

ANEXO 2  
CURRÍCULO

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

- a) Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta audiovisual y utilizar los recursos gráficos más adecuados.
- b) Idear, planificar y realizar piezas de gráfica audiovisual atendiendo a los objetivos comunicativos del proyecto y llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a fin de optimizar recursos.
- c) Resolver adecuadamente los problemas de ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción audiovisual.
- d) Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica audiovisual.
- e) Interpretar la evolución de las tendencias estéticas en la imagen audiovisual y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- f) Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto audiovisual.
- g) Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y posproducción y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto audiovisual en el mercado.
- h) Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto gráfico audiovisual.
- i) Realizar piezas audiovisuales con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- j) Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- k) Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- l) Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- m) Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

**B) Módulos profesionales.**

- a) Denominación, duración y secuenciación.

Se relacionan los módulos formativos del Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual con detalle de su denominación, duración y distribución temporal.

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
A001	Fundamentos de la representación y la expresión visual	130	4	1.º
A002	Teoría de la imagen	60	2	1.º
A003	Medios informáticos	130	4	1.º
A062	A062a. Lenguaje y tecnología audiovisual I(1)	130	4	1.º
A053	Fotografía	130	4	1.º
A054	Historia de la imagen audiovisual y multimedia	90	3	1.º
A057	Guión y estructura narrativa	90	3	1.º

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
A058	A058a.Proyectos de gráfica audiovisual I(1)	130	4	1.º
NA01(2)	Inglés I	60	2	1.º
A062	A062b.Lenguaje y tecnología audiovisual II (1)	170	6	2.º
A055	Recursos gráficos y tipográficos	110	4	2.º
A056	Técnicas 3D	140	5	2.º
A058	A058b.Proyectos de gráfica audiovisual(1)	170	6	2.º
NA02(2)	Inglés II	60	2	2.º
A059	Formación y orientación laboral	80	3	2.º
A060	Proyecto integrado	110	4	2.º
A061	Fase Formación Práctica en empresas, estudios o talleres	210	En horario de empresa	

(1) Los módulos profesionales "A062. Lenguaje y tecnología audiovisual" y "A058. Proyectos de gráfica audiovisual" se encuentran divididos por razones pedagógicas y organizativas en dos bloques formativos y secuenciados en cursos académicos.

(2) Módulos obligatorios en la Comunidad Foral Navarra.

b) Desarrollo de módulos profesionales.

**Módulo formativo: Fundamentos de la representación y la expresión visual**

**Código: A001**

**Equivalencia en créditos ECTS: 9**

**Duración: 130 horas**

**Objetivos.**

- 1) Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
- 2) Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
- 3) Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
- 4) Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
- 5) Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
- 6) Utilizar las herramientas y recursos del dibujo en la elaboración de bocetos, guiones gráficos y story-boards para la realización de proyectos fotográficos y audiovisuales.
- 7) Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
- 8) Representar, proporcionar y saber sintetizar la figura humana a partir del apunte del natural.

**Criterios de evaluación.**

- a) Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
- b) Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
- c) Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
- d) Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
- e) Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
- f) Realizar bocetos y storyboards adecuados a las especificaciones de proyectos audiovisuales y fotográficos.
- g) Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.
- h) Saber representar, esquematizar y proporcionar la figura humana a partir de la realización de apuntes del natural.

**Contenidos.**

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

- Forma y estructura. Elementos proporcionales.
- Forma y composición en la expresión bidimensional. Ordenación del espacio: equilibrio y tensión, peso y dirección, nivelación y aguzamiento.
- Fundamentos y teoría de la luz y el color.
- Valores expresivos y simbólicos del color.
- Interacción del color en la representación creativa.
- Instrumentos, técnicas y materiales. Diferentes técnicas de representación y expresión plástica y visual: secas, al agua, grasas, mixtas.
- La figura humana. La proporción y el canon en la figura femenina y en la masculina. Esquemas corporales. Análisis y síntesis. El apunte del natural.
- Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual. Bocetos, story-boards.

### ***Orientaciones didácticas.***

En este módulo los contenidos teóricos son importantes en la medida en que sirven de base conceptual para la comprensión y realización práctica de los trabajos planteados en el aula, pero es a través de esta realización práctica de trabajos, donde se adquieren las destrezas básicas necesarias para superar el módulo, ya que su carácter es eminentemente práctico.

Los conocimientos y las capacidades del alumnado se adquirirán, desarrollarán, ejercitarán y afianzarán mediante la realización de distintos ejercicios correspondientes a uno o más contenidos del currículo.

Los conceptos teóricos nos servirán además para la reflexión y el análisis de la práctica; por lo tanto conviene no introducir excesivas teorías, ni conceptos, pero sí asegurarse de que se trabajen e interioricen, para que el alumnado pueda utilizarlos en el análisis de los elementos de la expresión y representación de la forma de manera crítica. Además la formación teórica servirá de apoyo para la exposición y defensa del trabajo del alumnado.

La propuesta se desarrolla en torno a una serie de bloques temáticos fundamentales, agrupándose en función de objetivos y criterios de evaluación comunes:

- El espacio bidimensional:
  - Configuración y representación.
  - Elementos formales del lenguaje plástico y visual.
  - Elementos expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
- La forma:
  - Forma y estructura. Elementos proporcionales.
  - Forma y composición en la expresión bidimensional. Ordenación del espacio: equilibrio y tensión, peso y dirección, nivelación y aguzamiento...
- La luz y el color:
  - Fundamentos y teoría de la luz y el color.
  - Valores expresivos y simbólicos del color.
  - La relatividad y la interacción del color en la representación creativa.
  - Armonías y contrastes.
- Las técnicas artísticas:
  - Instrumentos, técnicas y materiales.

- Diferentes técnicas de representación y expresión plástica y visual: secas, al agua, grasas, mixtas, collage.

–La figura humana:

- La proporción y el canon en la figura femenina y en la masculina. Esquemas corporales. Análisis y síntesis.
- El apunte del natural.

–El boceto:

- Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual.
- Bocetos, story-boards.

Al tratarse de un módulo de carácter eminentemente práctico basado en la práctica para el aprendizaje de la expresión y representación de imágenes, objetos y formas, convendría que el aula-taller disponga de una serie de condiciones y recursos materiales para el uso individual del alumnado como mesas, tableros, caballetes, espacio suficiente para poder desarrollar el trabajo alrededor del modelo y guardar los materiales de manera ordenada, así como recursos para el profesorado como mesa, ordenador, cañón y pantalla de proyección, pizarra, planera, armarios con material didáctico y utensilios de dibujo y de color, estanterías con modelos y elementos para la representación.

Para el desarrollo del módulo se sugieren las siguientes actividades:

- Representar imágenes, figuras, objetos y formas, a través de la realización de diferentes composiciones y con la utilización de distintas técnicas y procedimientos (grafito, tinta, rotulador, acuarela, tizas, collage, etc.).
- Realizar, a partir de observación del natural, obras de arte, fotografías propias o ajenas, creación, síntesis, interpretación y transformación de imágenes, composiciones expresivas y trabajos de color, a partir de formas de la realidad o de la propia inventiva.
- Realizar imágenes (bocetos, story-boards) adecuadas a las especificaciones de proyectos audiovisuales y fotográficos.
- Poner en común los trabajos de todo el alumnado. Presentación y valoración crítica con argumentos conceptuales.

Sería recomendable, completar las actividades propuestas con la realización de visitas ocasionales a la biblioteca del centro, para aprender a manejar la información y documentación que el alumnado tiene a su alcance, así como a exposiciones, dentro y fuera del centro, de artes plásticas, para analizar y aprender a valorar y disfrutar de otras disciplinas artísticas. Con el estudio de diferentes obras de arte, el alumnado desarrollará la sensibilidad artística así como su capacidad creadora, a través de la visualización de diferentes expresiones y soluciones alcanzadas en relación a temas y conceptos trabajados en este módulo.

Con la finalidad de que los alumnos y alumnas sepan enmarcar históricamente los diferentes estilos y formas de representar la realidad trabajada en clase, así como las técnicas artísticas y gráficas audiovisuales actuales o de la Historia del Arte y la imagen audiovisual, es importante la coordinación de los módulos Fundamentos de la representación y la expresión visual y el de Historia de la imagen audiovisual y multimedia.

La coordinación con el módulo Proyectos de gráfica audiovisual se podría basar en trabajar temas comunes, como figura humana, paisaje, bodegón, en los que se desarrollen conceptos como el color y su expresión, la composición y el encuadre.

Se pueden elaborar story-boards sobre guiones, historias o ejercicios planteados en Lenguaje y tecnología audiovisual.

Respecto a la evaluación, sería aconsejable evaluar tanto la adquisición de capacidades y habilidades de expresión y representación, como la evolución de las mismas. El alumnado que accede a

estos estudios proviene de niveles muy diferentes de formación académica y artística, y su formación en representación y expresión plástica y visual a veces es nula, salvo en el alumnado que viene de Bachiller artístico. Por lo tanto el nivel de evolución también es muy distinto. Por eso es importante valorar el interés y la actitud ante el proceso de trabajo y ante el módulo; así como la madurez creativa alcanzada y la autonomía lograda a lo largo del curso en la realización de trabajos.

