

ANEXO 2
CURRÍCULO

A) Objetivos Generales del Ciclo Formativo.

- a) Realizar ilustraciones con el nivel calidad técnica, comunicativa y artística exigible a nivel profesional.
- b) Configurar proyectos de ilustración partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo y definir adecuadamente los objetivos del proyecto.
- c) Dominar las diferentes técnicas de expresión gráfica y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones temáticas, comunicativas y artísticas del encargo.
- d) Adaptar las soluciones gráficas al contexto en que se sitúe la propuesta comunicativa.
- e) Interpretar la evolución de las tendencias formales y técnicas que contribuyen a configurar el estilo e iniciarse en la búsqueda de un estilo personal de la calidad exigible a nivel profesional.
- f) Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
- g) Buscar, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de ilustraciones.
- h) Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de ilustración.
- i) Conocer las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
- 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 Ilustración 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
A053	Fotografía	90	3	1.º
A063	Historia de la ilustración	90	3	1.º
A064(2)	A064a. Dibujo aplicado a la ilustración	130	4	1.º
A066(2)	A066a. Técnicas de expresión gráfica	130	4	1.º
A069(2)	A069a. Proyectos de ilustración	130	4	1.º

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	CLASES SEMANALES	CURSO
NA01(1)	Inglés I	60	2	1.º
A064(2)	A064b. Dibujo aplicado a la ilustración	80	3	2.º
A065	Representación espacial aplicada	110	4	2.º
A066(2)	A066b. Técnicas de expresión gráfica	80	3	2.º
A067	Producción gráfica industrial	80	3	2.º
A068	Técnicas gráficas tradicionales	110	4	2.º
A069(2)	A069b. Proyectos de ilustración	190	7	2.º
A070	Proyecto integrado	170	3	2.º
A071	Formación y orientación laboral	80	3	2.º
A072	Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	150	En horario de empresa	2.º

(1) Módulo obligatorio en la Comunidad Foral de Navarra.

(2) Los módulos profesionales "A064. Dibujo aplicado a la ilustración", "A066. Técnicas de expresión gráfica" y "A069. Proyectos de ilustración" se encuentran divididos por razones pedagógicas y organizativas en dos bloques formativos y secuenciados en cursos académicos.

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 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 el alumno sepa enmarcar históricamente los diferentes estilos y formas de representar la realidad trabajada en clase, así como las técnicas artísticas y de expresión gráfica actuales o de la Historia de la ilustración, es importante la coordinación de ambos módulos.

La coordinación con el módulo Proyectos de ilustración 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.

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 medibles 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 medibles 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 corres-

pendiente, 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.
- o) 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. Por tanto, este módulo profesional se centrará en que el alumnado obtenga un conocimiento preciso de las herramientas de software referidas al tratamiento de mapas de bits. Se procurará que el alumnado pueda desenvolverse de forma autónoma con la herramienta informática. 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 4 y 5 que permitan una eficaz coordinación con módulos como Técnicas de expresión Gráfica o Proyectos de ilustración.

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, la digitalización, captura, redimensionado y las salidas habituales de la imagen de mapa de bits.

–Progresivamente se pueden ir intercalando contenidos sobre adecuaciones del trabajo a las posibles salidas: impresión, revelados digitales, el cloud computing y la maquetación etc. También resulta conveniente proporcionar un conocimiento básico del tratamiento e integración de las imágenes vectoriales.

El módulo tiene un carácter eminentemente práctico y de taller. No obstante, el contenido teórico es fundamental, lo cual requerirá un excepcional ejercicio de coordinación con los módulos directamente encargados de la teoría y la práctica de la ilustración. Son los conceptos los que tienen que guiar el uso de la herramienta huyendo de especulaciones y del método de ensayo y error.

En las prácticas, la teoría determina el diagnóstico, la selección de la herramienta adecuada y la aplicación de los parámetros adecuados a 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. Por ello sugerimos entre otras las siguientes actividades:

–Adaptar una imagen o un grupo de imágenes a las necesidades plásticas de un proyecto concreto: tratamientos del color, silueteados, composiciones o fotomontajes, texturas, etc.

