

ANEXO 1

Referente profesional

A) Perfil profesional

a) Perfil profesional.

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

b) 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.

c) Competencias profesionales.

1) Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos del proceso de producción gráfica.

2) Elaborar bocetos, maquetas y ficticios para presentación al cliente.

3) Preparar originales para la impresión adecuados a las especificaciones técnicas y del proyecto. correspondientes.

4) Utilizar con destreza programas de maquetación y edición así como aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.

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

6) Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización de un proyecto gráfico.

7) 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.

8) Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de producción gráfica.

9) Obtener, corregir, transcribir y realizar el tratamiento digital de textos e imágenes para productos gráficos impresos.

10) Maquetar textos e imágenes conforme a las indicaciones estilísticas y técnicas del proyecto y preparar los originales correspondientes.

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

12) 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.

13) Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la impresión.

B) Sistema productivo

a) Entorno profesional y laboral.

Desarrolla su actividad como trabajador 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 independiente por encargo de un profesional de rango superior, 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 o como trabajador autónomo interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de tratamiento, maquetación y composición de texto e imágenes.

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son:

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

b) Contexto territorial de Navarra.

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

Navarra tiene una larga tradición de empresas vinculadas a la impresión, edición, diseño gráfico y comunicación, así como un tejido empresarial dedicado a la producción gráfica centrado principalmente en publicaciones de organismos oficiales, boletines de instituciones culturales, publicaciones de las dos universidades, publicidad empresarial, etc., siendo, en la mayoría de los casos, pequeñas y medianas empresas.

La mayor parte de estas empresas se concentran en la comarca de Pamplona, aunque también las hallamos en el resto de los principales núcleos de población de la Comunidad Foral, como lo demuestra la consolidada producción impresa que se desarrolla en Estella/Lizarrza y su comarca.

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

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

ANEXO 2

Currículo

A) Objetivos generales del ciclo formativo

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

- b) Conocer el proceso de realización del producto gráfico impreso, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- c) Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados en la preparación de originales para la reproducción.
- d) Dominar los sistemas de reproducción e impresión digital utilizados en la industria con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
- e) Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de diseño gráfico que intervienen en el proceso de producción gráfica.
- f) Resolver artística y gráficamente los elementos tipográficos diseñados en un proyecto de producto impreso.
- g) 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.
- h) Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización de cualquier producto gráfico.
- i) 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.
- j) Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- k) Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en el medio ambiente.
- l) Realizar el control técnico de calidad en los procesos de producción y garantizar la calidad gráfica del producto impreso.
- m) Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- n) Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

B) Módulos profesionales

a) Denominación, duración y secuenciación

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

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
A012	Fundamentos del diseño gráfico	160	5	1.º
A013	Tipografía	130	4	1.º
A014	Medios informáticos	140	4	1.º
A015(1)	Autoedición I	250	8	1.º
NA25(2)	Comunicación Gráfica	130	4	1.º
A015(1)	Autoedición II	280	10	2.º
A017	Producción e impresión	140	5	2.º
A018	Historia del diseño gráfico	80	3	2.º
A019	Obra final	110	4	2.º
A020	Formación y orientación laboral	70	3	2.º
A021	Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	110	En horario de empresa	2.º

(1) El módulo profesional "A015. Autoedición" se encuentra dividido por razones pedagógicas y organizativas en dos bloques formativos y secuenciados en cursos académicos.

(2) Módulo obligatorio en la Comunidad Foral Navarra.

b) Desarrollo de módulos profesionales

Módulo formativo: Fundamentos del diseño gráfico

Código: A012

Duración: 160 horas

Objetivos.

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Contenidos.

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

-La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.

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

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

-Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías, en el diseño gráfico impreso, de sitios web y de productos multimedia e interactivos.

-El producto impreso e interactivo y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso y del interactivo. Condicionamientos formales y técnicos atendiendo al tipo de contenidos.

Orientaciones didácticas.

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

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

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

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

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

-Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico impreso, de sitios web y de productos multimedia e interactivos.

-La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica.

-Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.

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

-El producto impreso e interactivo y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte impreso y del interactivo. Condicionamientos formales y técnicos atendiendo al tipo de contenidos.

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

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

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

Módulo formativo: Tipografía

Código: A013

Duración: 130 horas

Objetivos.

- 1) Conocer la evolución histórica de la tipografía.
- 2) Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Contenidos.

- Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.
- La tipografía en los diferentes ámbitos del diseño.

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

-Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas para impresión y para pantalla. Medición y cálculo de textos.

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

-La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo ...

-La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.

-La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual.

-Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través del producto impreso, web y otros soportes interactivos.

-Planificación de retículas y adecuación al soporte.

-Los soportes digitales de la tipografía y su tecnología de reproducción.

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

Orientaciones didácticas.

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

La secuenciación que se propone corresponde a la siguiente:

-La visión histórica de la tipografía.

-La anatomía del tipo.

-La clasificación y reconocimiento de las familias tipográficas.

-La tipometría.

-Los recursos que inciden en la composición de los textos (justificaciones, sangrías, tabulaciones, capitulares, relaciones de texto e imagen, etc.).

-Legibilidad de los textos.

-Jerarquización de textos.

-La maquetación de los textos (formatos, retículas, etc.).

-La ortotipografía y la corrección de textos.

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

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

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

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

Así mismo, se sugiere la coordinación continuada con los módulos de Fundamentos del diseño, por el papel predominante que tiene el texto en la composición de productos gráficos en general, y con el módulo de Autoedición I, al ser en este último en el que el alumnado aprenderá cómo llevar a la práctica los conocimientos adquiridos en el módulo de Tipografía.