Por la propia dinámica del módulo, el seguimiento del mismo por parte del profesorado es personal e individual y ello implica la dedicación de un tiempo a orientar, realizar sugerencias y correcciones personales al alumnado y en cada uno de los trabajos. Por lo tanto sería recomendable no considerar este módulo como teórico dado que sus contenidos conceptuales se desarrollan de manera eminentemente práctica.

Este módulo comparte con el de Teoría de la imagen una serie de conceptos similares o cercanos, como son todos los relacionados con la sintaxis de la imagen y de la representación, lo que aconseja mantener la necesaria coordinación entre ambos.

**Módulo formativo: Teoría de la imagen**

**Código: A002**

**Equivalencia en créditos ECTS: 5**

**Duración: 60 horas**

**Objetivos.**

- 1) Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
- 2) Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
- 3) Interpretar los códigos significativos de la imagen.
- 4) Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
- 5) Identificar y analizar las estrategias de comunicación en la imagen.
- 6) Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

**Criterios de evaluación.**

- a) Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
- b) Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
- c) Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
- d) Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
- e) Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

**Contenidos.**

- La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
- Identificación, análisis y valoración de la imagen.
- Sintaxis visual.
- La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
- El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
- Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
- La comunicación visual. El proceso comunicativo.

**Orientaciones didácticas.**

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera unos conocimientos básicos sobre la representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen. Al finalizar el módulo el alumnado será capaz de identificar, analizar y valorar la imagen, elaborar propuestas de representación gráfica, proponer soluciones gráficas a problemas de comunicación y elaborar estrategias de comunicación visual.

Es un módulo de carácter eminentemente teórico cuya secuenciación de contenidos más adecuada puede corresponder con el orden en el que se presentan los mismos en el apartado correspondiente, comenzando por la definición de los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.

En lo que se refiere a la evaluación, esta deberá estar basada en la continua recogida de información, tanto de los procesos de aprendizaje de los alumnos y alumnas como de los restantes elementos curriculares que pueden tener incidencia en la marcha del curso.

El módulo de Teoría de la imagen, dado su carácter eminentemente teórico, es un módulo soporte relacionado con todos los módulos del ciclo de carácter procedimental, y es en dichos módulos, donde el alumnado deberá aplicar de forma práctica y contextualizada los conceptos abordados en este. No obstante, sería conveniente una especial coordinación con el módulo de Fundamentos de la representación y la expresión visual, ambos de primer curso según la secuencia de referencia del currículo, ya que los dos módulos abordan una serie de contenidos relacionados con la sintaxis de la imagen y de la representación.



**Módulo formativo: Medios informáticos**

**Código: A003**

**Equivalencia en créditos ECTS: 9**

**Duración: 130 horas**

**Objetivos.**

- 1) Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
- 2) Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
- 3) Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
- 4) Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de las aplicaciones de maquetación y edición de textos, los formatos y requerimientos adecuados para su publicación impresa o electrónica.
- 5) Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de las aplicaciones de animación, edición web y software de edición multimedia y los formatos y requerimientos adecuados a cada necesidad.
- 6) Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 7) Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
- 8) Integrar el uso de las diversas aplicaciones informáticas de diseño para obtener flujos de trabajo operativos.
- 9) Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 10) Fomentar la autonomía, la experimentación y la adaptación al cambio.

**Criterios de evaluación.**

- a) Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
- b) Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático y el software adecuado a la resolución de cada problema concreto.
- c) Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
- d) Aplicar los conceptos fundamentales de maquetación y edición de textos, distinguiendo formatos y requerimientos adecuados para su edición impresa o electrónica.
- e) Aplicar los conceptos fundamentales de animación, edición web y software de edición multimedia y los formatos y requerimientos técnicos adecuados a cada necesidad.
- f) Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
- g) Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
- h) Diferenciar la herramienta más adecuada a cada necesidad, aplicándola con precisión siguiendo un orden lógico y predeterminado.

- i) Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
- j) Emplear con destreza las herramientas maquetación y edición de textos.
- k) Emplear con destreza las herramientas animación, edición web y software de edición multimedia.
- l) Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
- m) Detectar las necesidades haciendo diagnósticos precisos, seleccionando la herramienta adecuada y sabiéndola utilizar.
- n) Buscar soluciones dispares e imaginativas basadas en lo aprendido por medio de la investigación.
- ñ) Utilizar la herramienta aplicando conceptos y propiciando la adaptación de los mismos a nuevas incorporaciones técnicas.

### **Contenidos.**

- Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información.
- Software libre. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
  - Gestión de software, plataformas e infraestructuras o espacios locales, en la nube o híbridos.
  - Periféricos de entrada, de salida, de almacenamiento y de comunicación.
- Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
  - Color digital. Modelos de color. Interfaces gráficos.
  - Escaneo de originales. Parámetros de escaneo.
- La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
  - Herramientas de selección, de edición y de pintura.
  - Capas, filtros de capa.
  - Ajustes de color. Canales, modos y modelos de color.
  - Generación y tratamiento de imágenes.
  - Resolución, tamaño de imagen y archivo, remuestreado.
  - Trabajo con grupos de imágenes: flujos, acciones, lotes. Archivos Raw. Imprimir y publicar.
- Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
  - Formatos, modos, tamaños, resoluciones.
  - Perfiles de color: de entrada, de salida, de trabajo. Conversión de perfiles.
- La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
  - Generación y tratamiento de entidades. Transformaciones, color, rellenos y líneas. Motivos, símbolos, estilos.
  - Tratamiento tipográfico, gestión de fuentes.
  - Organizar la ilustración: capas, agrupamientos, alineación y distribución.
  - Máscaras, filtros, vínculos, vectorización de mapa bits.
  - Preparación de ficheros para distribución y salida.
- Edición y composición de textos. Software maquetación y edición.
  - El área de trabajo.

- Herramientas de edición. Atributos de carácter y párrafo.
  - Estilos. Carácter, párrafo, objeto. Hojas de estilos.
  - Herramientas de composición. Flujos de texto. Páginas. Páginas maestras.
  - Publicaciones impresas. Preparación de ficheros para distribución y salida.
- Publicaciones electrónicas.
- Hardware, dispositivos de sobremesa y portátiles (ebooks readers tablets, etc.), características.
  - Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de adaptación y conversión de ficheros.
  - Publicaciones electrónicas. Preparación de ficheros para distribución y salida.
- Software de diseño y edición web. El área de trabajo. Herramientas básicas.
- Diseño y usabilidad, HTML básico.
  - Aspecto de página, maquetación web, tablas, hojas de estilos CSS, macros, comportamientos.
  - Administración de sitios, publicar.
  - Bases de datos, formularios, páginas dinámicas, y lenguajes de programación.
- Software de animación 2D. El área de trabajo. Herramientas básicas.
- Configuración del espacio de trabajo. Propiedades de los objetos. Propiedades de película.
  - Importación de los recursos digitales. Vectoriales, bitmaps, texto, sonido.
  - Capas. Propiedades y tipos de capas
  - Línea de Tiempo. Interpolaciones, frames, keyframes, símbolos, instancias.
  - Acciones. Opciones de procesamiento y exportación.
- Herramientas de Autor.
- Integración multimedia, imagen, texto, animación, audio, video.
  - Programación. Programación orientada a objetos.
- Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- 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 del módulo es que el alumnado posea 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.

En el presente título se hará especial hincapié en aquellas labores que afectan directamente al ejercicio de la profesión. Como otros módulos del estudio harán uso de la herramienta informática con usos más específicos de la profesión, este módulo profesional se centrará en que el alumnado obtenga una base común. Se procurará que el alumnado pueda desenvolverse de forma autónoma con la herramienta informática haciendo especial hincapié en las herramientas informáticas referidas al tratamiento de imágenes de mapas de bits e imagen vectorial. El módulo también ofrece una visión más amplia de aplicaciones referidas a la maquetación o al trabajo en la red procurando una visión más global en el contexto de la familia.

Salvo los tres primeros apartados, que pueden ser de carácter más genérico y por tanto parece aconsejable que se impartan en primer lugar, se sugiere que los contenidos del módulo se desarrollen en el orden y con la amplitud que requiera cada título de la familia profesional.

En este título resultaría adecuada la inclusión temprana de contenidos de los apartados de la imagen vectorial, software de creación, edición y composición de textos, que permitan una eficaz coordinación con módulos como Fotográfica, o Proyectos de gráfica audiovisual. Además el alumnado dispondrá pronto de herramientas para la edición de imagen fija, generación de gráficos, creación de carátulas, etc. Cualquier temporización podrá ser modificada en la programación de acuerdo con las necesidades que se establezcan en la coordinación de ciclo.

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.
- A continuación se realizarían actividades que introduzcan el conocimiento y la edición básica de los archivos de mapa de bits.
- Una vez identificados todos los componentes y herramientas básicas, se pasará a realizar actividades enfocadas a la edición avanzada, captura, redimensionado y las salidas habituales.
- Progresivamente se pueden ir intercalando contenidos sobre adecuaciones del trabajo a las posibles salidas hacia soportes audiovisuales. También resulta conveniente proporcionar un conocimiento básico del tratamiento e integración de las imágenes vectoriales.