–Identificar una carencia en la imagen, seleccionar la herramienta adecuada y los parámetros de esta que corrijan el problema (sobrexposiciones o subexposiciones, excesos o falta de contraste, dominantes de color, entre otros).

–Adaptar un grupo de imágenes a los requerimientos de una salida concreta; formatos, modos, tamaños, resoluciones, que requieren una publicación impresa, una electrónica, un ploteado, etc.

–Ediciones de libros de fotos, books electrónicos, presentaciones de imágenes, entre otros.

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

Además de las herramientas hardware, se utilizarán herramientas software de diseño gráfico y audiovisual. En este sentido, se recomienda 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.

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

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

Módulo Formativo: Fotografía.

Código: A053.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Duración: 90 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 Profesional: Historia de la ilustración.

Código: A063.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Duración: 90 horas.

Objetivos.

- 1) Comprender el lenguaje y las particularidades de la imagen gráfica en relación con otras formas de comunicación visual.
- 2) Conocer la génesis y la evolución técnica y formal de la imagen gráfica relacionándola con otras manifestaciones de la cultura visual.
- 3) Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la ilustración e identificar los autores y obras más representativos de cada momento.
- 4) Analizar ilustraciones en su dimensión artística, comunicacional y expresiva.
- 5) Identificar y valorar las principales realizaciones y autores de ilustraciones en la actualidad.

Criterios de evaluación.

- a) Describir los orígenes y evolución de la imagen gráfica y sus relaciones con el contexto histórico, social, cultural y temporal en el que se han producido.
- b) Identificar las manifestaciones y los estilos más relevantes de la ilustración así como el valor de las aportaciones e innovaciones de los autores más destacados.
- c) Identificar y contextualizar ilustraciones señalando los conceptos estéticos y técnicos propios del momento histórico en que se producen.
- d) Explicar razonadamente y ejemplificar la influencia de la evolución técnica de los sistemas de reproducción gráfica en las características formales de la imagen, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.
- e) Explicar la influencia de los medios de comunicación audiovisual y las nuevas tecnologías de la comunicación en el lenguaje de la ilustración actual.
- f) Analizar ilustraciones en base al conocimiento histórico, la innovación técnica y la sensibilidad estética y emitir una valoración argumentada acerca de sus cualidades artísticas y comunicativas.

Contenidos:

–Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, la fotografía y el cómic: lenguaje y características propias de cada medio.

–Manifestaciones y géneros en la ilustración. La ilustración y la impresión en relación al contexto histórico-artístico.

–Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de la ilustración. Obras y estilos más significativos. Tendencias y autores relevantes.

–La ilustración y los medios de comunicación. Aplicaciones tecnológicas.

–La actualidad de la ilustración. Tendencias y géneros. Autores y realizaciones significativas.

Orientaciones didácticas.

La Historia de la ilustración es un módulo que pone en relación los conocimientos adquiridos en otros como Técnicas de expresión gráfica, Fundamentos de la representación y expresión visual, Teoría de la imagen, dando una visión del desarrollo de la ilustración a través del tiempo y del espacio.

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

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

Es aconsejable desarrollar las distintas técnicas de ilustración en los momentos históricos y culturales que reflejan, ya que un estudio diacrónico de géneros, aislados del resto de manifestaciones de la ilustración de su época, no sería útil en este nivel de enseñanza, ya que impediría la visión de la ilustración relacionada con su entorno histórico-social.

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

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

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

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

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

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

–Técnicas de expresión gráfica y técnicas gráficas Tradicionales, en la medida en que en Historia de la ilustración se explican básicamente técnicas del pasado y sus posibilidades expresivas.

–Proyectos de ilustración, por la reflexión sobre la transmisión de ideas y mensajes a través de la ilustración a lo largo del tiempo y en la actualidad.

Módulo Profesional: Dibujo aplicado a la ilustración.

Código: A064.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

Duración: 210 horas.

Objetivos.

