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.
- 3.º Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico.
- 4.º Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórica, la calidad comunicativa y la sensibilidad estética.
- 5.º Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.
- 6.º Identificar las principales manifestaciones de la Historia de la imagen interactiva en España, y especialmente la de los creadores andaluces.
- 7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Edición web.

Duración: 369 horas.

Objetivos:

- 1.º Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
- 2.º Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
- 3.º Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
- 4.º Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
- 5.º Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios web.
- 6.º Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio web de acuerdo a las especificaciones del diseño.
- 7.º Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio web.
- 8.º Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio web.
- 9.º Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
- 10.º Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
- 11.º Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
- 12.º Conocer los fundamentos de la usabilidad y la accesibilidad.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º La web como medio de comunicación. El proyecto web.
- 2.º HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.
- 3.º Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet. Intranet. Navegadores de internet.
- 4.º Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
- 5.º Programas de Edición web. Composición y maquetación web.

Curso segundo:

- 6.º Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
- 7.º Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
- 8.º Alojamiento web. Servidores, dominios y hosting.
- 9.º Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
- 10.º Recursos en la red. Correo web, FTP, chat y otros servicios.
- 11.º Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, blogs, almacenamiento, archivos, compartir en la red.
- 12.º Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
- 13.º Usabilidad y accesibilidad.

Criterios de evaluación:

- 1.º Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.
- 2.º Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
- 3.º Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
- 4.º Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
- 5.º Identificar los elementos que componen un sitio web y sus características técnicas y comunicativas.
- 6.º Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
- 7.º Manejar con destreza programas específicos de edición web.
- 8.º Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos web.
- 9.º Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.
- 10.º Explicar y valorar argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
- 11.º Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.
- 12.º Aplicar adecuadamente los fundamentos de la usabilidad y la accesibilidad.

Multimedia.

Duración: 369 horas.

Objetivos:

- 1.º Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
- 2.º Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
- 3.º Producir contenidos multimedia para su integración en una web con coherencia estética técnica y comunicativa, siguiendo las especificaciones del proyecto y atendiendo a los conceptos de accesibilidad y usabilidad.
- 4.º Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
- 5.º Insertar elementos multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.
- 6.º Saber estructurar y gestionar la información de un producto multimedia en concordancia con las características del proyecto.

Contenidos:

Curso primero:

- 1.º Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo, animaciones. Texto e hipertexto. Introducción a la captura y edición de audio y vídeo. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web. La web social. Nuevos modelos de publicación multimedia.
- 2.º Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Diseño de interfaces multimedia: géneros y formatos. Diseño centrado en el usuario. Recursos para el diseño de interfaces.
- 3.º Flujo de la información. Estructura de la información. Interacción y sistemas de navegación. Mapas de navegación: tipología, funciones y soportes. Sistemas de búsqueda. Gestión de la información.

Curso segundo:

- 4.º La imagen audiovisual, el vídeo. Géneros y formatos audiovisuales. Producción, titulación y grabación de vídeo. Fases de la producción audiovisual. El guión audiovisual. Fundamentos básicos del lenguaje audiovisual. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- 5.º La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Técnicas de animación. Fases del desarrollo de una secuencia animada. Programas de producción, diseño, edición de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- 6.º Fundamentos básicos del sonido digital. El sonido en el proyecto multimedia, tipos y características. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- 7.º Integración de contenidos multimedia en la edición web. Organización de la producción multimedia. Fases del proyecto: planificación, diseño, creación y producción. Equipo humano y técnico en el proyecto multimedia. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

Criterios de evaluación:

- 1.º Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una web.
- 2.º Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
- 3.º Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio web.
- 4.º Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad en diferentes contenidos web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
- 5.º Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.
- 6.º Saber manejar y organizar el flujo y la estructura de la información de un proyecto web.

Formación y Orientación Laboral.

Duración: 94 horas.

Objetivos:

- 1.º Familiarizarse con el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- 2.º Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, o funcionar como profesional autónomo.

3.º Adquirir los conocimientos precisos sobre los mecanismos de acceso y sistemas de selección del mercado de trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.

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

5.º Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.

6.º Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios de la especialidad.

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

Contenidos:

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

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

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

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y control de la calidad.

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

7.º El tiempo de trabajo y la conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Deducciones.

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

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

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

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

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

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

5.º Elaborar un proyecto de actividad profesional autónoma teniendo en cuenta la viabilidad económica y el plan de obligaciones tributarias y de solicitud de subvenciones conforme a la normativa laboral y fiscal vigente.