En las prácticas, la teoría determina el diagnóstico, la selección de la herramienta adecuada y la aplicación de los parámetros adecuados en esta, es decir, todo el proceso. Por tanto, las actividades a realizar suponen determinar qué hacer en cada momento, saber cómo hacerlo y con qué herramienta, ejecutándolo con habilidad y destreza técnica.

El módulo tiene un carácter práctico y de taller. No obstante, el contenido teórico es fundamental, lo cual requerirá un excepcional ejercicio de coordinación con los módulos de Lenguaje y tecnología audiovisual, Proyectos de gráfica audiovisual y Fotografía.

El papel del módulo en el estudio es puramente instrumental y pretende dotar al alumnado de herramientas que le permitan asimilar los conceptos adquiridos en otros módulos y ponerlos en práctica en los citados módulos de Fotografía, Lenguaje y tecnología audiovisual y Proyectos de gráfica audiovisual principalmente. La herramienta informática es la base de gran parte de los procesos de manipulación y postproducción audiovisual y, como tal, resulta estratégica en la adquisición de las competencias del perfil profesional del ciclo.

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 periféricos de captura y salida habituales: escáneres, cámaras, impresoras, 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.

El módulo hará uso de herramientas de software comercial de diseño gráfico y audiovisual de amplia implantación en el sector. En este sentido, se recomienda la incorporación y el uso de herramientas 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.

**Módulo formativo: Lenguaje y tecnología audiovisual**

**Código: A062**

**Equivalencia en créditos ECTS: 15**

**Duración: 300 horas**

**Objetivos.**

- 1) Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
- 2) Conocer la sintaxis y la semántica de la imagen audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
- 3) Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas audiovisuales.
- 4) Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
- 5) Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
- 6) Interpretar proyectos gráficos en el medio audiovisual y planificar las fases de realización.
- 7) Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
- 8) Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

**Criterios de evaluación.**

- a) Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
- b) Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
- c) Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
- d) Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
- e) Saber editar audio y video.
- f) Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales propios o asignados.
- g) Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

**Contenidos.**

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

–La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

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

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

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

–Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

–Los géneros y los productos audiovisuales.

Estos contenidos se organizarán por razones académicas y pedagógicas en dos cursos académicos, cuya secuencia es la que sigue:

***Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual***

***Código: A062a (primer curso)***

***Duración: 130 horas***

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

–La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual. (Nivel I).

–Los géneros y los productos audiovisuales.

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

–Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. (Nivel I).

–Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía. (Nivel I).

***Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual***

***Código: A062b (segundo curso)***

***Duración: 170 horas***

–Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. (Nivel II).

–Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

–Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía. (Nivel II).

***Orientaciones didácticas.***

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera los fundamentos conceptuales de la comunicación audiovisual y del lenguaje audiovisual, así como los fundamentos técnicos del video y audio digital. Estos conceptos de base teórica conviene abordarlos desde la experimentación práctica, sin olvidar potenciar los aspectos artísticos y creativos del medio audiovisual.

Este módulo de carácter práctico está organizado por razones académicas y pedagógicas en dos cursos. Se recomienda la siguiente distribución y secuenciación de contenidos:

–Primer curso:

- Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
- La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
- Los géneros y los productos audiovisuales.
- El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. (Nivel I).
- Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía. (Nivel I).

–Segundo curso:

- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales. (Nivel II).
- Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
- Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía. (Nivel II).

Debido al carácter práctico y técnico de este módulo sería aconsejable mantener el contacto con el mundo profesional de cercanía geográfica. Además, el sector se encuentra en un momento de auge por lo que conviene hacerse conocedor de la evolución profesional y crear un vínculo escuela-empresa que motive a alumnado. Por ello se recomienda las siguientes actividades:

- Visitas a productoras cinematográficas.
- Visitas a cadenas de televisión.
- Visualización de films y realización de análisis filmicos.
- Recepción de profesionales en el aula que compartan su experiencia y conocimiento.
- Lectura de revistas sobre técnica y tecnología audiovisual.

Las sesiones se basarán en conocimientos teóricos que el alumnado fijará con mayor efectividad acompañando éstos con prácticas que fomenten la colaboración y la investigación. A través de una metodología guiada por el profesor el alumnado podría continuar la investigación y sacar sus propias conclusiones a través de la práctica. Partiendo de la exposición de contenidos se podrán proponer las siguientes prácticas:

- Creación de una videoteca a partir de aportaciones del alumnado. Acompañar a ésta colección fichas de análisis de las obras filmicas.
- Experimentar con supuestos prácticos de grabación que supongan una ordenación del espacio filmico.
- Experimentar supuestos prácticos de grabación que supongan la ordenación del tiempo filmico.
- Explorar las varias posibilidades de montaje y sus condicionantes significativos a partir de las mismas fuentes.
- Experimentar con tomas de sonido en distintas situaciones prácticas y con distintas tipologías de micrófono.
- Crear y construir los aspectos de dirección artística a partir de un supuesto práctico.

Para poder poner en práctica estas actividades es recomendable que el alumnado disponga de material de características profesionales como cámaras, micrófonos, accesorios, equipos informáticos y software específico.

El módulo Lenguaje y tecnología audiovisual se encuentra relacionado con el módulo de Proyectos de gráfica audiovisual ya que los contenidos del presente módulo suponen la base para la elaboración de proyectos. Sería aconsejable coordinarse en aquellos aspectos referentes al software de edición audiovisual. Se recomienda coordinar los aspectos de producción y dirección artística de cara al módulo de Proyecto integrado.

**Módulo formativo: Fotografía**

**Código: A053**

**Equivalencia en créditos ECTS: 5**

**Duración: 130 horas**

**Objetivos.**

- 1) Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
- 2) Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
- 3) Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
- 4) Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica audiovisual.
- 5) Entender y mostrar interés por los fenómenos fotográficos contemporáneos.
- 6) Dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
- 7) Aplicar y desarrollar un método adecuado en el tratamiento de la imagen fotográfica.
- 8) Incorporar a la especialidad conceptos fotográficos básicos como composición, encuadre y perspectiva.
- 9) Utilizar adecuadamente la terminología específica de la materia.
- 10) Participar activamente en los procesos de análisis y de debate.
- 11) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- 12) Analizar la obra fotográfica de fotógrafos de reconocido prestigio en publicaciones especializadas.
- 13) Emitir un juicio crítico argumentado sobre la obra fotográfica de aquellos autores clásicos y contemporáneos que han contribuido a mejorar funcional y estéticamente la fotografía.
- 14) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- 15) Identificar en una imagen sus aspectos funcionales, estéticos y simbólicos.
- 16) Gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de la especialidad.

**Criterios de evaluación.**

- a) Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
- b) Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
- c) Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica a bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
- d) Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.
- e) Incorporar a la especialidad conceptos fotográficos básicos como composición, encuadre y perspectiva.
- f) Utilizar adecuadamente la terminología específica de la materia.
- g) Participar activamente en los procesos de análisis y de debate.
- h) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- i) Analizar la obra fotográfica de fotógrafos de reconocido prestigio en publicaciones especializadas.
- j) Emitir un juicio crítico argumentado sobre la obra fotográfica de aquellos autores clásicos y contemporáneos que han contribuido a mejorar funcional y estéticamente la fotografía.



- k) Identificar en una imagen sus aspectos funcionales, estéticos y simbólicos.
- l) Diferenciar y utiliza las diferentes fuentes luminosas apropiadas a la actividad a realizar.
- m) Desarrollar con competencia los procedimientos fotográficos adecuados a una propuesta.
- n) Aplicar correctamente las técnicas digitales de retoque y fotomontaje.
- ñ) Emplear el método de edición digital más adecuado para cada imagen.
- o) Obtener y manipular fotografías susceptibles de ser empleadas en la especialidad.
- p) Buscar nuevas soluciones a una propuesta.
- q) Defender las características del proyecto, para diseñar su aspecto formal, la puesta en escena y la ambientación.
- r) Valorar la fotografía en el contexto de la especialidad.
- s) Defender y razonar un proyecto fotográfico realizado con un planteamiento innovador.
- t) Adecuar los aspectos formales y expresivos de la fotografía en un proyecto.

### **Contenidos.**

- El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
- Los equipos fotográficos.
- La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
- La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
- El color. Expresividad y uso en la fotografía.
- Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- Procesado y manipulación de las imágenes.
- Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- Los ámbitos fotográficos.

### **Orientaciones didácticas.**

El objetivo de este módulo es que el alumnado estudie el comportamiento de la materia desde el punto de vista de los aspectos físicos, químicos, matemáticos y mecánicos asociados al hecho fotográfico. Además, que comprenda y asimile los procedimientos tecnológicos inherentes a todo proceso fotográfico y las leyes que rigen en este medio a través de un método científico, dentro de los matices relacionados especialmente con la fotografía.

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 guión:

- Principios de la técnica fotográfica.
- Técnica de la exposición, captura.
- Iluminación, medidas y equipo.
- Medios de salida (postprocesado).