- 1) Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
- 2) Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
- 3) Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.
- 4) Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
- 5) Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
- 6) Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de ilustraciones.
- 7) Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo e incorporarla en el propio trabajo.
- 8) Desarrollar pautas de estilo personales.
- 9) Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.
- 10) Identificar los recursos expresivos de pintores, dibujantes e ilustradores significativos y valorar críticamente sus creaciones a la luz de los conocimientos aportados por la materia y del propio gusto.

Criterios de evaluación.

- a) Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
- b) Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
- c) Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
- d) Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
- e) Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.
- f) Utilizar adecuadamente los métodos y las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.
- g) Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
- h) Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
- i) Adecuar el dibujo y las estrategias compositivas a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
- j) Identificar la técnica y el concepto del dibujo en creadores de diferentes épocas y estilos y emitir un juicio crítico argumentado acerca su obra.
- k) Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Contenidos.

- El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
- El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
- Dibujo de retentiva y de memoria.
- La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
- La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narratividad.
- Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
- Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
- Recursos expresivos. El dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores significativos de diferentes épocas y estilos.
- Interpretación de la forma. El estilo. Rasgos personales del ilustrador y búsqueda del propio estilo.

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

Módulo Profesional: Dibujo aplicado a la ilustración.

Código: A064A (primer curso).

Duración: 130 horas.

- El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
- El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
- Dibujo de retentiva y de memoria.
- La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
- La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. Narratividad.

Módulo Profesional: Dibujo aplicado a la ilustración.

Código: A064B (segundo curso).

Duración: 80 horas.

- Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.
- Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
- Recursos expresivos. El dibujo de pintores, dibujantes e ilustradores significativos de diferentes épocas y estilos.
- Interpretación de la forma. El estilo. Rasgos personales del ilustrador y búsqueda del propio estilo.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es desarrollar la visión espacial y la capacidad creativa del alumnado utilizando el dibujo como herramienta básica en la representación de la forma, la luz, rasgos personales

y desarrollar destrezas eminentemente prácticas que se apoyen, fundamentalmente, en el concepto clásico de representación.

Entiende el Dibujo aplicado a la ilustración como elemento analítico y preparatorio para su aplicación en las diferentes disciplinas del Ciclo y desarrolla habilidades orientadas a conseguir distintas soluciones gráficas.

Desde el punto de vista didáctico, resultaría muy interesante abordar planteamientos y temáticas comunes a los distintos módulos del ciclo. Siempre se aporta al alumnado una visión más enriquecedora e integradora cuando los procesos de desarrollo de las actividades intelectuales y técnicas se hallan interrelacionados. Así mismo, el entendimiento globalizador quedaría potenciado trabajando desde los diferentes niveles teórico-prácticos.

La tipología de las actividades a desarrollar se ordena en torno a cuatro tipos de actividades distintas, como son:

–Explicaciones y demostraciones por parte de la profesora o profesor: dirigido a contextualizar el trabajo previsto para definir tanto las características técnicas, como los objetivos conceptuales y determinar su temporalización.

–Realización de ejercicios por parte del alumnado: trabajo realizado en el aula en las horas lectivas. En caso de resolver ejercicios fuera del aula el alumnado, además, deberá realizar una defensa ante el profesor o profesora del trabajo presentado.

–Puesta en común de los ejercicios por parte de la profesora o profesor con la colaboración del alumnado: exposición pública del trabajo realizado y comentarios relativos a las características formales de cada ejercicio así como la evaluación general del resultado como grupo.

–Documentación y difusión de los trabajos por parte del alumnado: uso de una plataforma que permita su visualización fuera del aula.

El módulo de Dibujo aplicado a la ilustración tiene una vinculación directa con los módulos de Proyectos de ilustración y Proyecto integrado final. En él cada estudiante aplicará, como en el caso de los demás módulos, lo aprendido en Dibujo aplicado a la ilustración en la consecución autónoma de los proyectos, ejecutando y presentando una obra de ilustración.

En la secuenciación de contenidos se tendrá en cuenta la impartición de los contenidos del módulo, secuenciados en dos cursos y por tanto habrá que coordinar los aspectos a trabajar en cada uno de ellos a fin de conseguir los objetivos del módulo.

Es conveniente que el aula cuente con mesas de dibujo amplias y puestos informáticos individuales, además de cañón y ordenador para explicaciones.