Módulo formativo: Medios informáticos

Código: A014

Duración: 140 horas

Objetivos.

- 1) Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización, edición e impresión de productos gráficos.
- 2) Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3) Comprender el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.
- 4) Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 5) Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
- 6) Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
- 7) Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
- 8) Producir archivos digitales para la reproducción.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos.
- b) Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
- c) Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información gráfica.
- d) Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
- e) Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la producción gráfica.
- f) Preparar archivos aptos para la impresión.
- g) Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición gráfica.
- h) Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.

Contenidos.

- Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica.
- El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.
- Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- Redes de computadoras, redes locales, Internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
- Aplicaciones on-line.
- Hardware interno y externo. Elementos y utilización.

- Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, autoedición, producción y tratamiento de textos e imágenes.
- Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Orientaciones didácticas.

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

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

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

- Al principio del módulo se plantearán actividades orientadas al estudio de las cuestiones más genéricas: sistemas operativos, periféricos, hardware disponible, redes, etc.

- Se pasará a realizar actividades enfocadas al correcto procesado de textos.

- Progresivamente se pueden ir intercalando contenidos como el cloud computing, aplicaciones on-line, utilidades, etc.

- Se trabajará el concepto del color digital, la resolución y el escaneado de imágenes y textos.

- Al trabajar con las diferentes aplicaciones, se verán los diferentes formatos de importación y exportación de archivos y los distintos tipos de salida y distribución.

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

Además de las herramientas de hardware, se utilizarán herramientas de software de diseño gráfico. En este sentido, se recomienda el uso de herramientas de software, aplicaciones de mantenimiento y sistemas de software libre y/o de licencias educativas, con lo que se garantiza su accesibilidad para todo el alumnado a efectos de realizar prácticas con ellas.

Con el fin de habituar al alumnado al uso del ordenador como herramienta de trabajo, así como de los distintos dispositivos que estén a su alcance, se realizarán ejercicios prácticos de cada materia impartida.

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

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

El contenido teórico, aunque puntual, es fundamental y, en ocasiones, vendrá apoyado por las aportaciones de otros módulos como Fundamentos del diseño gráfico, Tipografía y Autoedición I, lo cual requerirá un excepcional ejercicio de coordinación con estos, haciendo que los contenidos comunes coincidan en su temporalización.

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

Módulo: Autoedición I

Código: A015

Duración: 250 horas

Objetivos.

- 1) Conocer y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios para la producción de un proyecto gráfico.
- 2) Dominar la nomenclatura específica del color en la producción gráfica y utilizarla adecuadamente en la información necesaria para el proceso de impresión.
- 3) Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes técnicamente adecuados para los procedimientos de reproducción e impresión.
- 4) Adoptar una actitud realista y creativa ante el medio digital y el amplio abanico de posibilidades que ofrece al mundo del Diseño Gráfico y de la Comunicación.
- 5) Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización de obras de Autoedición.
- 6) Elaborar ejercicios y propuestas propios de la Autoedición aportando soluciones realizadas íntegramente con medios digitales.
- 7) Desarrollar la capacidad para seleccionar el medio informático adecuado a la tarea a realizar, según sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las especificaciones del diseño de un producto impreso y llevarlas a cabo con fidelidad.
- b) Manejar con destreza los programas y equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción de impresos.
- c) Producir información adecuada a las exigencias y condiciones de impresión especificadas en un proyecto.
- d) Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
- e) 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.
- f) 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 impresión.
- g) Seleccionar el medio informático adecuado a la tarea a realizar.

Contenidos.

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

-Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales. Nivel básico.

-Programas de edición bit-map. Producción y tratamiento de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, tratamiento del color. Formatos de archivos de mapa de bits. Nivel básico.

-Color digital. Modelos de color. Interfaces gráficos.

-Control de tamaño y resolución de la imagen, en función de la salida de la imagen.

-Programas de maquetación. Composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página. Nivel básico.

-Archivos para la impresión, para web y aplicaciones interactivas. Tipos y características.

-Gestión del color. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.

-Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.

Orientaciones didácticas.

Este módulo aspira a ofrecer una visión amplia de las aplicaciones referidas a la producción gráfica. Por ello, se sugiere dividirlo en dos cursos académicos. En el primer curso se abordan principalmente habilidades instrumentales y se pretende dotar al alumnado de herramientas que le permitan adquirir las destrezas necesarias para la producción gráfica impresa.

La herramienta informática es la base de gran parte de la producción gráfica y, como tal, resulta estratégica en la adquisición de las competencias del perfil profesional del ciclo.

La secuenciación de los contenidos, se desarrollará preferiblemente tal y como se enumeran en el apartado de contenidos. Los puntos 7, 8 y 9, se entienden como contenidos transversales.

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

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

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

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

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

Módulo profesional: Comunicación gráfica

Código: NA25

Duración: 130 horas

Objetivos.

1) Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas propias de la comunicación gráfica de ideas.

2) Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva y valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.

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

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

5) Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del trabajo.

6) Analizar y reconocer las técnicas y estilos más significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al trabajo propio.

7) Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

8) Valorar la importancia que tiene en el ejercicio profesional la idoneidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

a) Demostrar capacidad para comunicar mensajes, de forma eficiente, mediante el lenguaje plástico y visual.

b) Comprender los mecanismos teórico-expresivos de los diferentes medios para utilizarlos con una finalidad comunicativa.

c) Utilizar adecuadamente los diversos materiales y técnicas, conociendo sus características fundamentales y la naturaleza de los procedimientos tradicionales y contemporáneos.

d) Seleccionar y utilizar los materiales y equipos que intervienen en el desarrollo del propio trabajo, tanto en el proceso creativo como en el proyectual.

e) Integrar los procesos gráficos en la realización de imágenes, bien sea como herramienta de creación, o como recurso expresivo y comunicativo.

f) Valorar de manera argumentada mecanismos de creación de imágenes propias o ajenas utilizando criterios técnicos y comunicativos.

g) Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad proyectual y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Contenidos.

–Terminología básica; técnica, soporte, y procedimiento.

–Técnicas tradicionales, secas y húmedas. Técnicas gráficas tradicionales y técnicas gráficas digitales. Collage, fotocomposición, sistemas de transferencia y técnicas mixtas.

–Pigmentos y aglutinantes; tintas, pinturas y colorantes. Soportes; idoneidad y tipos.

–Alfabeto gráfico y grafismos. Sistemas básicos de representación y lenguajes visuales.

–Tipología de la imagen; color, grises, blanco y negro, duotonos, indexadas. Características y usos.

–Color luz y color tinta; colores elementales. Propiedades del color. Editores de color.

–Percepción visual. Psicología del color; armonías y contrastes.

–Pares cromáticos; color dominante y color subordinado.

–Estructura del espacio gráfico y jerarquías.

–Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética de la naturaleza de la imagen. Tendencias gráficas actuales.

Orientaciones didácticas.

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

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

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

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

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

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

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

Módulo: Autoedición II

Código: A015

Duración: 280 horas

Objetivos.

- 1) Analizar el proceso de diseño, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
- 2) Interpretar las especificaciones y bocetos de un proyecto de producto impreso y producir la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.
- 3) Conocer y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios para la producción de un proyecto gráfico.
- 4) Dominar la nomenclatura específica del color en la producción gráfica y utilizarla adecuadamente en la información necesaria para el proceso de impresión.
- 5) Conocer y editar archivos de fuentes e imágenes técnicamente adecuados para los procedimientos de reproducción e impresión.
- 6) Elaborar la información técnica necesaria para llevar a cabo el proceso 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.
- 7) Elaborar la información necesaria para llevar a cabo la producción gráfica.
- 8) Adoptar una actitud realista y creativa ante el medio digital y el amplio abanico de posibilidades que ofrece al mundo del Diseño Gráfico y de la Comunicación.
- 9) Analizar y desarrollar los procesos básicos de realización de obras de Autoedición.
- 10) Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica la información proyectual, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de esta especialidad.
- 11) Elaborar ejercicios y propuestas propios de la Autoedición aportando soluciones realizadas íntegramente con medios digitales.
- 12) Desarrollar la capacidad para seleccionar el medio informático adecuado a la tarea a realizar, según sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios.
- 13) Preparar al alumnado para su integración en equipos de trabajo multidisciplinares.
- 14) Transmitir los conocimientos globales del proceso editorial y del lugar que se ocupa en él.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Definir las diferentes fases y procesos de que consta un proyecto de diseño gráfico y realizar correctamente las tareas propias de su especialidad.
- b) Interpretar con sensibilidad artística y corrección técnica las especificaciones del diseño de un producto impreso y llevarlas a cabo con fidelidad.
- c) Manejar con destreza los programas y equipos informáticos que intervienen en el proceso de producción de impresos.
- d) Producir información adecuada a las exigencias y condiciones de impresión especificadas en un proyecto.
- e) Adecuar la compatibilidad de la información de manera que permita su portabilidad.
- f) 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.
- g) 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 impresión.
- h) Evaluar la correcta distribución del tiempo para la elaboración de las diferentes tareas.

Contenidos.

- El proyecto de diseño. Fases, organización y necesidades. Bocetos y originales. Control de calidad.
- Programas de edición vectorial. Producción y manipulación de dibujo vectorial. Dibujo geométrico y trazado manual. Formatos de archivos vectoriales. Nivel Avanzado.
- Programas de edición bit-map. Producción y tratamiento de imágenes. Resolución, tamaño de impresión, tratamiento del color. Formatos de archivos de mapa de bits. Nivel Avanzado.
- Color digital. Modelos de color. Interfaces gráficos.
- Control de tamaño y resolución de la imagen, en función de la salida de la imagen.
- Programas de maquetación. Composición con textos e imágenes. Formatos de archivos de composición de página. Nivel Avanzado.
- Manejo eficaz de los estilos de párrafo y carácter, así como el de las páginas maestras.
- Maquetación editorial impresa, electrónica e interactiva.
- Programas de edición de web. Nivel Básico.
- Archivos para la impresión, para web y aplicaciones interactivas. Tipos y características.
- Gestión del color. Gestión de fuentes e imágenes vinculadas.
- Interrelación de archivos. Importación y exportación de formatos de archivo.
- Interpretación de proyectos: determinación de problemas, especificaciones de problemas, especificaciones, parámetros y grados de libertad de decisión.
- Elaboración de presentaciones del producto.

Orientaciones didácticas.

Tal y como se plantea en la primera fase del módulo Autoedición I, en esta segunda fase del módulo se pretende fomentar la autonomía y el sentido crítico del alumnado y profundizar en las opciones avanzadas de los programas.

El módulo también ofrecerá una visión más amplia de las aplicaciones referidas a la maquetación o al trabajo en la red, procurando una visión más global en el contexto de la familia profesional.