Al ser un módulo teórico-práctico, y dadas sus características, sería conveniente impartirlo en aula-plató polivalente: el plató fotográfico, dotado 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, proyector, pantalla, etc.

Este módulo estudia la técnica fotográfica por lo que es imprescindible desarrollarlo en diferentes escenarios, tales como platós fotográficos, visitas a estudios fotográficos, exteriores, etc.

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

- Describir las características de la luz según las leyes de la óptica geométrica y electromagnética.
- Describir y diferenciar los distintos formatos de cámaras fotográficas, así como los elementos ópticos, mecánicos y eléctricos /electrónicos.
- Analizar los distintos factores que más influyen en la exposición.
- Identificar y aplicar los diferentes objetivos para cada situación.
- Demostrar cuáles son las posiciones básicas de iluminación y los distintos esquemas de iluminación utilizando los distintos accesorios de iluminación.
- Seleccionar los ajustes básicos y los métodos de medición más usuales con el exposímetro de mano.
- Explicar el concepto de sincronización del flash electrónico así como sus características (tipo, potencia, número guía, acoplamiento, etc.).
- Clasificar y desarrollar las funciones de los filtros.
- Procesar archivos Raw.
- Describir el flujo de trabajo en revelado digital y cómo puede ser almacenado.
- Diferenciar y aplicar el correcto procesado en función del dispositivo de salida (impresión, web, proyección, inyección de tinta, etc.).
- Buscar información en Internet, revistas especializadas, folletos, etc.

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.

Al tratarse de un módulo en constante desarrollo tecnológico, sería conveniente la utilización de distintas estrategias, como la asistencia a congresos, ferias, presentaciones y demostraciones realizadas en el plató por expertos que, por un lado, proporcionen al alumnado una relación entre su aprendizaje y el mundo profesional y, por otro, estimulen su curiosidad y su afán por una constante actualización.

Este módulo está relacionado con todos los módulos de carácter procedimental del ciclo. Por tanto, sería importante que el profesorado que imparte dichos módulos estuviera coordinado para unificar el enfoque de los mismos de cara al alumnado. Con el módulo de medios informáticos, la relación se basa en los contenidos relacionados con la fotografía digital, retoque, la manipulación o el tratamiento de imágenes.

**Módulo formativo: Historia de la imagen audiovisual y multimedia**

**Código: A054**

**Equivalencia en créditos ECTS: 5**

**Duración: 90 horas**

**Objetivos.**

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

**Criterios de evaluación.**

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

**Contenidos.**

- La imagen en movimiento, antecedentes y evolución. El dibujo animado. La fotografía y el movimiento. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Lenguaje y características de cada medio.
- Los géneros cinematográficos y su evolución. El lenguaje cinematográfico en relación al contexto histórico-artístico.
- Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria y los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.

- El cine y los movimientos artísticos. Repercusiones del lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.
- La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.

### ***Orientaciones didácticas.***

La Historia de la Imagen audiovisual y multimedia sería un módulo que pone en relación los conocimientos adquiridos en otros como Teoría de la Imagen, Fundamentos de la representación y la expresión visual, Lenguaje y tecnología audiovisual, Fotografía, Guión y estructura narrativa y Proyectos de Gráfica Audiovisual, dando una visión del desarrollo de la Imagen audiovisual y multimedia a través del tiempo y del espacio.

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

En la medida posible, 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 y social.

Así, la distribución de contenidos podría ser:

- La imagen en movimiento, antecedentes y evolución. Lenguaje y características de cada medio.
- La fotografía y el movimiento.
- El dibujo animado.
- El kinetoscopio y el cinematógrafo.
- Historia del cine, del cinematógrafo hasta nuestros días.
- Contexto, lenguaje, estética, técnica, tendencias, géneros, los grandes estudios, autores, obras.
- Repercusiones del lenguaje cinematográfico.
- Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.
- La imagen audiovisual y multimedia.
- Recorrido evolutivo.
- Tendencias y realizaciones actuales.

Se plantearía una metodología expositiva e interactiva, incentivando la participación del alumnado en el desarrollo de las clases con preguntas, observaciones, comentarios de material audiovisual, debates y realización y exposición de trabajos de investigación, haciendo hincapié en el vocabulario específico de la materia, en el conocimiento de los procesos de investigación científica y el manejo de fuentes de información, y en el trabajo en equipo de una manera responsable y efectiva. Así mismo, se podrían realizar pruebas objetivas, que demostrasen la asimilación de los conceptos y contenidos impartidos, y salidas del centro (incluso fuera de la ciudad) para asistir a eventos que pudiesen resultar de interés.

El uso constante de material impreso, visual y audiovisual a disposición del alumnado vía Internet, a pesar de lo cual se recomendaría al alumnado la toma de apuntes en clase.

Utilizar las Bibliotecas como lugar de consulta de material de estudio y de estudio en sí mismo.

Este módulo estaría relacionado con los siguientes módulos en los términos que se indican, y que requerirían el establecimiento de la correspondiente coordinación entre ellos:

Teoría de la Imagen, por la valoración e interpretación de imágenes, y por identificar la función expresiva de la imagen en su contexto.

Fundamentos de la representación y la expresión visual, por la necesidad de utilizar los elementos del lenguaje plástico y visual para analizar imágenes audiovisuales y multimedia.

Lenguaje y tecnología audiovisual, en la medida en que en Historia de la Imagen audiovisual y multimedia se explican lenguajes y técnicas acontecidos en cada momento y sus posibilidades expresivas.

Fotografía, porque tanto la imagen fija como la audiovisual es dibujar con luz, acción que forma parte del lenguaje, de la estética..., precisamente temas que aborda este módulo.

Guión y estructura narrativa, porque la Historia está llena de ejemplos que en cada caso responden a un determinado momento con sus problemáticas e intereses.

Proyectos de Gráfica Audiovisual, por la reflexión sobre la transmisión de ideas y mensajes a través de la imagen audiovisual y multimedia a lo largo del tiempo y en la actualidad.

**Módulo formativo: Guión y estructura narrativa**

**Código: A057**

**Equivalencia en créditos ECTS: 4**

**Duración: 90 horas**

**Objetivos.**

- 1) Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
- 2) Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
- 3) Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica para el medio audiovisual.
- 4) Realizar propuestas de narrativa gráfica para productos audiovisuales a partir de historias propias o ajenas.
- 5) Saber desarrollar un guión narrativo con especial atención a las particularidades del soporte audiovisual.

**Criterios de evaluación.**

- a) Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
- b) Explorar diversas soluciones audiovisuales creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
- c) Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico audiovisual.
- d) Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza audiovisual.

**Contenidos.**

- Lenguaje narrativo.
- Lenguaje secuencial.
- Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
- Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
- Montaje y ritmo.

**Orientaciones didácticas.**

En este módulo es tan importante la obtención de referentes visuales y su análisis como la obtención de capacidad creativa a la hora de generar ideas propias para su producción audiovisual de la especialidad. Es por ello un módulo dónde conviene generar una base teórica y referencial de algunas de las principales obras del mundo cinematográfico, así como de la multitud de géneros que se han desarrollado en soporte audiovisual. Se recomienda prestar especial atención a las manifestaciones audiovisuales más actuales a través de la propia experiencia del alumnado. Finalmente se aconseja el trabajo en equipo con metodologías variadas para generar historias y guiones propios desde distintos recursos creativos.

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

- Lenguaje narrativo.
- Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.

- Lenguaje secuencial.
- Montaje y ritmo.
- Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.

Se recomienda el acercamiento a distintos tipos de recursos que apoyen los objetivos del módulo:

- Constante atención a las actividades de la Filmoteca de Navarra y visitas a la misma.
- Visionado de documentales audiovisuales acerca del proceso de creación del guión.
- Lectura de libros que versen sobre contenidos del módulo.
- Análisis de publicaciones de guiones llevados a la pantalla.
- Seguimiento de festivales audiovisuales estatales, así como on-line.

Tipología de actividades a realizar en el aula-taller:

- Visionado de productos audiovisuales para su análisis en función de los contenidos que se vayan abordando en el módulo.
- Exposición colectiva de productos audiovisuales de distintos géneros para su análisis desde la perspectiva de la narración.
- Creación colectiva de personajes y desarrollo de una historia a partir de éstos.
- Creación colectiva de argumentos a partir de los cuales elaborar la estructura y desarrollo de la historia y su guión literario.
- Experimentación con el montaje adaptando éste a distintos tratamientos rítmicos.
- Traducción de productos gráficos audiovisuales a su correspondiente guión literario.
- Creación de un dossier de guión completo a partir de una propuesta concreta.

A efectos de coordinación se propone la siguiente relación con otros módulos:

- Fundamentos de la representación y la expresión visual: donde podrían coordinarse en la creación de guiones gráficos o "storyboards".
- Teoría de la imagen: todos los contenidos de este módulo apoyan al alumnado en el análisis del mensaje audiovisual desde el punto de vista del guión.
- Historia de la imagen audiovisual y multimedia: Conviene coordinar los referentes y complementar en el módulo de Guión y estructura narrativa con visionados y análisis de obras históricas significativas.
- Lenguaje y tecnología audiovisual: todos sus contenidos se relacionan con la asignatura donde especialmente se señalaría aquellos referidos al lenguaje audiovisual y el montaje como temas importantes desde el punto de vista del guión. Estos contenidos deberían complementarse entre ambos módulos.
- Proyectos de gráfica audiovisual y Proyecto integrado: donde la creación de la historia y del guión formará parte del desarrollo y preproducción de cualquier proyecto de gráfica audiovisual.