6.º Cumplimentar correctamente contratos y emitir facturas.

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

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

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

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

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

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

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

Obra final.

Duración: 60 horas.

Objetivos:

1º. Realizar un proyecto básico de una obra de la especialidad, con calidad técnica, artística y profesional, analizando cada una de las diferentes etapas que constituyen el proyecto.

2º. Comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de productos gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.

3º. Interpretar adecuadamente las especificaciones y realizar con corrección formal y técnica los elementos gráficos y audiovisuales para un proyecto de producto interactivo que le sea asignado.

4º. Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.

Contenidos:

1º. Metodología básica del diseño web. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Aspectos económicos y legales. Documentación y contenidos.

2º. Análisis e interpretación del proyecto de producto gráfico interactivo asignado y sus especificaciones.

3º. Generación de contenidos gráficos y multimedia e integración en el proyecto web.

4º. Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del producto obtenido en relación a la información formal, técnica y comunicativa suministrada en el proyecto.

Criterios de evaluación:

1º. Conocer las fases del proyecto de la especialidad: documentación, realización y defensa o exposición.

2º. Generar con rigor y destreza técnicos las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto web asignado.

3º. Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.

4º. Realizar el trabajo con precisión técnica, estilística y comunicativa y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del trabajo.

5º. Evaluar el producto realizado con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.

6º. Utilizar adecuadamente los conceptos y terminología propios del ámbito profesional.

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

Duración: 100 horas.

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

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

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

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

4º. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, materiales, equipo y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

5º. Participar de forma activa en las fases del proceso de edición web bajo las orientaciones de la persona responsable de la tutoría o coordinación correspondiente.

6º. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

ANEXO II**CICLO FORMATIVO: ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO IMPRESO**

De conformidad con lo establecido en el Anexo I del Real Decreto 1436/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Impreso perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, el perfil profesional, el contexto profesional, los objetivos generales y el currículo que componen las enseñanzas de Asistencia al Producto Gráfico Impreso son:

1. Perfil profesional.

1.1. Competencia general.

Colaborar en las distintas fases del proceso de producción gráfica conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto. Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a

cabo las indicaciones técnicas y tipológicas del producto gráfico de que se trate. Transcribir correctamente los textos originales, distribuirlos, adecuarlos y componerlos de acuerdo a las pautas de estilo recibidas. Seleccionar, adecuar, preparar y maquetar imágenes ateniéndose a las especificaciones del diseño y los condicionantes técnicos del proceso de impresión. Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta impresión de productos gráficos. Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización del producto gráfico impreso así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.

1.2. Competencias profesionales.

- a) Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos del proceso de producción gráfica.
- b) Elaborar bocetos, maquetas y ficticios para presentación al cliente.
- c) Preparar originales para la impresión adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto.
- d) Utilizar con destreza programas de maquetación y edición, así como aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.
- e) Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto gráfico.
- f) Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.
- g) Comprender las diferentes fases del proceso de producción gráfica y colaborar en los procedimientos de preimpresión, impresión y postimpresión conforme a las indicaciones del proyecto.
- h) Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de producción gráfica.
- i) Obtener, corregir, transcribir y realizar el tratamiento digital de textos e imágenes para productos gráficos impresos.
- j) Maquetar textos e imágenes conforme a las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto y preparar los originales correspondientes.
- k) Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
- l) Conocer y aplicar la normativa que regula el diseño y la producción gráfica así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.
- m) Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la impresión.

2. Contexto profesional.

2.1. **Ámbito profesional:** Desarrolla su actividad por cuenta ajena en imprentas, agencias o departamentos de diseño gráfico, editoriales y todas aquellas instituciones o empresas que requieren productos impresos de comunicación gráfica. Puede ejercer sus competencias como realizador o realizadora independiente por encargo de un profesional de rango superior.

2.2. Sectores productivos:

- a) Ejerce su actividad en el sector público o privado en empresas relacionadas con la comunicación y la producción gráfica impresa: agencias de publicidad, editoriales, estudios de diseño, departamentos de marketing, publicidad o diseño de empresas u organismos públicos, imprentas, serigrafía industrial.
- b) Como profesional de manera autónoma interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de tratamiento, maquetación y composición de texto e imágenes.