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

Se realizarán pequeños proyectos que el alumnado deberá abordar de forma integral, respetando las fases del proyecto de creación gráfica y tomando las decisiones oportunas para obtener una correcta solución. El profesorado realizará una labor de tutorización de dicho proceso e intercalará los contenidos acorde al proyecto en el que se esté trabajando.

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

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

Autoedición II está relacionado, y convendría establecer la coordinación necesaria, con los siguientes módulos:

–Obra final, aportando recursos y control de herramientas.

–Producción e impresión, en cuanto a los conocimientos teóricos prácticos del proceso final de la obra.

Módulo formativo: Producción e impresión

Código: A017

Duración: 140 horas

Objetivos.

1) Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

2) Definir y diferenciar los distintos sistemas de reproducción e impresión industrial y sus particularidades.

3) Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.

4) Interpretar las especificaciones de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.

5) Conocer los diferentes medios y soportes de impresión y seleccionar los más idóneos para un proyecto determinado.

6) Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.

7) Diferenciar y caracterizar los distintos procesos de manipulado empleados en la producción gráfica.

8) Conocer las características de las empresas gráficas así como la normativa específica de seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio ambiente.

9) Valorar la importancia de la industria de la impresión y la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

- c) Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales y maquinaria de impresión más utilizada en la impresión industrial y sus características de producción.
- d) Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
- e) Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
- f) Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
- g) Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la producción de un impreso.
- h) Identificar y valorar la calidad técnica de diferentes acabados y manipulados del producto gráfico impreso.
- i) Explicar la importancia de la industria gráfica y valorar argumentadamente la influencia de las nuevas tecnologías en ella.
- j) 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.

Contenidos.

- La industria gráfica actual y el proceso de reproducción gráfica.
- Sistemas de reproducción gráfica fotográficos y digitales.
- Preimpresión. El original gráfico, tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
- Sistemas industriales de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
- El montaje, compaginación e imposición.
- Post-impresión. Manipulación y acabados.
- Soportes de impresión. Soportes más utilizados en diseño gráfico. El papel y las tintas. Formatos y normalizaciones.
- Información digital para la impresión. Preparación de archivos para imprenta, archivos de composición de página. Formatos y configuraciones.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad.
- Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado conozca y se familiarice con los diferentes procesos que sigue un original desde su creación hasta su edición. Además, que comprenda las diferentes posibilidades de cada encargo, en especial, los problemas de fotomecánica (sea esta tradicional o digital) y los sistemas de impresión más habituales en la industria.

Se trata de un módulo teórico-práctico donde es tan importante el conocimiento de las cuestiones teóricas como saber aplicarlas en la práctica.

Respecto a la secuenciación de contenidos sería conveniente seguir el siguiente orden:

- Preimpresión.
- Producción gráfica.
- Impresión.
- Postimpresión.

Al ser un módulo teórico-práctico, y dadas sus características, sería conveniente impartirlo en aula dotada con el material necesario para llevar a cabo la ejecución de la práctica, así como con los recursos para impartir los contenidos teóricos, tales como ordenadores con conexión a Internet, impresora, proyector, pantalla, etc.

Las tecnologías implicadas en las distintas fases del proceso de impresión han experimentado una gran evolución en los últimos años. Las rápidas innovaciones en los originales en color obtenidos electrónicamente han reducido considerablemente las manipulaciones tradicionales, por lo que es muy recomendable visitar empresas dedicadas al sector.

Para la consecución de los resultados de aprendizaje de este módulo profesional se sugieren, entre otras, las siguientes actividades:

- Análisis y clasificación de imágenes originales en función de sus características específicas, color, soporte y contraste.
- Preparación de los originales en función de sus características específicas.
- Obtener fotolitos a partir de originales de línea transparentes y opacos.
- Conocer y saber utilizar las señales y elementos de control como cruces de registro, líneas de corte y líneas de plegado o doblez.
- Identificar y analizar los atributos de las tramas: porcentaje y lineatura, inclinación y forma del punto.
- Tramado de originales de línea y de originales de tono continuo. Investigar y explorar posibilidades, variando la forma del punto. Utilización de tramas especiales.
- Obtener pruebas de separación de color.
- Uso, conversión y corrección de los diferentes modelos de color.
- Realización de un bitono, tritono y cuatritono.
- Conocer los métodos y las técnicas para la optimización de recursos que minimizan costes en soporte y tintas.
- Conocer las especificaciones generales del papel y las tintas.
- Asignar a cada pliego un número de páginas determinado, en función de su casado.
- Analizar documentos impresos, reconociendo sus características y deduciendo el sistema de impresión empleado.
- Identificar los residuos que se generen en el propio entorno y especificar el método de recuperación, tratamiento o eliminación.
- Realizar un glosario con los términos más relevantes de cada tema.

Como refuerzo del aprendizaje, sería de gran interés realizar y facilitar la puesta en común de los trabajos del alumnado analizándolos bajo un criterio de crítica constructiva.

Este módulo está relacionado con todos los módulos de carácter procedimental del ciclo. Por ejemplo, con el módulo de Fundamentos del diseño gráfico comparte los contenidos del producto impreso, el soporte y particularidades del soporte impreso. Además resulta importante prestar atención a la relación con el módulo de Formación y orientación laboral para complementar la formación relacionada con la normativa específica.

Módulo formativo: Historia del diseño gráfico

Código: A018

Duración: 80 horas

Objetivos.