## **Módulo formativo: Proyectos de gráfica audiovisual**

**Código: A058**

**Equivalencia en créditos ECTS: 22**

**Duración: 300 horas**

### **Objetivos.**

- 1) Conocer las particularidades de creación, gestión y transmisión de la imagen corporativa en el medio televisivo.
- 2) Conocer los recursos y estrategias expresivas en la realización de supuestos prácticos de la gráfica audiovisual: infografía, grafismo de cine, vídeo, televisión, videojuegos y nuevos medios.
- 3) Planificar y desarrollar el proceso proyectual de productos de gráfica audiovisual y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
- 4) Utilizar las particularidades del lenguaje gráfico audiovisual, imagen, tipografía, movimiento, sonido, espacio, tiempo y sus estructuras discursivas principales, en la realización de supuestos prácticos de la especialidad.
- 5) Dominar las tecnologías, cámaras y equipos de grabación de sonido y utilizarlas en el desarrollo de productos de gráfica audiovisual de calidad exigible a nivel profesional.
- 6) Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica audiovisual y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.
- 7) Valorar la realización de trabajos audiovisuales como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- 8) Iniciarse en la búsqueda de un estilo y discurso estético propio para comunicar ideas y mensajes mediante piezas audiovisuales.
- 9) Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
- 10) Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

### **Criterios de evaluación.**

- a) Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico audiovisual atendiendo a las especificaciones del encargo.
- b) Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.
- c) Planificar el proyecto de gráfica audiovisual y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del producto audiovisual más eficiente desde el punto de vista comunicativo.
- d) Proponer diversas soluciones audiovisuales, estilística y temáticamente adecuadas a las especificaciones y objetivos comunicativos del encargo.
- e) Resolver adecuadamente los problemas de iluminación.
- f) Utilizar con destreza y precisión los equipos de grabación de imagen y sonido así como los instrumentos tecnológicos propios de su especialidad.
- g) Integrarse y coordinar adecuadamente el equipo de producción.
- h) Adecuar la edición del proyecto a los propósitos comunicativos de la narración y del ámbito de diseño al que se destina la pieza audiovisual.
- i) Realizar el producto audiovisual llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.



- j) Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

### **Contenidos.**

- La gráfica audiovisual y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones. Utilización de elementos gráficos en el mensaje audiovisual.
- Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica audiovisual en los diferentes ámbitos del diseño. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos.
- Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
- Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.
- Dirección de un producto audiovisual, puesta en escena, puesta en imágenes. Coordinación y realización.
- Grabación de imágenes y sonido e iluminación en estudio y exteriores.
- Teorías del montaje. Edición al corte, edición con efectos.
- Edición y posproducción de sonido.
- Posproducción de piezas audiovisuales para televisión, vídeo, cine y nuevos medios.
- Posproducción de trucajes y efectos especiales.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Estos contenidos se organizarán por razones académicas y pedagógicas en dos cursos académicos, cuya secuencia es la que sigue:

#### **Módulo: Proyectos de gráfica audiovisual I**

**Código: A058a (primer curso)**

**Duración: 130 horas**

- La gráfica audiovisual y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones. Utilización de elementos gráficos en el mensaje audiovisual.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad.
- Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica audiovisual en los diferentes ámbitos del diseño. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos.
- Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.

#### **Módulo: Proyectos de gráfica audiovisual II**

**Código: A058b (segundo curso)**

**Duración: 170 horas**

- Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.
- Dirección de un producto audiovisual, puesta en escena, puesta en imágenes. Coordinación y realización.
- Grabación de imágenes y sonido e iluminación en estudio y exteriores.
- Teorías del montaje. Edición al corte, edición con efectos.

- Edición y posproducción de sonido.
- Posproducción de piezas audiovisuales para televisión, vídeo, cine y nuevos medios.
- Posproducción de trucajes y efectos especiales.
- Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

### ***Orientaciones didácticas.***

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios para llevar a cabo un proyecto de gráfica audiovisual, desde su concepción literaria y su producción, hasta su entrega y publicación. Es por ello un módulo ambicioso donde se recomienda combinar muy diversas metodologías (activas, reflexivas, participativas, de investigación, por proyectos...) para que el alumnado asimile distintos recursos y metodologías propios de las distintas y variadas etapas de producción de un proyecto de gráfica audiovisual. Se recomienda hacer hincapié en los aspectos creativos e innovadores en cualquiera de las fases de producción a través de análisis y metodologías de creación.

Este módulo está organizado por razones académicas y pedagógicas en dos cursos. Se recomienda la siguiente distribución y secuenciación de contenidos:

–Primer curso:

- La gráfica audiovisual y su vinculación con otras disciplinas y ámbitos del diseño, interrelaciones. Utilización de elementos gráficos en el mensaje audiovisual.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad.
- Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica audiovisual en los diferentes ámbitos del diseño. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Aspectos económicos.
- Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.

–Segundo curso:

- Tecnología y software de la especialidad en los procesos de creación, realización y comunicación del proyecto de gráfica audiovisual.
- Dirección de un producto audiovisual, puesta en escena, puesta en imágenes. Coordinación y realización.
- Grabación de imágenes y sonido e iluminación en estudio y exteriores.
- Teorías del montaje. Edición al corte, edición con efectos.
- Edición y posproducción de sonido.
- Posproducción de piezas audiovisuales para televisión, vídeo, cine y nuevos medios.
- Posproducción de trucajes y efectos especiales.
- Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

Al ser un módulo en el cual se hace un recorrido por todas las fases de la creación de un producto de gráfica audiovisual de cara a una preparación profesional del alumnado, convendría apoyarse en estrategias de apoyo a los contenidos, como, por ejemplo:

- Visitas de profesionales y expertos en cada una de las fases y herramientas que se van a abordar.
- Visionado de audiovisuales de profesionales que comparten sus conocimientos en la red.
- Atención a las novedades relacionadas con la especialidad en foros profesionales y a través de revistas.
- Asistencia y observación a producciones profesionales que se lleven a cabo en nuestro ámbito geográfico.

- Visionado de documentales que aborden contenidos del módulo.
- Contacto con asociaciones del sector para conocer sus necesidades y dirigir el módulo hacia éstas.

Ya que la producción de gráfica audiovisual es una labor eminentemente colectiva, se propone la realización de actividades grupales y de juego de roles entre el alumnado, distribuyendo tareas y actuando como clientes-productoras. Además, podría ser prioritario fomentar actividades de indagación e investigación desde el alumnado. Por otro lado, se trata este de un módulo práctico y de índole profesional por lo que sería necesario contar con equipos de nivel profesional y suficientemente actualizados. Se recomienda disponer de un ordenador por alumno/a, software profesional, escáneres e impresora, cámaras, micrófonos y accesorios audiovisuales.

Se recomiendan las siguientes actividades:

- El análisis de referentes desde el punto de vista de la producción.
- Visionado y reflexión a partir de obras audiovisuales. Identificación y descripción de las características técnicas y formales de los distintos productos de gráfica audiovisual. Creación de un catálogo.
- Redacción de briefings y su interpretación.
- Edición de tutoriales desde el propio alumnado de las técnicas abordadas en el módulo.
- Ejercicios técnicos de montaje y postproducción integrando material de otros módulos.
- Plantear las sesiones de tecnología y software como clases técnicas magistrales cortas con abundantes prácticas, complementando éstas con proyectos grupales de mayor envergadura.

En este módulo confluyen todos los demás módulos, especialmente aquellos propios de la especialidad. En concreto se relacionarían en los siguientes aspectos:

- Fundamentos de la representación y la expresión visual: todos los aspectos de composición y color son fundamentales para el planteamiento y ejecución de proyectos de gráfica audiovisual.
- Medios informáticos: es fundamental el dominio de todos los aspectos informáticos para el buen desarrollo de módulo. Además, el dominio del software de tratamiento de imágenes bitmap y vectoriales es básico para abordar el software específico del presente módulo.
- Fotografía: es importante haber comprendido los aspectos técnicos de la cámara para la utilización de cámaras virtuales. La luz natural y artificial también será común a ambos módulos.
- Recursos gráficos y tipográficos: todos los contenidos del módulo serán necesarios para la composición tipográfica en movimiento. Especialmente la elección de la familia tipográfica, sus jerarquías y aspectos de identidad corporativa.
- Técnicas 3D: los resultados de este módulo deberán integrarse en Proyectos de gráfica audiovisual especialmente aquellos relacionados con efectos y cámaras 3D.
- Guión y estructura narrativa: todos los contenidos del módulo son fundamentales para el correcto planteamiento de proyectos de gráfica audiovisual.
- Inglés: será fundamental adquirir dominio del idioma técnico de la especialidad para el entendimiento de tutoriales específicos del contenido del presente módulo. También se recomienda ejercitar situaciones de relación cliente-productora como negociaciones, análisis de briefings, presentación y defensa del proyecto de gráfica audiovisual y redacción de fichas técnicas y artísticas para su publicación.
- Lenguaje y tecnología audiovisual: todos los contenidos técnicos serán de base para el correcto funcionamiento del presente módulo. Deberán coordinarse especialmente en el tratamiento del software específico de la especialidad.
- Proyecto integrado: los conocimientos adquiridos en Proyectos de gráfica audiovisual tendrán su materialización y desarrollo en Proyecto integrado.