Módulo Profesional: Técnicas de expresión gráfica.

Código: A066.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Duración: 210 horas.

Objetivos.

- 1) Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
- 2) Seleccionar y saber aplicar las técnicas gráficas más adecuadas a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
- 3) Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
- 4) Analizar y reconocer las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa al propio estilo.
- 5) Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.
- 6) Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del ilustrador en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Criterios de evaluación:

- a) Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
- b) Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades del encargo.
- c) Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de ilustradores significativos de diferentes épocas.
- d) Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.
- e) Utilizar correctamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.
- f) Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.
- g) Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Contenidos:

- Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
- Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas.
- Técnicas de impresión manuales. Texturas.
- Técnicas aditivas.
- Técnicas digitales.
- Las técnicas gráficas en la ilustración de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
- El estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

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

Módulo Profesional: Técnicas de expresión gráfica.

Código: A066A (primer curso).

Duración: 130 horas.

- Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
- Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Técnicas grasas.
- Técnicas de impresión manuales. Texturas.
- Técnicas aditivas.

Módulo Profesional: Técnicas de expresión gráfica.

Código: A066B (segundo curso).

Duración: 80 horas.

- Técnicas digitales.
- Las técnicas gráficas en la ilustración de diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
- El estudio del ilustrador. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es desarrollar destrezas eminentemente prácticas que se apoyen, fundamentalmente, en el concepto clásico de representación. Es esquemático en lo referido al número y tipología de los conceptos tratados para que la atención se pueda centrar en el proceso y la estrategia de creación de la imagen.

Entiende las Técnicas de expresión gráfica como elemento analítico y preparatorio para su aplicación en las diferentes disciplinas del ciclo y desarrolla habilidades orientadas a conseguir distintas soluciones gráficas.

En la secuenciación de contenidos se tendrá en cuenta la impartición de los contenidos del módulo, secuenciados en dos cursos y por tanto habrá que coordinar los aspectos a trabajar en cada uno de ellos a fin de conseguir los objetivos del módulo.

Los recursos didácticos se pueden emplear para dar respuesta a tres necesidades:

- Visualizar distintas variantes gráficas a través de imágenes y vídeos, recurriendo a libros de arte, bases de datos digitales y ejemplos de autores próximos. Permitirá el análisis de las distintas soluciones documentadas y el estudio pormenorizado de las características físicas de los soportes, técnicas y procedimientos utilizados.
- Utilizar las herramientas analógicas y, en especial, las digitales, de que se dispone con vocación didáctica, así como punto de apoyo de las estrategias de proyectación y creación de la imagen.
- Documentar el trabajo realizado en distintas plataformas para su mejor visualización, conservación y difusión, tanto dentro como fuera del ámbito docente.

Para el desarrollo de todas las actividades de enseñanza aprendizaje sería conveniente disponer de:

- Aula específica con mesas y sillas.
- Equipos informáticos en red, uno por alumno.
- Ordenador de profesor y cañón proyector.
- Caballetes, modelos y foco.

- Biblioteca especializada en temas artísticos.
- Consumibles y utillaje de demostración.

La metodología de trabajo se fundamenta en la realización de una batería de trabajos estrictamente analógicos realizados en el aula bajo la supervisión del profesor que, en la mayor parte de los casos, se someten posteriormente a un proceso de digitalización y postproducción.

Para su desarrollo se proponen al conjunto del grupo, se apoyan en explicaciones y ejemplos, y se habilita para su realización un tiempo concreto. Por sí mismos definen la calificación parcial y final del módulo y, en algunos casos, a estos trabajos se añaden otros de carácter más conceptual o teórico que complementan el desarrollo de las distintas unidades didácticas.

Los trabajos, de cualquier tipo, realizados al margen de esta metodología -trabajos realizados fuera de clase sin la supervisión del profesor- únicamente se incorporarán al proceso de evaluación mediante una defensa de los mismos realizada por el alumnado que defienda su autoría ante el profesor o profesora del módulo.