2.3. Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes:

- a) Tratamiento informático, composición y preparación de textos para impresión.
- b) Tratamiento informático y preparación de imágenes para impresión.
- c) Separación de colores.
- d) Preparación de originales para reproducción y marcado para impresión.
- e) Técnico o técnica en maquetación y edición.
- f) Interpretación de proyectos de diseño gráfico publicitario, editorial y/o de identidad y realización de sus elementos gráficos.
- g) Interpretación de bocetos y realización de originales.
- h) Obtener, corregir y realizar el tratamiento y composición de textos e imágenes para productos gráficos de diversa índole.

3. Objetivos generales.

3.1. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico impreso.

3.2. Conocer el proceso de realización del producto gráfico impreso, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.

3.3. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados en la preparación de originales para la reproducción.

3.4. Dominar los sistemas de reproducción e impresión digital utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.

3.5. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.

3.6. Resolver artística y gráficamente los elementos tipográficos diseñados en un proyecto de producto impreso.

3.7. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.

3.8. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de cualquier producto gráfico.

3.9. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.

3.10. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.

3.11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en el medio ambiente.

3.12. Realizar el control técnico de calidad en los procesos de producción y garantizar la calidad gráfica del producto impreso.

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

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

4. Currículo.

4.1. Formación en el centro educativo.

Fundamentos del diseño gráfico.

Duración: 169 horas.

Objetivos:

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

2.º Conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos impresos de diversa índole y finalidad comunicativa.

3.º Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico: color, composición, texto, imagen, etc.

4.º Conocer la simbología, el significado y las posibilidades comunicativas del color en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto impreso.

5.º Interpretar las especificaciones del diseño de un producto gráfico impreso y realizar correctamente, de acuerdo a las indicaciones, los diversos elementos gráficos que lo componen.

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

7.º Estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el diseño del impreso atendiendo a las especificaciones del proyecto.

8.º Analizar productos gráficos impresos y emitir un juicio crítico en función de las características formales, técnicas y comunicativas.

9.º Valorar con criterios argumentados productos gráficos impresos en función de las características formales, técnicas y comunicativas. Fomentar la crítica constructiva y la autocrítica.

Contenidos:

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

2.º La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos (punto, línea, plano, etc.), la tipografía, el color, la composición, la escala, la jerarquía, figura/fondo, la textura, el módulo y la imagen (fotografía e ilustración). Valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos (metáforas, metonimias, repeticiones, etc.).

3.º Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico impreso en función del mensaje y del ámbito de diseño.

4.º Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto impreso. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.

5.º El producto impreso y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso. Condicionamientos formales y técnicos de los diferentes tipos de contenido (literatura, prensa, comercial, etc.)

Criterios de evaluación:

1.º Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.

2.º Diferenciar los productos impresos más representativos de cada ámbito del diseño gráfico, sus interrelaciones, soportes, aplicaciones y finalidades comunicativas.

3.º Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.

4.º Analizar productos gráficos impresos de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.

5.º Ordenar el espacio y los elementos visuales de diversos productos impresos atendiendo a las especificaciones del diseño.

6.º Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos impresos en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.

Tipografía.

Duración: 169 horas.

Objetivos:

1.º Conocer la evolución histórica de la tipografía y su relación con los soportes impresos.

2.º Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.

3.º Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.

4.º Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a las especificaciones del impreso.

5.º Conocer las medidas tipográficas y su utilización.

6.º Realizar modificaciones a partir de fuentes digitales y conocer los procesos de creación de archivos digitales así como sus tipologías.

7.º Conocer las reglas básicas de composición de página y su aplicación adecuada a las especificaciones del impreso.

8.º Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño.

9.º Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico según el valor estético, semántico y técnico del mismo.

10.º Conocer y aplicar correctamente los signos y las llamadas de corrección tipográfica de textos.

11.º Realizar la corrección ortográfica de los textos originales que se suministren, transcribirlos y maquetarlos según las especificaciones del proyecto.

Contenidos:

1.º Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días y su relación con la arquitectura del soporte impreso.

2.º El carácter. Anatomía del tipo. Estilo, familias y clasificaciones. Rasgos diferenciadores estilísticos, semánticos y técnicos.

3.º Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas tradicionales y digitales. Medición y cálculo de textos.

4.º Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes. Formatos de archivos digitales.

5.º La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo... La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.

6.º Criterios técnicos y semánticos para la selección tipográfica adecuada al producto impreso.

7.º Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición de páginas. Construcción de retículas y maquetación.

8.º Diseño del producto gráfico. Planificación de retículas y adecuación al soporte.

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

Criterios de evaluación:

1.º Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.

2.º Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.

3.º Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.