- 1) Comprender los conceptos y lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
- 2) Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno histórico-artístico.

3) Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar tendencias, autores y obras significativos.

4) Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.

5) Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.

6) Valorar y respetar la imagen gráfica como legado histórico-artístico y como aportación a la elaboración del lenguaje de la imagen contemporánea.

7) Demostrar interés y sensibilidad acerca de las imágenes gráficas que se realizan en la actualidad.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

a) Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo que puedan surgir o no de la misma poética, y advertir las influencias o préstamos estéticos, técnicos o materiales del Diseño Gráfico sobre otras artes.

b) Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia más relevantes.

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

d) Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico actuales en base a la fundamentación histórica, la calidad técnica y la sensibilidad estética.

e) Deducir el significado de una imagen en relación con su función o uso previsto.

f) Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.

Contenidos.

–Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual. Su relación con otras manifestaciones artísticas.

–El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.

–Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.

–Evolución del producto gráfico impreso en los diferentes ámbitos del diseño gráfico: alfabetos, imágenes de marca, anuncios.

–Tendencias y realizaciones actuales Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del diseño gráfico. Autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.

–La imagen gráfica en los medios de comunicación. Influencia y aplicaciones.

–El Diseño Gráfico en España desde los comienzos a la actualidad.

Orientaciones didácticas.

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

El objetivo de este módulo es dotar al alumnado de un bagaje cultural, de imágenes y posibilidades expresivas que puedan servirle de ejemplo y orientación para desarrollar sus pro-

pías posibilidades creativas, así como una base de reflexión sobre las relaciones de la imagen gráfica con la política, la economía, el arte y la cultura, en el pasado y en la actualidad.

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

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

–El mensaje visual en la Antigüedad y la Edad Media: escritura e ilustración.

–La imprenta y la tipografía (siglos XV-XVIII).

–El siglo XIX. El impacto de la revolución industrial sobre las comunicaciones visuales. La génesis del diseño del siglo XX.

–El diseño gráfico en la primera mitad del s. XX:

- La influencia de las vanguardias.
- La Bauhaus impone el diseño gráfico como disciplina.
- El diseño gráfico en Estados Unidos.
- Diseño gráfico en la Europa de entreguerras.

–Diseño gráfico en la segunda mitad del siglo XX:

- Consolidación del estilo americano y creación de los estilos nacionales en Europa.
- El diseño gráfico en España.
- Diseño gráfico de los años sesenta al cambio de siglo: del diseño pop al posmoderno.

–La revolución digital y el diseño gráfico en el siglo XXI.

La metodología será expositiva e interactiva: preguntas y respuestas, comentario, conjunto de imágenes, con uso constante de material audiovisual sobre épocas, movimientos y autores, complementada con imágenes de internet. Las presentaciones estarían a disposición del alumnado mediante intranet del propio centro.

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

Es importante la participación del alumnado en la clase, con preguntas, comentarios y observaciones, además de la realización de pruebas que demuestren la asimilación de los conceptos y contenidos aprendidos, y las salidas del centro para visitar exposiciones, colecciones o museos relacionados con la imagen gráfica. Estas salidas pueden realizarse fuera de la ciudad si la exposición o el evento a conocer así lo requieren.

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

–Comunicación gráfica, por la necesidad de utilizar los elementos del lenguaje plástico y visual para analizar imágenes gráficas.

–Fundamentos del diseño gráfico, por la valoración e interpretación de imágenes y por identificar la función expresiva de la imagen en su contexto.

–Tipografía, por el desarrollo histórico de la misma.

–Autoedición, por el bagaje de imágenes y conceptos que aporta para la realización de trabajos prácticos.

–Obra final, por la reflexión sobre la transmisión de ideas y mensajes a través de la obra gráfica a lo largo del tiempo y en la actualidad.

Módulo formativo: Obra final

Código: A019

Duración: 110 horas

Objetivos.

- 1) 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) Interpretar y realizar con corrección formal y técnica las especificaciones de un diseño de producto impreso que le sea asignado.
- 3) 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) Adquirir los conocimientos elementales para rentabilizar el trabajo.
- 5) Acercarnos al ámbito profesional de la producción gráfica impresa.
- 6) Integrar todos los conocimientos y capacidades adquiridos en los restantes módulos empleándolos en la resolución de problemas prácticos de la producción gráfica impresa.
- 7) Desarrollar capacidades y hábitos de trabajo que permitan al alumnado responder adecuadamente a las exigencias del mundo laboral.
- 8) Fomentar la autonomía, la experimentación y la adaptación al cambio.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) 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.
- b) Conocer y cumplir las medidas de seguridad, higiene y respeto medioambiental propias de su actividad profesional.
- c) Realizar el trabajo con la precisión técnica y formal requerida por la industria gráfica.
- d) Evaluar el producto impreso obtenido d) en relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.
- e) Evaluar la correcta distribución del tiempo para la elaboración de las diferentes tareas.

Contenidos.

–Metodología básica del diseño del producto impreso. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

–Fases del proyecto.

–Análisis e interpretación de las especificaciones del proyecto gráfico.

–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.

–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.

Orientaciones didácticas.

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

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

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

Sería aconsejable introducir en la metodología:

-Visitas tanto a imprentas como a estudios de diseño gráfico.

-Estudiar la realidad de la edición impresa en los diferentes medios y soportes.

-Lectura comprensiva de revistas, blogs, webs, etc., sobre diseño gráfico, tipografía, imagen e impresión.