La tipología de las actividades a desarrollar se ordena en torno a cuatro tipos de actividades distintas, como son:

- Explicaciones y demostraciones por parte del profesorado, dirigido a contextualizar el trabajo previsto para definir tanto las características técnicas, como los objetivos conceptuales y determinar su temporalización.
- Realización de ejercicios por parte del alumnado: trabajo realizado en el aula en las horas lectivas. En caso de resolver ejercicios fuera del aula, el alumnado, además, deberá realizar una defensa ante el profesor o profesora del trabajo presentado.
- Puesta en común de los ejercicios por parte del profesor o profesora con la colaboración del alumnado: exposición pública del trabajo realizado y comentarios relativos a las características formales de cada ejercicio así como la evaluación general del resultado como grupo.
- Documentación y difusión de los trabajos por parte del alumnado: uso de una plataforma que permita su visualización fuera del aula.

El módulo de Técnicas de expresión gráfica tiene una vinculación directa con los módulos de Proyecto Integrado final y Proyectos de ilustración. En ellos cada estudiante aplicará, como en el caso de los demás módulos, lo aprendido Técnicas de expresión gráfica en la consecución autónoma de un buen proyecto, ejecutando y presentando una obra de ilustración.

Módulo Profesional: Proyectos de ilustración.

Código: A069.

Equivalencia en créditos ECTS: 23.

Duración: 320 horas.

Objetivos.

- 1) Plantear y llevar a cabo proyectos de ilustración adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
- 2) Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la representación y expresión gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de ilustración de diferentes ámbitos, géneros, temas y formatos.
- 3) Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica necesaria para la creación de ilustraciones.
- 4) Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización de ilustraciones hasta la obtención de un producto final de la calidad exigible a nivel profesional.
- 5) Explorar soluciones gráficas creativas e innovadoras para resolver ejercicios en el contexto de la especialidad.
- 6) Aplicar las normas de presentación de originales para su posterior reproducción.
- 7) Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de ilustración de calidad artística y comunicativa.
- 8) Valorar la realización de ilustraciones como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- 9) Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos así como valorar razonadamente las realizaciones de los demás.
- 10) Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación.

- a) Realizar proyectos de ilustración con calidad técnica, artística y comunicativa, a partir de un encargo o de la propia idea.
- b) Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la expresión gráfica y aplicarlos correctamente según la naturaleza del encargo.
- c) Comprender y llevar a cabo las diferentes fases de creación y realización de ilustraciones y solucionar adecuadamente los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que puedan presentarse.
- d) Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
- e) Desarrollar y realizar proyectos de ilustración adecuados al nivel de calidad y competitividad exigido profesionalmente.
- f) Presentar correctamente los originales para su posterior reproducción.
- g) Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
- h) Expresarse con pautas de estilo propias y adecuadas a las especificaciones de cada proyecto.
- i) Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional.
- j) Presentar correctamente los proyectos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Contenidos:

- El proyecto de ilustración. El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.
- El encargo profesional. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo, interpretación. Fuentes y archivos.
- La ilustración en ámbito científico-técnico: medicina, botánica, zoología, anatomía.
- La ilustración arquitectónica y escenográfica.
- La ilustración editorial en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos. Creación de personajes, escenarios y ambientaciones.
- La ilustración publicitaria e informativa.
- La ilustración tridimensional.
- El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
- El portafolio profesional.
- Normativa 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 Profesional: Proyectos de ilustración.

Código: A069A (primer curso).

Duración: 130 horas.

- El proyecto de ilustración. El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.
- La ilustración editorial en sus diferentes géneros, temas, formatos y públicos. Creación de personajes, escenarios y ambientaciones.
- La ilustración publicitaria e informativa.

Módulo Profesional: Proyectos de ilustración.

Código: A069B (segundo curso).

Duración: 190 horas.

- El encargo profesional. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo, interpretación. Fuentes y archivos.
- La ilustración en ámbito científico-técnico: medicina, botánica, zoología, anatomía.
- La ilustración arquitectónica y escenográfica.
- El obra original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
- Normativa de aplicación a la especialidad.
- El portafolio profesional.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado ponga en práctica los conocimientos y técnicas esenciales de la ilustración para producir trabajos de calidad profesional, demostrando rigor en todas las fases del trabajo y control técnico, así como aportando imaginación y personalidad a sus ilustraciones.