**Módulo profesional: Inglés I**

**Código: NA01**

**Equivalencia en créditos ECTS: 4**

**Duración: 60 horas**

**Objetivos.**

- 1) Comprender textos sencillos redactados en un lenguaje habitual, sobre asuntos cotidianos de su interés.
- 2) Comprender las principales ideas de una información oral sobre temas de su interés o de las actividades de la vida cotidiana.
- 3) Cumplimentar en inglés documentos y redactar cartas, mensajes o instrucciones relacionados con su ámbito de interés.
- 4) Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre temas de la vida cotidiana, en situaciones de comunicación interpersonal presencial o a distancia.

**Criterios de evaluación.**

- a) Localizar, extraer e interpretar una información de interés concreto en un texto relativo a asuntos ordinarios.
- b) Interpretar con exactitud instrucciones sencillas referentes al manejo de un aparato o equipo en el ámbito de su actividad.
- c) Comprender mensajes cortos, como avisos, advertencias o anuncios.
- d) Cumplimentar con corrección formularios, informes breves y otro tipo de documentos normalizados o rutinarios.
- e) Redactar cartas, faxes, correos electrónicos, notas e informes sencillos.
- f) Expresarse con una pronunciación clara y comprensible utilizando una riqueza de vocabulario suficiente para comunicarse en situaciones habituales y de interacción social en su ámbito profesional.

**Contenidos.**

–Contenidos léxicos:

- Vocabulario y terminología referente a la vida cotidiana.
- Vocabulario y terminología básica del campo profesional.

–Contenidos gramaticales:

- Los distintos tiempos verbales.
- Formación de palabras.
- Preposiciones, conjunciones y adverbios.
- Verbos auxiliares y modales.
- Oraciones de relativo.
- Elementos de coherencia y cohesión: conectores.
- La voz pasiva.
- Condicionales.
- Estilo indirecto.

–Contenidos funcionales:

- Escuchar e identificar información relevante en explicaciones y presentaciones sobre temas de interés personal, tomando notas o resúmenes.
- Comparar y contrastar; mostrar acuerdo y desacuerdo; expresar intenciones y planes, gustos y preferencias, sugerencias, recomendaciones, quejas y obligaciones.
- Manifestar opiniones sobre temas de interés personal y apoyarlas con argumentos.
- Describir personas y narrar hechos.
- Elaborar textos coherentes que proporcionen información u opinión.
- Cumplimentar formularios o documentos de uso habitual.
- Utilizar con soltura diccionarios u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos.
- Expresar oralmente con corrección hechos, explicaciones, instrucciones y descripciones relacionadas con la vida diaria y presentar oralmente informaciones e ideas en una secuencia lógica.

–Contenidos socioprofesionales:

- Identificar y analizar las normas, protocolos y hábitos básicos que rigen las relaciones humanas y socioprofesionales propias de los países de donde proceden los clientes y/o los profesionales con quienes se comunica.
- Identificar y aplicar las pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo especialmente en cuenta las convenciones de cortesía en uso en el ámbito de Internet.
- Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.

### ***Orientaciones didácticas.***

El módulo profesional obligatorio Inglés I tiene como objetivo fundamental reforzar la competencia lingüística del alumnado, haciendo especial hincapié en las destrezas que le permitan desenvolverse con comodidad en las situaciones comunicativas habituales de la vida ordinaria y profesional.

Diversos estudios europeos referentes a las necesidades manifestadas por los trabajadores respecto al empleo del idioma en situaciones relacionadas con su actividad laboral ponen de manifiesto que dichas necesidades deben atender, primeramente, a interacciones sociales no estrictamente profesionales, por lo que el enfoque de este módulo, más que dirigido a la formación del alumnado en inglés técnico, persigue la utilización del idioma en situaciones de comunicación ordinarias, sin renunciar, como es lógico, a introducir el contexto profesional propio de cada perfil en las actividades de enseñanza - aprendizaje que se propongan en el aula. Esta dimensión también se pone de manifiesto en las experiencias que los alumnos de formación profesional viven en otros países a través de su participación en los programas europeos para el aprendizaje permanente.

Por todo ello, y en consonancia con lo que se propone en el Marco Europeo de referencia para las lenguas, el módulo se debe enfocar hacia la consecución, por parte del alumnado, de una comunicación eficaz en situaciones ordinarias y profesionales reales.

Con esta finalidad, el proceso de enseñanza- aprendizaje de debería enfocar desde un punto de vista eminentemente práctico, en el que la enseñanza de la gramática sea observada como revisión de lo estudiado en cursos anteriores y se contextualice en situaciones comunicativas de interés real para el alumnado, lo que favorecerá que este adquiera conciencia de la necesidad de desenvolverse de forma independiente en el idioma objeto de aprendizaje. Así mismo, convendría centrar el esfuerzo en que los alumnos sean capaces, en un primer estadio, de comunicarse de manera autónoma y coherente, para incidir posteriormente en la corrección, fluidez y exactitud de la expresión. La utilización,

de manera exclusiva, del idioma inglés en el aula, tanto por parte del profesor o profesora como por parte del alumnado, supondrá una contribución importante a los objetivos que se persiguen.

Las actividades que se realicen en el proceso de enseñanza-aprendizaje debieran diseñarse de manera que expongan al alumnado a situaciones comunicativas lo más auténticas posible, que potencien de manera especial las destrezas de comprensión y expresión oral y, por tanto, de interacción.

El ejercicio de las destrezas de comprensión lectora puede proporcionar una buena ocasión para contextualizar el aprendizaje en el campo profesional, extrayendo datos, informaciones y vocabulario específico de documentos reales que, en buena medida, serán accesibles a través de Internet. De manera similar puede contribuir la realización por parte de los alumnos y alumnas de presentaciones electrónicas en las que se describan procesos de trabajo, instrucciones de operación, funcionamiento de máquinas, etc. relativos a su campo profesional.

Las tecnologías de la comunicación suponen una herramienta muy valiosa para colocar al alumnado en situaciones reales de comunicación, algunas de las cuales ya han sido mencionadas, y a las que cabría añadir otras del tipo webquest, intercambio de correo electrónico con e-pals, participación en proyectos del tipo e-Twinning, participación en blogs, etc., sin olvidar Internet como fuente casi inagotable de recursos (diccionarios, podcasts, vodcasts, publicaciones técnicas,...) a los que se accede fácil y, en muchos casos, gratuitamente. Así mismo, conviene tener presente que los ciclos formativos son la plataforma que permite la participación del alumnado en programas europeos de aprendizaje permanente, lo que puede suponer un estímulo añadido para plantear situaciones comunicativas muy reales de su interés.

Otro aspecto al que conviene prestar atención es al desarrollo de las competencias sociolingüísticas, que deben impregnar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante que, en el marco de esta formación con vocación finalista, garanticemos que el alumnado conoce las convenciones en el uso de la lengua, las normas de cortesía, las diferencias de registro y la trascendencia de su uso adecuado y, en general, las características culturales más definitorias de la idiosincrasia de los países que tienen al inglés como lengua materna.

En lo que se refiere a la evaluación, se sugiere que este proceso se centre en la valoración de la competencia comunicativa del alumno, es decir, de la forma de poner en acción sus conocimientos y destrezas lingüísticas y su capacidad para utilizar diferentes estrategias de comunicación. Con este objetivo se han señalado los criterios de evaluación de este módulo y, en la misma línea, el Marco Europeo de referencia para las lenguas puede resultar un instrumento muy valioso para diseñar herramientas de evaluación.

## **Módulo formativo: Recursos gráficos y tipográficos**

**Código: A055**

**Equivalencia en créditos ECTS: 7**

**Duración: 110 horas**

### **Objetivos.**

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

### **Criterios de evaluación.**

- a) Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.
- b) Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
- c) Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en productos audiovisuales.
- d) Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
- e) Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte audiovisual.
- f) Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje audiovisual y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.
- g) Conocer y emplear la metodología proyectual del diseño gráfico.

### **Contenidos.**

- Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.
- El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.
- Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.
- La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
- Composición y legibilidad tipográfica.
- Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.

- Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.
- El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.
- Fases de la metodología proyectual de diseño gráfico. El boceto como herramienta de diseño.

### ***Orientaciones didácticas.***

El objetivo del módulo es proporcionar al alumnado conocimientos sobre los recursos comunicativos y expresivos propios del diseño gráfico y la tipografía para que pueda emplearlos en la transmisión eficiente de ideas y mensajes en soporte audiovisual.