En cuanto a la relación con otros módulos, este módulo está relacionado y convendría establecer la coordinación necesaria, con los que se citan a continuación:

-Autoedición II, en cuanto al uso y conocimiento de las herramientas de edición y en cuanto al desarrollo de las diferentes fases del proyecto impreso.

-Historia del diseño gráfico, en cuanto a la contextualización y análisis de las obras.

-Producción e impresión, en cuanto a los conocimientos teóricos prácticos del proceso final de la obra.

Módulo formativo: Formación y orientación laboral

Código: A020

Duración: 70 horas

Objetivos.

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

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

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

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

5) Conocer las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente.

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

Contenidos.

- El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
- La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
- El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
- Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

Orientaciones didácticas.

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

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

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

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

- Realizar pruebas de orientación profesional.

–Planificar la propia carrera, con establecimiento de objetivos laborales a medio y largo plazo.

–Identificar los medios y organismos que pueden ayudar a la búsqueda de empleo, tanto en el entorno más próximo como en el europeo.

–Identificar la normativa laboral que afecta a los trabajadores del sector.

–Comparar el contenido del Estatuto de los Trabajadores con el de un convenio colectivo del sector relacionado con la actividad laboral del ciclo.

–Simular un proceso de negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios.

–Identificar las diferentes situaciones que protege la Seguridad Social.

–Analizar las situaciones de riesgo que se pueden producir en los puestos de trabajo más comunes a los que se puede acceder desde el ciclo, proponer medidas preventivas y planificar la implantación de medidas preventivas.

–Realizar un plan de empresa relacionada con la actividad profesional del ciclo formativo, que incluya todas las facetas de puesta en marcha de un negocio.

–Analizar contratos y convocatorias que contengan cláusulas relativas a propiedad intelectual e industrial.

Es importante prestar atención a la relación con el módulo de Producción e impresión para complementar la formación relacionada con la salud laboral.

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

Código: A021

Duración: 110 horas

Objetivos.

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

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

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

5) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de impresos bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

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

Criterios de evaluación:

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

Este módulo profesional contribuye a completar las competencias, propias de este título, que se ha alcanzado en el centro educativo, o a desarrollar competencias características difíciles de conseguir en el mismo.

ANEXO 3

Unidades formativas

A) Organización de módulos en unidades formativas

MÓDULO PROFESIONAL A012 : FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO (160 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A012-UF01 (NA)	Principios del Diseño Gráfico	30
A012-UF02 (NA)	Lenguaje y comunicación visual	20
A012-UF03 (NA)	Elementos básicos del diseño	60
A012-UF04 (NA)	Estructura del espacio gráfico	20
A012-UF05 (NA)	El soporte del producto gráfico	30

MÓDULO PROFESIONAL A013: TIPOGRAFÍA (130 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A013-UF01 (NA)	Historia de la Tipografía. Anatomía del tipo. Familias tipográficas	40
A013-UF02 (NA)	Tipometría y composición de textos	60
A013-UF03 (NA)	Ortotipografía y corrección de textos	30

MÓDULO PROFESIONAL A014 : MEDIOS INFORMÁTICOS (140 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A014-UF01 (NA)	Historia de la informática. Internet. Cloud-computing	30
A014-UF02 (NA)	El equipo informático: hardware y sistema operativo	20
A014-UF03 (NA)	Software libre: procesador de texto y maquetación	30
A014-UF04 (NA)	Software libre: edición de imagen digital, mapa de bits	30
A014-UF05 (NA)	Software libre: edición de imagen vectorial	30

MÓDULO PROFESIONAL A015: AUTOEDICIÓN (530 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A015-UF01 (NA)	Programas de edición de textos. Formatos de texto.OCR	20
A015-UF02 (NA)	Dibujo vectorial. Programas de dibujo vectorial. Nivel básico	60
A015-UF03 (NA)	Edición de imágenes. Programas de edición de imágenes bitmap. Nivel básico	60
A015-UF04 (NA)	Maquetación. Programas de maquetación. Nivel básico	60
A015-UF05 (NA)	Diseño de Páginas Web. Programas de diseño de páginas web. Nivel básico	60
A015-UF06 (NA)	Creación de documentos electrónicos y multimedia	50
A015-UF07 (NA)	Dibujo vectorial. Nivel avanzado	50
A015-UF08 (NA)	Edición de imágenes bitmap. Nivel avanzado	60
A015-UF09 (NA)	Maquetación. Nivel avanzado	60
A015-UF010 (NA)	Elaboración de presentaciones del producto gráfico	50

MÓDULO PROFESIONAL NA25 : COMUNICACIÓN GRÁFICA (130 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
NA25-UF01 (NA)	Técnica, soporte, procedimiento	50
NA25-UF02 (NA)	Alfabeto gráfico y tipología de la imagen	30
NA25-UF03 (NA)	Percepción y color	30
NA25-UF04 (NA)	Estructura del espacio gráfico	20

MÓDULO PROFESIONAL A017 : PRODUCCIÓN E IMPRESIÓN (140 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A017-UF01 (NA)	Preimpresión	40
A017-UF02 (NA)	Producción gráfica	30
A017-UF03 (NA)	Impresión	40
A017-UF04 (NA)	Postimpresión	30

MÓDULO PROFESIONAL A018 : HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO (80 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A018-UF01 (NA)	Orígenes y desarrollo histórico del diseño gráfico	30
A018-UF02 (NA)	El diseño gráfico en la era de la información	30
A018-UF03 (NA)	El diseño y la imagen gráfica en España en el siglo XX	20