4.º Crear y modificar archivos de fuentes digitales.

5.º Seleccionar la tipografía más adecuada al producto impreso de que se trate de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.

6.º Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para diferentes productos impresos.

7.º Componer y maquetar páginas siguiendo las indicaciones del proyecto.

8.º Crear y adecuar el diseño del producto gráfico a través de la retícula para la optimización del soporte impreso.

9.º Corregir originales desde el punto de vista ortográfico y tipográfico, utilizando con precisión los signos apropiados, y transcribirlos sin errores.

Medios informáticos.

Duración: 135 horas.

Objetivos:

1.º Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización, edición e impresión de productos gráficos.

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

3.º Comprender el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.

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

5.º Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.

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

7.º Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.

8.º Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.

9.º Producir archivos digitales para la reproducción.

Contenidos:

1.º Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.

2.º El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.

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

4.º Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre y software propietario.

5.º Hardware interno y externo. Elementos y utilización.

6.º Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, autoedición, producción y tratamiento de textos e imágenes.

7.º La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

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

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

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

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

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

Criterios de evaluación:

1.º Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos.

2.º Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.

3.º Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información gráfica.

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

5.º Utilizar correctamente los programas y equipos específicos de la producción de archivos para la producción gráfica.

- 6.º Preparar archivos aptos para la impresión.
- 7.º Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición gráfica.
- 8.º Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.
- 9.º Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.

Historia del diseño gráfico.

Duración: 135 horas.

Objetivos:

- 1.º Comprender los conceptos y lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
- 2.º Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.
- 3.º Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.
- 4.º Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.
- 5.º Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
- 6.º Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico a la cultura visual contemporánea.
- 7.º Prestar especial atención a la evolución del producto gráfico impreso español y al de nuestra comunidad autónoma.
- 8.º Difundir el conocimiento de los procesos de investigación y el manejo de fuentes de información y documentación, propiciando el trabajo en equipo.

Contenidos:

- 1.º Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
- 2.º El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
- 3.º Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
- 4.º Evolución del producto gráfico impreso en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.
- 5.º Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del diseño gráfico.
- 6.º Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.
- 7.º Historia de la imagen gráfica impresa en España. Principales creadores andaluces.

Criterios de evaluación:

- 1.º Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
- 2.º Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.
- 3.º Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación y el diseño gráfico.
- 4.º Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico actuales en base a la fundamentación histórica, la calidad técnica y la sensibilidad estética.
- 5.º Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.
- 6.º Identificar las principales manifestaciones de la Historia de la imagen gráfica impresa en España, y especialmente la de los creadores andaluces.
- 7.º Demostrar dominio de los cauces de información y de los medios de investigación, así como de las posibilidades del trabajo en equipo.

Producción e impresión.

Duración: 208 horas.

Objetivos:

- 1.º Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.
- 2.º Definir y diferenciar los distintos sistemas de reproducción e impresión industrial y sus particularidades.
- 3.º Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
- 4.º Interpretar las especificaciones de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
- 5.º Conocer los diferentes medios y soportes de impresión y seleccionar los más idóneos para un proyecto determinado.

