

ANEXO 2  
CURRÍCULO

**A) Objetivos generales del ciclo formativo.**

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

**B) Módulos profesionales.**

- a) Denominación, duración y secuenciación.

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

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
A012	Fundamentos del diseño gráfico	160	5	1.º
A013	Tipografía	120	4	1.º
A014	Medios informáticos	290	9	1.º
NA25(1)	Comunicación Gráfica (1)	120	4	1.º
A018	Historia del diseño gráfico	90	3	1.º

<b>CÓDIGO</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>HORAS TOTALES</b>	<b>CLASES SEMANALES</b>	<b>CURSO</b>
A048	Multimedia	220	8	2.º
A049	Edición Web	240	9	2.º
A050	Formación y orientación laboral	80	3	2.º
A051	Obra final	130	5	2.º
A052	Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	150	En horario de empresa	2.º

(1) Módulo obligatorio en la Comunidad Foral Navarra.

b) Desarrollo de módulos profesionales.

**Módulo formativo: Fundamentos del diseño gráfico**

**Código: A012**

**Duración: 160 horas**

**Objetivos.**

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

**Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

**Contenidos.**

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

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

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

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

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

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

## **Módulo formativo: Tipografía**

**Código: A013**

**Duración: 120 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

- j) Componer y maquetar páginas impresas, web y otros soportes interactivos siguiendo las indicaciones del proyecto.
- k) Crear y adecuar el diseño del producto gráfico a través de la retícula para la optimización del soporte impreso, web y/o multimedia.
- l) Aplicar las tecnologías tipográficas digitales adecuando las decisiones estéticas, semánticas y técnicas al soporte.
- m) Corregir originales desde el punto de vista ortográfico y tipográfico, utilizando con precisión los signos apropiados, y transcribirlos sin errores.

### ***Contenidos.***

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

La secuenciación que se propone corresponde a la siguiente:

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

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

-La ortotipografía y la corrección de textos.

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

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

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

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

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

## **Módulo formativo: Medios informáticos**

**Código: A014**

**Duración: 290 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

### **Contenidos.**

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Módulo profesional: Comunicación gráfica**

**Código: NA25**

**Duración: 120 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

### **Contenidos.**

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

- Alfabeto gráfico y grafismos. Sistemas básicos de representación y lenguajes visuales.
- Tipología de la imagen; color, grises, blanco y negro, duotonos, indexadas. Características y usos.
- Color luz y color tinta; colores elementales. Propiedades del color. Editores de color.
- Percepción visual. Psicología del color; armonías y contrastes.
- Pares cromáticos; color dominante y color subordinado.
- Estructura del espacio gráfico y jerarquías.
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética de la naturaleza de la imagen. Tendencias gráficas actuales.

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

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

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

## **Módulo formativo: Historia del diseño gráfico**

**Código: A018**

**Duración: 90 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

### **Contenidos.**

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

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

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sería recomendable plantearse desde el inicio del curso, la realización de una actividad de carácter integrador en coordinación con los otros módulos del curso, en la que se lleve a cabo una determinación analítica siguiendo todas las etapas que conlleva, desde la selección del método hasta el análisis de los resultados, asegurando su trazabilidad en todo momento.

## **Módulo formativo: Multimedia**

**Código: A048**

**Duración: 220 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

### **Contenidos.**

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

Tipología de actividades a realizar en el aula-taller:

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

Se recomiendan las siguientes actividades:

- Análisis de ejemplos contemporáneos de multimedia e interactividad a partir del interés del alumnado. Creación de un catálogo propio con sus fichas de análisis.
- Visionado de animaciones históricas y prácticas de indagación para la creación de una obra propia de animación.
- Creación de animaciones de tendencia e inserción de las mismas en la web. Competición de tendencias.

- Creación de un videoarte de expresión propia a través del cual experimentar todo el proceso de captura, edición y publicación de un audiovisual.
- A partir de varias fuentes sonoras y musicales, creación de una obra sonora propia cumpliendo con unas dinámicas y tiempos dadas.
- Imitar un contenido interactivo y hacer un producto propio a modo de serie del anterior, crear todas las fuentes, su integración e interactividad.

El módulo Multimedia está relacionado con los siguientes:

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

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

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

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

**Módulo formativo: Edición web**

**Código: A049**

**Duración: 240 horas**

**Objetivos.**

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

**Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

- a) Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.
- b) Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
- c) Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
- d) Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.

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

### **Contenidos.**

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

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Módulo formativo: Formación y orientación laboral**

**Código: A050**

**Duración: 80 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

### **Contenidos.**

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

- El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasas y facturación de trabajos.
- Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

### ***Orientaciones didácticas.***

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

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

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

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

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

### **Módulo formativo: Obra final**

**Código: A051**

**Duración: 130 horas**

#### **Objetivos.**

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

#### **Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

### **Contenidos.**

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

### **Orientaciones didácticas.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Código: A052**

**Duración: 150 horas**

**Objetivos.**

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

**Criterios de evaluación.**

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