MÓDULO PROFESIONAL A019 : OBRA FINAL (110 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A019-UF01 (NA)	El proyecto gráfico. Timing	30
A019-UF02 (NA)	Creación y realización de un proyecto	60
A019-UF03 (NA)	Presentación de un proyecto	20

MÓDULO PROFESIONAL A020: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (70 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A020-UF01 (NA)	Relaciones laborales	30
A020-UF02 (NA)	Seguridad y salud en el trabajo	20
A020-UF03 (NA)	La empresa	20

B) Desarrollo de unidades formativas

Módulo profesional: Fundamentos de diseño gráfico

Código: A012

Duración: 160 horas

Unidad formativa: Principios del Diseño Gráfico

Código: A012 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

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

Unidad formativa: Lenguaje y comunicación visual

Código: A012 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

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

Unidad formativa: Elementos básicos del diseño

Código: A012 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Estructura del espacio gráfico

Código: A012 - UF04 (NA)

Duración: 20 horas

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

Unidad formativa: El soporte del producto gráfico

Código: A012 - UF05 (NA)

Duración: 30 horas

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

Módulo profesional: Tipografía
Código: A013
Duración: 130 horas

Unidad formativa: Historia de la Tipografía. Anatomía del tipo. Familias tipográficas

Código: A013 - UF01 (NA)

Duración: 40 horas

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

Unidad formativa: Tipometría y composición de textos

Código: A013 - UF02 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Ortotipografía y corrección de textos

Código: A013 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

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

Módulo profesional: Medios informáticos
Código: A014
Duración: 140 horas

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

Código: A014 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

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

Unidad formativa: El equipo informático: hardware y sistema operativo

Código: A014 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

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

Unidad formativa: Software libre: procesador de texto y maquetación

Código: A014 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- Correcta escritura de textos.
- Estilos de párrafo y carácter.
- Trabajo con páginas maestras.
- Importación de archivos.
- OCR.
- Guardado y exportación de archivos.

Unidad formativa: Software libre: edición de imagen digital, mapa de bits

Código: A014 - UF04 (NA)

Duración: 30 horas

- Herramientas y opciones de selección.
- Capas y máscaras de capa.
- Herramientas de pintado.
- Retoque de imágenes.
- Digitalización.
- Guardado y exportación de archivos.

Unidad formativa: Software libre: edición de imagen vectorial

Código: A014 - UF05 (NA)

Duración: 30 horas

- Formas básicas.
- Opciones de alineación de objetos.
- Propiedades de objeto.
- Dibujo bézier.
- Guardado y exportación de archivos.

Módulo profesional: Autoedición

Código: A015

Duración: 530 horas

Unidad formativa: Programas de edición de textos. Formatos de texto. OCR

Código: A015 - UF01 (NA)

Duración: 20 horas

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

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

Código: A015 - UF02 (NA)

Duración: 60 horas

- Programas de edición vectorial.
- Producción y manipulación de dibujo vectorial.
- Dibujo geométrico y trazado manual.
- Formatos de archivos vectoriales.
- Control de las herramientas básicas de dibujo y de las curvas Bézier, así como de las propiedades de los objetos.

Unidad formativa: Edición de imágenes. Programas de edición de imágenes bitmap. Nivel básico

Código: A015 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Maquetación. Programas de maquetación. Nivel básico

Código: A015 - UF04 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Diseño de páginas Web. Programas de diseño de páginas web.
Nivel básico

Código: A015 - UF05 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Creación de documentos electrónicos y multimedia

Código: A015 - UF06 (NA)

Duración: 50 horas

- Programas de edición digital y multimedia.
- Elementos de maquetación.
- Sistema de navegación.
- Tipos de formato.
- Exportación y validación.
- Gestores y dispositivos.

Unidad formativa: Dibujo vectorial. Nivel Avanzado

Código: A015 - UF07 (NA)

Duración: 50 horas

- Herramientas de dibujo avanzadas.
- Mallas de degradado y efectos 3D.
- Símbolos e instancias.
- Trabajo con estilos.
- Vectorización de imágenes.
- Impresión avanzada.

Unidad formativa: Edición de imágenes bitmap. Nivel avanzado

Código: A015 - UF08 (NA)

Duración: 60 horas

- Herramientas de edición bitmap avanzadas.
- Canales alfa.
- Objetos 3D.
- Animación.
- Acciones y automatización.

Unidad formativa: Maquetación. Nivel avanzado

Código: A015 - UF09 (NA)

Duración: 60 horas

- Herramientas avanzadas.
- Gestión de color. Opciones avanzadas.
- Bibliotecas y Libros.
- Estilos avanzados y GREP.
- Maquetación de libros, periódicos y revistas.
- Impresión y producción avanzada.

Unidad formativa: Elaboración de presentaciones del producto gráfico

Código: A015 - UF10 (NA)

Duración: 50 horas

- Conceptos básicos.
- Aplicaciones para la presentación de proyectos.
- Soportes y materiales.

Módulo profesional: Comunicación gráfica
Código: NA25
Duración: 130 horas

Unidad formativa: Técnica, soporte, procedimiento

Código: NA25 - UF01 (NA)

Duración: 50 horas

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

Unidad formativa: Alfabeto gráfico y tipología de la imagen

Código: NA25 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

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

Unidad formativa: Percepción y color

Código: NA25 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

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

Unidad formativa: Estructura del espacio gráfico

Código: NA25 - UF03 (NA)

Duración: 20 horas

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

Módulo profesional: Producción e impresión
Código: A017
Duración: 140 horas

Unidad formativa: Preimpresión

Código: A017 - UF01 (NA)

Duración: 40 horas

–Preimpresión. El original gráfico, tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.