- 6.º Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
 - 7.º Diferenciar y caracterizar los distintos procesos de manipulado empleados en la producción gráfica.
 - 8.º Realizar el seguimiento del producto impreso y los controles de calidad correspondientes.
 - 9.º Conocer las características de las empresas gráficas así como la normativa específica de seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio ambiente.
 - 10.º Adquirir y manejar la terminología específica relacionada con la producción gráfica impresa, y usarla con rigor.
 - 11.º Valorar la importancia de la industria de la impresión y la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.
- Contenidos:
- 1.º La industria gráfica actual y el proceso de reproducción gráfica.
 - 2.º Sistemas industriales de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Características: frecuencia de tonos, trama y lineatura. Las tintas. El color y la técnica de reproducción. Sistema y proceso de impresión según el proyecto gráfico, el soporte y la tirada. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
 - 3.º Preimpresión. El original gráfico, tipos de originales impresos y digitales. Características. Originales tipográficos. Fuentes digitales. Aplicaciones para la gestión de fuentes. Color: modelos y usos. Sistemas de gestión del color. Cuatricromía y colores directos.
 - 4.º Monitores, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escáneres, tipos y características. Herramientas de calibrado. Escaneado de imágenes. Factor de escalado.
 - 5.º Información digital para la impresión. Preparación de archivos para imprenta. Archivos de composición de página. Formatos, configuraciones y aspectos técnicos. Resolución y proceso de impresión. Perfiles de color. Biblioteca de colores. Ajustes del color para impresión. Empaquetado y envío a imprenta. Software OPI. Estándares ISO relacionados con los formatos de ficheros para la impresión digital.
 - 6.º Sistemas de reproducción gráfica fotográficos y digitales. Rasterización. Lenguaje de descripción de página. El RIP. Clases de tramado. Producción de planchas mediante fotolitos o CTP. Separación de colores y secuencia de impresión.
 - 7.º El montaje, compaginación e imposición. Técnicas de plegado. Técnicas de retirada. Costes e imposición.
 - 8.º Software de comprobación preliminar. Simulaciones y pruebas en pantalla. Pruebas de impresión. Valoración de pruebas. Normas y recomendaciones para la obtención de pruebas (UNE e ISO).
 - 9.º Post-impresión. Manipulación y acabados. Secado: características y duración. Anatomía del producto editorial. Cajas y envases.
 - 10.º Soportes de impresión. Soportes más utilizados en diseño gráfico. El papel y las tintas. Formatos y normalizaciones.
 - 11.º Seguimiento y control de calidad en los procedimientos de reproducción e impresión. Condiciones óptimas de visualización de originales, pruebas y trabajos impresos. Incidencias de impresión: Arrancados y moteados, repinte, reflexión, deformación del punto, coloración. Ajustes, correcciones y modificaciones. Norma ISO referente a la producción de impresos.
 - 12.º Normativa específica de aplicación a la especialidad.
 - 13.º Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales. Impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.
- Criterios de evaluación:
- 1.º Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
 - 2.º Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
 - 3.º Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales y maquinaria de impresión más utilizada en la impresión industrial y sus características de producción.
 - 4.º Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
 - 5.º Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
 - 6.º Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
 - 7.º Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la producción de un impreso.
 - 8.º Realizar los controles de calidad correspondientes llevando a cabo las correcciones necesarias para la obtención de un impreso de la calidad técnica exigida en el mercado.
 - 9.º Identificar y valorar la calidad técnica de diferentes acabados y manipulados del producto gráfico impreso.
 - 10.º Explicar la importancia de la industria gráfica y valorar argumentadamente la influencia de las nuevas tecnologías en ella.

11.º Explicar y aplicar al propio trabajo la normativa específica de la producción gráfica en lo que respecta a seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio ambiente.

Autoedición.

Duración: 530 horas.

Objetivos:

1.º Analizar el proceso de diseño, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.

2.º Interpretar las especificaciones y bocetos de un proyecto de producto impreso y producir la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.

3.º Conocer y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios en la producción de un proyecto gráfico.

4.º Dominar la nomenclatura específica del color en la producción gráfica y utilizarla adecuadamente en la información necesaria para el proceso de impresión.

5.º Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes técnicamente adecuados para los procedimientos de reproducción e impresión.

6.º Elaborar la información técnica necesaria para llevar a cabo el proceso de producción gráfica y realizar el control de calidad en todas sus etapas hasta la obtención de un producto impreso de la calidad exigible a nivel profesional.

Contenidos:

Curso primero:

1.º El proyecto de diseño. Fases, organización y necesidades. Bocetos y originales. Control de calidad.

2.º Programas de edición de textos. Producción y corrección de textos. OCR. Formatos de archivos de texto.

3.º Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales.

4.º Programas de edición bit-map. Digitalización, producción y tratamiento de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, tratamiento del color. Formatos de archivos de mapa de bits. Compresión y optimización de imágenes.

Curso segundo:

5.º Programas de maquetación. Composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página.

6.º Archivos para impresión. Tipos y características. Programas de imposición para pre-impresión. Formatos de archivos de imposición.

7.º Estándares en artes finales para la impresión. Tipos y características.

8.º Modos de color. Gestión de la fidelidad del color. Calibración. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.

9.º Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.

Criterios de evaluación:

1.º Definir las diferentes fases y procesos de que consta un proyecto de diseño gráfico y realizar correctamente las tareas propias de su especialidad.

2.º Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las especificaciones del diseño de un producto impreso y llevarlas a cabo con fidelidad.

3.º Manejar con destreza los programas y equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción de impresos.

4.º Producir información adecuada a las exigencias y condiciones de impresión especificadas en un proyecto.

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

6.º Componer los diferentes elementos gráficos y tipográficos e integrar la documentación gráfica proporcionada por otros profesionales con la calidad formal y técnica exigible a nivel profesional.