El módulo tiene un carácter teórico-práctico, por lo que sus contenidos deberán impartirse en un aula con acceso a equipos informáticos que cuenten con el software necesario para desarrollar contenidos propios de diseño gráfico y tipografía.

Los contenidos se impartirán mediante explicaciones teóricas seguidas de ejercicios que permitan al alumnado interiorizar los conceptos explicados y adquirir las habilidades necesarias para aplicarlos a problemas prácticos relacionados con la transmisión de contenidos en soporte audiovisual.

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

- El lenguaje y los recursos comunicativos propios del diseño gráfico.
- La metodología proyectual del diseño gráfico.
- Elementos del mensaje visual del diseño gráfico: elementos iconográficos, elementos tipográficos, elementos no formales (color, claro/oscuro/textura).
- Relaciones formales entre los elementos del mensaje visual del diseño gráfico: la estructura como elemento organizador de los elementos del mensaje; la estructura como elemento organizador de los elementos de la forma.
- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: La letra, origen y evolución de su forma. Anatomía del tipo. Nociones sobre diseño de tipos.
- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: El grafismo. Familias de fuentes. Series, variedades o clases dentro de una misma fuente. Los números. Los signos. Ortotipografía del grafismo.
- Elementos tipográficos del mensaje visual del diseño gráfico: El contragrafismo. Blancos entre letras. Blancos entre palabras. Blancos entre líneas. Blancos entre columnas. Márgenes. Ortotipografía del contragrafismo.
- Organización de los elementos tipográficos: La línea. Alineaciones de texto. El párrafo. Tipos de párrafo.
- Jerarquía entre los elementos del mensaje visual del diseño gráfico. Jerarquías tipográficas.
- Estrategias visuales.

Los conocimientos y capacidades adquiridos en éste módulo deberán aplicarse a los módulos de 'Proyectos de Gráfica Audiovisual' y 'Proyecto Integrado' del segundo curso del ciclo.



**Módulo formativo: Técnicas 3D**

**Código: A056**

**Equivalencia en créditos ECTS: 9**

**Duración: 140 horas**

**Objetivos.**

- 1) Comprender los fundamentos de las técnicas 3D y sus aplicaciones en los medios audiovisuales.
- 2) Conocer los formatos de imagen y secuencias audiovisuales destinadas a distintos soportes: aplicaciones en la escenografía virtual, video, cine, videojuegos, Internet y otros, y saber realizar la interconexión de formatos entre las distintas aplicaciones.
- 3) Dominar las técnicas de modelado, materiales, texturas e iluminación y crear espacios virtuales.
- 4) Aplicar las técnicas digitales 3D en supuestos prácticos de la especialidad.
- 5) Utilizar aplicaciones informáticas de edición de efectos especiales en supuestos prácticos de la especialidad.
- 6) Conocer los programas de modelado y animación 3D.
- 7) Dominar las técnicas de animación básica de objetos.
- 8) Aplicar las técnicas de sincronización de imagen real e imagen virtual.
- 9) Dominar las técnicas de renderización o representación final.

**Criterios de evaluación.**

- a) Representar, con calidad técnica y artística, objetos y escenarios, iluminación y ambientación, mediante técnicas 3D.
- b) Realizar pequeñas piezas de animación y efectos especiales para integrarse en productos de gráfica audiovisual.
- c) Realizar los trabajos en el formato de salida adecuado al medio de visualización.
- d) Modelar objetos y escenas de calidad técnica y artística.
- e) Manejar con destreza programas específicos de animación 3D.

**Contenidos.**

- Software de modelado 3D.
- Herramientas de navegación, selección y transformación.
- Modelado, primitivas, booleanos, modelado avanzado de malla.
- Formas planas. Modificadores.
- Fundamentos del modelado de baja resolución. Objetos y subobjetos. Vértice, arista, polígono. Trabajar en niveles de subobjetos.
- Superficies, materiales, difusión, reflexión, sombreado y transparencias.
- Texturas, texturas procedurales, texturas imagen, mapas de textura y mapas de ambiente.
- Material Matte/Shadow (integración imágenes virtuales y reales). Librerías de materiales.
- Iluminación de una escena, tipos de luces, sombras.
- Cámaras y vistas, efectos de cámara.

- Conceptos básicos de animación.
- Animación de cámara: generación de recorridos virtuales.
- Sincronización de imagen real e imagen virtual o de síntesis.
- Animación de efectos especiales.
- Visualización, acabados, efectos especiales.
- Rénder. Renderizado por capas.

### ***Orientaciones didácticas.***

El módulo ofrecerá una visión de las técnicas y aplicaciones 3D que se utilizan en la generación de efectos y animaciones 3D por ordenador.

El módulo tiene un carácter eminentemente práctico y de taller, fomentando la autonomía y potenciando el proceso de autoaprendizaje. La metodología será fundamentalmente práctica, precedida de una explicación teórico-práctica de los contenidos y de las habilidades a desarrollar.

La secuenciación de los contenidos seguirá el mismo orden que los contenidos y las unidades formativas pudiéndose realizar algún cambio dependiendo de la coordinación con otros módulos del Ciclo.

Para el desarrollo de todas las actividades de enseñanza aprendizaje es necesario disponer de un aula-taller con un puesto informático por alumno, un ordenador con cañón proyector y diversos dispositivos de entrada/salida. El ordenador básico para realizar animaciones 3d debería ser una estación de trabajo de gama media/alta, ya que es necesario un gran tiempo de proceso y gran cantidad de memoria, tanto para generar animaciones como efectos especiales 3D.

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.

Técnicas 3D está relacionado y convendría establecer la coordinación necesaria con los siguientes módulos:

En Medios informáticos se plantearán las bases para el manejo de la imagen digital, creación de texturas de imagen y mapas de ambiente y la correcta utilización del software y hardware 3D.

Con los módulos Lenguaje y Tecnología Audiovisual, Proyectos de Gráfica Audiovisual y Proyecto integrado se trabajará de forma coordinada aportando a estas animaciones básicas y efectos especiales para integrarlas en producciones audiovisuales.

**Módulo profesional: Inglés II**

**Código: NA02**

**Equivalencia en créditos ECTS: 4**

**Duración: 60 horas**

**Objetivos.**

- 1) Comprender textos de tipo técnico en inglés relacionados con el ámbito de su profesión, con un alto grado de independencia y utilizando fuentes de referencia apropiadas de forma selectiva.
- 2) Comprender las principales ideas de una información oral sobre temas de su especialidad.
- 3) Cumplimentar en inglés documentos y redactar cartas, mensajes o instrucciones relacionados con su campo profesional.
- 4) Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre temas de su especialidad.

**Criterios de evaluación.**

- a) Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos y finalidades.
- b) Localizar, extraer e interpretar una información de interés en un texto relativo a temas profesionales.
- c) Interpretar con exactitud instrucciones sencillas referentes al manejo de un aparato o equipo en el ámbito de su actividad.
- d) Comprender mensajes cortos, como avisos, advertencias o anuncios.
- e) Cumplimentar con corrección formularios, informes breves y otro tipo de documentos normalizados o rutinarios.
- f) Redactar cartas, faxes, correos electrónicos, notas e informes sencillos.
- g) Identificar con precisión datos y hechos concretos de carácter técnico expuestos en presentaciones o charlas breves.
- h) Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre temas de su especialidad.
- i) Realizar con corrección presentaciones breves, sencillas y previamente ensayadas de temas relacionados con su actividad profesional.
- j) Expresarse con precisión, empleando un vocabulario técnico suficiente para expresarse en situaciones rutinarias de interacción en su ámbito profesional.

**Contenidos.**

–Contenidos léxicos:

- Vocabulario y terminología referente a la vida cotidiana.
- Vocabulario y terminología específica del campo profesional.

–Contenidos gramaticales:

- Los distintos tiempos verbales.
- Formación de palabras.
- Preposiciones, conjunciones y adverbios.
- Verbos auxiliares y modales.
- Oraciones de relativo.

- Elementos de coherencia y cohesión: conectores.
- La voz pasiva.
- Condicionales.
- Estilo indirecto.

–Contenidos funcionales:

- Escuchar e identificar información relevante en explicaciones y presentaciones sobre temas técnicos, tomando notas o resúmenes.
- Comparar y contrastar; mostrar acuerdo y desacuerdo; expresar intenciones y planes, gustos y preferencias, sugerencias, recomendaciones, quejas y obligaciones.
- Manifestar opiniones sobre temas técnicos u otros y apoyarlas con argumentos.
- Resumir textos técnicos.
- Elaborar textos coherentes que proporcionen información técnica.
- Redactar CVs, cartas de presentación o perfiles profesionales, solicitudes de empleo.
- Utilizar con soltura diccionarios u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos.
- Expresar oralmente con corrección hechos, explicaciones, instrucciones y descripciones relacionadas con el ámbito profesional.

–Contenidos socioprofesionales:

- Identificar y analizar las normas, protocolos y hábitos básicos que rigen las relaciones humanas y socioprofesionales propias de los países de donde proceden los clientes y/o los profesionales con quienes se comunica.
- Identificar y aplicar las pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo especialmente en cuenta las convenciones de cortesía en uso en el ámbito de Internet.
- Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.