–Información digital para la impresión. Preparación de archivos para imprenta, archivos de composición de página. Formatos y configuraciones.

–El montaje, compaginación e imposición.

Unidad formativa: Producción gráfica

Código: A017 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

–La industria gráfica actual y el proceso de reproducción gráfica.

–Sistemas de reproducción gráfica fotográficos y digitales.

Unidad formativa: Impresión

Código: A017 - UF03 (NA)

Duración: 40 horas

–Sistemas industriales de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.

–Soportes de impresión. Soportes más utilizados en diseño gráfico. El papel y las tintas. Formatos y normalizaciones.

–Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

Unidad formativa: Postimpresión

Código: A017 - UF04 (NA)

Duración: 30 horas

–Post-impresión. Manipulación y acabados.

–Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Módulo profesional: Historia del diseño gráfico

Código: A018

Duración: 80 horas

Unidad formativa: Orígenes y desarrollo histórico del diseño gráfico

Código: A018 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

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

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

Código: A018 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

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

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

Código: A018 - UF03 (NA)

Duración: 20 horas

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

Módulo profesional: Obra final
Código: A019
Duración: 110 horas

Unidad formativa: El proyecto gráfico

Código: A019 - UF01 (NA)

Duración: 20 horas

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

Unidad formativa: Creación y realización de un proyecto

Código: A019 - UF01 (NA)

Duración: 60 horas

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

Unidad formativa: Presentación de un proyecto

Código: A019 - UF01 (NA)

Duración: 60 horas

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

Módulo profesional: Formación y orientación laboral

Código: A020

Duración: 70 horas

Unidad formativa: Relaciones laborales

Código: A017 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

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

Unidad formativa: Seguridad y salud en el trabajo

Código: A017 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

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

Unidad formativa: La empresa

Código: A017 - UF03 (NA)

Duración: 20 horas

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

ANEXO 4

Convalidaciones

Anexo 4.a)

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

MÓDULOS SUPERADOS EN CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	MÓDULOS QUE SE CONVALIDAN
Fundamentos del diseño gráfico (Ciclos: Gráfica Impresa y Gráfica Publicitaria)	Fundamentos del diseño gráfico
Tipografía (Ciclos: Gráfica Impresa y Gráfica Publicitaria)	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica (Ciclo: Gráfica Impresa)	Historia del diseño gráfico
Producción gráfica industrial (Ciclo: Gráfica Impresa)	Producción e impresión

Anexo 4.b)

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

MÓDULOS SUPERADOS EN CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO	MÓDULOS QUE SE CONVALIDAN
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico
Tipografía	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico

Anexo 4.c)

Relación de módulos formativos de las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Impreso regulado en el presente decreto foral.

MÓDULOS SUPERADOS EN CICLOS DE GRADO SUPERIOR (REAL DECRETO 1456/1995, DE 1 DE SEPTIEMBRE)	MÓDULOS QUE SE RECONOCEN
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica Publicitaria)	Medios informáticos
Diseño Gráfico Asistido por Ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica (Ciclos: Gráfica Publicitaria e Ilustración)	Historia del diseño gráfico

Anexo 4.d)

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

MÓDULOS PROFESIONAL	MATERIA DE BACHILLERATO QUE CONVALIDA
Fundamentos de diseño gráfico	Diseño

Anexo 4.e)

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas de los ciclos formativos de grado medio de Autoedición y Artefinal de Diseño Gráfico regulado en el Real Decreto 1457/1995, de 1 de septiembre, que se reconocen a efectos de la incorporación del alumnado al ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Impreso regulado en el presente decreto foral.

MÓDULOS SUPERADOS EN EL CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO DE AUTOEDICIÓN, REGULADO POR EL DECRETO FORAL 243/1998, DE 17 DE AGOSTO Y REAL DECRETO 1457/1995, DE 1 DE SEPTIEMBRE	MÓDULOS QUE SE RECONOCEN
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico
Autoedición	Autoedición
Módulos superados en el ciclo formativo de grado medio de Artefinal de Diseño Gráfico (Real Decreto 1457/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se reconocen
Procesos y sistemas de impresión	Producción e impresión
Diseño gráfico asistido por ordenador	Medios informáticos

ANEXO 5

Exenciones

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

1. Formación y orientación laboral.
2. Medios informáticos.
3. Producción e impresión.
4. Autoedición.

ANEXO 6

Profesorado

Atribución docente.

MÓDULO PROFESIONAL	ESPECIALIDAD DEL PROFESORADO	CUERPO
Fundamentos del diseño gráfico	Diseño gráfico	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Tipografía	Diseño gráfico	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Obra final	Diseño gráfico Medios informáticos	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Autoedición	Diseño gráfico Medios informáticos (1)	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Historia del diseño gráfico	Historia del arte	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Medios informáticos	Medios informáticos	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Formación y orientación laboral	Organización industrial y legislación	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Producción e impresión	Fotografía y procesos de reproducción	Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño
Comunicación gráfica	Dibujo artístico y color Edición de arte	Profesor de Artes Plásticas y Diseño

(1) La atribución docente queda modificada en el módulo Autoedición por el Real Decreto 428/2013, de 14 de junio, en su disposición final primera.