7.º Verificar y organizar la información y realizar con destreza las tareas necesarias y los controles de calidad adecuados para llevar a cabo correctamente el proceso de preimpresión e impresión.

Formación y Orientación Laboral.

Duración: 94 horas.

Objetivos:

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

2.º Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, o funcionar como profesional autónomo.

3.º Adquirir los conocimientos precisos sobre los mecanismos de acceso y sistemas de selección del mercado de trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.

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

5.º Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.

6.º Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios de la especialidad.

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

Contenidos:

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

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

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

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

5.º Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y control de la calidad.

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

7.º El tiempo de trabajo y conciliación de la vida laboral y familiar. El salario. Interpretación de la estructura salarial. Dedicaciones.

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

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

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

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

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

Criterios de evaluación:

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

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

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

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

5.º Elaborar un proyecto de actividad profesional autónoma teniendo en cuenta la viabilidad económica y el plan de obligaciones tributarias y de solicitud de subvenciones conforme a la normativa laboral y fiscal vigente.

6.º Cumplimentar correctamente contratos y emitir facturas.

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

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

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

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

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

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

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

Obra final.

Duración: 60 horas.

Objetivos:

1.º Comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de impresos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la preparación de originales hasta la impresión final del producto.

2.º Interpretar y realizar con corrección formal y técnica las especificaciones de un diseño de producto impreso que le sea asignado.

3.º Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño y la producción gráfica, aplicando los conocimientos del ciclo, a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.

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

Contenidos:

1.º Metodología básica del diseño del producto impreso. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Aspectos económicos.

2.º Análisis e interpretación de las especificaciones del proyecto gráfico.

3.º Preparación y marcado de originales, corrección ortotipográfica, transcripción y tratamiento de textos, imágenes y color, composición de páginas, preparación y gestión de archivos para impresión.

4.º Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del impreso obtenido en relación a la información formal y técnica suministrada en el proyecto.

5.º La documentación, realización y defensa o exposición de la Obra Final.

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

Criterios de evaluación:

1.º Desarrollar con rigor y destreza técnicos las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto impreso asignado.

2.º Conocer y cumplir las medidas de seguridad, higiene y respeto medioambiental propias de su actividad profesional.

3.º Realizar el trabajo con la precisión técnica y formal requerida por la industria gráfica y que aporte una solución creativa al encargo dado.

4.º Presentar adecuadamente la Obra Final de acuerdo con los apartados de documentación, realización y defensa o exposición. Emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

5.º Evaluar el producto impreso obtenido con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.

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

Duración: 100 horas.

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 de producción gráfica 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, la empresa y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas que le son propios.

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

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

5.º Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de impresos bajo las orientaciones de la persona responsable de la tutoría o coordinación correspondiente.

6.º Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

ANEXO III

DISTRIBUCIÓN HORARIA SEMANAL POR CURSOS Y RATIOS DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS CORRESPONDIENTES A LOS CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO PERTENECIENTES A LA FAMILIA PROFESIONAL ARTÍSTICA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

CICLO: Asistencia a Producto Gráfico Interactivo

GRADO: MEDIO

	MÓDULOS	RATIO	1º CURSO		2º CURSO	
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES
1	Fundamentos del diseño gráfico	1/30	169	5	-	-
2	Tipografía	1/15	169	5	-	-
3	Medios informáticos	1/15	135	4	-	-
4	Historia del diseño gráfico	1/30	135	4	-	-
5	Edición web	1/15	135	4	234	9
6	Multimedia	1/15	135	4	234	9
7	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	94	4
8	Obra Final	1/30	-	-	60	-
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres			-	-	100	-
TOTALES			878	26	722	22

CICLO: Asistencia a Producto Gráfico Impreso

GRADO: MEDIO

	MÓDULOS	RATIO	1º CURSO		2º CURSO	
			HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES	HORAS TOTALES	HORAS SEMANALES
1	Fundamentos del diseño gráfico	1/30	169	5	-	-
2	Tipografía	1/15	169	5	-	-
3	Medios informáticos	1/15	135	4	-	-
4	Historia del diseño gráfico	1/30	135	4	-	-
5	Producción e impresión	1/15			208	8
6	Autoedición	1/15	270	8	260	10
7	Formación y orientación laboral	1/30	-	-	94	4
8	Obra Final	1/30	-	-	60	-
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres			-	-	100	-
TOTALES			878	26	722	22