### ***Orientaciones didácticas.***

El módulo profesional de Inglés II en los ciclos formativos tiene como objetivo fundamental reforzar la competencia lingüística del alumnado, haciendo especial hincapié en las destrezas que le permitan desenvolverse con comodidad en las situaciones comunicativas habituales de la vida ordinaria y profesional.

Considerando que en este caso se trata de un segundo nivel del idioma dentro del ciclo formativo, el enfoque de este módulo se puede dirigir a reforzar la formación del alumnado en aspectos técnicos del lenguaje propios de su especialidad, sin dejar de lado el desarrollo de las capacidades necesarias para desenvolverse en situaciones de comunicación ordinarias. Esta última dimensión adquiere una relevancia especial en este curso, desde el que los alumnos y alumnas pueden acceder a su participación en los programas europeos para el aprendizaje permanente.

Por todo ello, y en consonancia con lo que se propone en el Marco Europeo de referencia para las lenguas, el módulo se debe enfocar hacia la consecución, por parte del alumnado, de una comunicación eficaz en situaciones ordinarias y profesionales reales.

Con esta finalidad, el proceso de enseñanza- aprendizaje de debería enfocar desde un punto de vista eminentemente práctico, en el que la enseñanza de la gramática sea observada como revisión de lo estudiado en cursos anteriores y se contextualice en situaciones comunicativas de interés real para el alumnado, lo que favorecerá que este adquiera conciencia de la necesidad de desenvolverse de forma independiente en el idioma objeto de aprendizaje. Así mismo, convendría centrar el esfuerzo

en que los alumnos sean capaces de comunicarse de manera autónoma y coherente con un nivel más exigente en la corrección, fluidez y exactitud de la expresión. La utilización, de manera exclusiva, del idioma inglés en el aula, tanto por parte del profesor o profesora como por parte del alumnado, supondrá una contribución importante a los objetivos que se persiguen.

Las actividades que se realicen en el proceso de enseñanza-aprendizaje debieran diseñarse de manera que expongan al alumnado a situaciones comunicativas lo más auténticas posible, que potencien de manera especial las destrezas de comprensión y expresión oral y, por tanto, de interacción.

El ejercicio de las destrezas de comprensión lectora puede proporcionar una buena ocasión para contextualizar el aprendizaje en el campo profesional, extrayendo datos, informaciones y vocabulario específico de documentos reales que, en buena medida, serán accesibles a través de Internet. De manera similar puede contribuir la realización por parte de los alumnos y alumnas de presentaciones electrónicas en las que se describan procesos de trabajo, instrucciones de operación, funcionamiento de máquinas, etc. relativos a su campo profesional.

Las tecnologías de la comunicación suponen una herramienta muy valiosa para colocar al alumnado en situaciones reales de comunicación, algunas de las cuales ya han sido mencionadas, y a las que cabría añadir otras del tipo webquest, intercambio de correo electrónico con e-pals, participación en proyectos del tipo e-Twinning, participación en blogs, etc., sin olvidar Internet como fuente casi inagotable de recursos (diccionarios, podcasts, vodcasts, publicaciones técnicas,...) a los que se accede fácil y, en muchos casos, gratuitamente.

Otro aspecto al que conviene prestar atención es al desarrollo de las competencias sociolingüísticas, que deben impregnar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante que, en el marco de esta formación con vocación finalista, garanticemos que el alumnado conoce las convenciones en el uso de la lengua, las normas de cortesía, las diferencias de registro y la trascendencia de su uso adecuado y, en general, las características culturales más definitorias de la idiosincrasia de los países que tienen al inglés como lengua materna.

En lo que se refiere a la evaluación, se sugiere que este proceso se centre en la valoración de la competencia comunicativa del alumno, es decir, de la forma de poner en acción sus conocimientos y destrezas lingüísticas y su capacidad para utilizar diferentes estrategias de comunicación. Con este objetivo se han señalado los criterios de evaluación de este módulo y, en la misma línea, el Marco Europeo de referencia para las lenguas puede resultar un instrumento muy valioso para diseñar herramientas de evaluación.

**Módulo formativo: Formación y orientación laboral**

**Código: A059**

**Equivalencia en créditos ECTS: 5**

**Duración: 80 horas**

**Objetivos.**

- 1) Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- 2) Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
- 3) Realizar los trámites para la constitución y puesta en marcha de una pequeña empresa, así como las actividades de gestión administrativa, comercial y financiera básica.
- 4) Identificar las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
- 5) Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.
- 6) Conocer las capacidades y competencias personales asociadas a la iniciativa emprendedora.
- 7) Generar e identificar ideas de negocio, definiendo la oportunidad de creación de una pequeña empresa.
- 8) Conocer la normativa específica que regula las actividades relacionadas con la gráfica audiovisual.

**Criterios de evaluación.**

- a) Analizar 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) Analizar las distintas formas jurídicas de empresas, teniendo en cuenta el grado de responsabilidad legal y el tratamiento fiscal correspondiente a cada una de ellas.
- d) Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
- e) Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio-laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.
- f) Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
- g) Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
- h) Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.
- i) Conocer la legislación que establece el derecho a la propia imagen e identificar las cuestiones que genera en relación a la actividad gráfica audiovisual.

- j) Identificar y aplicar las capacidades y competencias personales características de la actividad emprendedora.
- k) Identificar las distintas oportunidades de negocio, teniendo en cuenta el entorno que rodea a la empresa y la evolución del sector.

### **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.
- Factores claves de los emprendedores: iniciativa, creatividad y formación.
- La idea de negocio y técnicas para su generación.
- 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 salud laboral. Sería recomendable seguir con el bloque de orientación laboral, para continuar con todo lo relacionado con la iniciativa emprendedora y la empresa, finalizando con el bloque de normativa específica aplicable en las actividades profesionales del ámbito de la gráfica audiovisual.

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.
- Contactar con empresarios mediante charlas y/o visitas que permitan conocer el funcionamiento de una empresa, impulsen el espíritu emprendedor y posibiliten al alumnado desarrollar actividades sobre esa empresa.
- Asistir a ferias, jornadas, talleres y otros eventos que permitan el conocimiento del sector y el desarrollo de la iniciativa empresarial.
- Consultar a profesionales, agentes económicos y sociales y organismos y entidades con competencias en la creación de empresas.
- Analizar contratos y convocatorias que contengan cláusulas relativas a propiedad intelectual e industrial.

Es importante prestar atención a la relación con los módulos prácticos para complementar la formación relacionada con la salud laboral. Así mismo, sería conveniente la coordinación con el módulo de Proyecto integrado, ya que contempla entre sus objetivos conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.



**Módulo formativo: Proyecto integrado**

**Código: A060**

**Equivalencia en créditos ECTS: 12**

**Duración: 110 horas**

**Objetivos.**

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

**Criterios de evaluación.**

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

**Contenidos.**

–La creación y realización del proyecto audiovisual. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

- Interpretar las propuestas y necesidades del cliente.
- Idea del proyecto audiovisual.
- Gestión de permisos relacionados con el proyecto.

–Materialización del proyecto audiovisual hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

–Presentación del trabajo, materiales, acabados, soportes y gestión del trabajo desde la captura de imágenes hasta su exhibición.

–La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

**Orientaciones didácticas.**

El objetivo de este módulo es que el alumnado lleve a cabo un proyecto de gráfica audiovisual desde su génesis hasta su materialización y defensa. En este sentido conviene tener en cuenta todos los condicionantes que influyen en un trabajo profesional además de la propia producción, tales como la relación con el cliente, los aspectos económicos, comunicativos y de metodología de trabajo.

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

–La creación y realización del proyecto de grafica audiovisual. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

–Materialización del proyecto de gráfica audiovisual hasta la obtención del producto acabado.  
Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

–La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

Al ser un módulo que tiene características de proyecto final se recomienda incentivar al alumnado con casos reales de proyectos de calidad realizados por creadores/as en los inicios de su carrera, así como otras estrategias que alimenten su curiosidad y ambición. El módulo es práctico y de iniciación a la profesión por lo que conviene que el alumnado tenga a su disposición: equipos informáticos profesionales, software profesional y actualizado, cámaras, micrófonos y accesorios.

Es recomendable que el alumnado aplique todos los conocimientos que ya ha obtenido de otros módulos para la correcta realización de las fases de producción y que no pase a la siguiente fase sin haber comprobado la viabilidad del proyecto. Se recomiendan el trabajo cooperativo y la asignación de roles entre el alumnado pudiendo establecer entre ellos la relación cliente-productora.

Este módulo está relacionado con todos los módulos del ciclo. Se propone especial coordinación en los módulos que se impartan simultáneamente, de manera que aborden primeramente aquellos contenidos imprescindibles para la producción del proyecto final.

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

**Código: A061**

**Equivalencia en créditos ECTS: 5**

**Duración: 210 horas**

**Objetivos.**

- 1) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación audiovisual 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 y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- 3) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
- 4) Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.
- 5) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
- 6) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción y edición audiovisual bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- 7) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida 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.