Sería aconsejable introducir en la metodología:

- Visitas a museos, colecciones, archivos e instituciones que conserven, exhiban y/o promocionen fondos de ilustración antigua y contemporánea.
- Visitas a estudios y espacios donde se realicen ilustraciones.
- Estudiar pormenorizadamente el panorama de la ilustración actual tal y como se presenta en los medios de comunicación y diferentes soportes.
- Realizar ilustraciones como proyecto y expresión personal sin que medie un encargo específico del profesorado.
- Lectura comprensiva de revistas, blogs, webs, etc, sobre técnica y metodología de la ilustración.

Para facilitar el logro de los objetivos del módulo, es recomendable la realización de las siguientes actividades:

- Elaborar un proyecto de ilustración prestando atención a todas sus fases.
- Efectuar el control técnico del software específico de edición y composición de la ilustración.
- Realizar ilustraciones de diferentes géneros, temas, formatos y ámbitos.

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

- Fundamentos de la representación y la expresión visual.
- Medios informáticos.
- Dibujo aplicado a la ilustración.
- Representación espacial aplicada.
- Técnicas de expresión gráfica.
- Producción gráfica industrial.
- Fotografía.
- Técnicas gráficas tradicionales.

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, temas relacionados con el ámbito profesional del ciclo o de las actividades de la vida cotidiana.
- 3) Complimentar 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.
- 5) Conocer la terminología propia o específica de las diferentes técnicas de ilustración, denominación de elementos, procesos y materiales.

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) Complimentar 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 el alumnado 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 y las alumnas 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 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 internacionales 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 alumnado, es decir, de la forma de poner en acción sus conocimientos y destrezas lingüísticos 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 Profesional: Representación espacial aplicada.

Código: A065.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

Duración: 110 horas.

Objetivos.

- 1) Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de ilustraciones y en la comunicación gráfica de ideas.
- 2) Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
- 3) Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.
- 4) Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en obras de arte gráfico y pictórico y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.
- 5) Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
- 6) Valorar el dibujo técnico como herramienta básica en el estudio formal y estructural de la realidad sensible, en la transmisión de información y en la ideación y materialización de imágenes.

Criterios de evaluación:

- a) Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.
- b) Utilizar con destreza y precisión los diferentes materiales y técnicas del dibujo técnico con especial atención a la calidad de los acabados y presentación final.
- c) Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.
- d) Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio y utilizarlas de manera creativa en la realización ilustraciones.
- e) Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en obras del arte gráfico y pictórico utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.
- f) Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Contenidos.

- Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
- Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
- Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
- Sistema axonométrico: isonométrico, dimétrico, trimétrico. Figuras planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.
- Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.
- Plano geometral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.

- El círculo en perspectiva.
- Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.
- La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
- Perspectiva «a sentimiento»: angulación e iluminación variables.
- El uso del espacio como elemento expresivo.
- Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es desarrollar la visión espacial y la capacidad creativa del alumnado utilizando el dibujo técnico como herramienta básica en la representación objetiva de las formas, en la transmisión de información precisa acerca de los objetos y en la ideación, proyectación y realización de los mismos.

Desde el punto de vista didáctico, resultaría muy interesante abordar planteamientos y temáticas comunes a los distintos módulos del ciclo. Siempre se aporta al alumnado una visión más enriquecedora e integradora cuando los procesos de desarrollo de las actividades intelectuales y técnicas se hallan interrelacionados, así mismo, el entendimiento globalizador quedaría potenciado trabajando desde los diferentes niveles teórico-prácticos.

Para lograr un óptimo rendimiento didáctico y relación con los objetivos establecidos, sería conveniente aplicar los siguientes criterios metodológicos:

- Explicación de un contenido teórico de forma concisa y clara, dando opción al alumnado a plantear sus cuestiones e inquietudes sobre lo explicado.
- Propuesta de una práctica sencilla relacionada con el contenido recién explicado.
- Ejecución de prácticas, ejercicios, láminas y tareas a lo largo de la evaluación, tanto en clase como en casa, intentando que el alumnado disfrute de un apoyo y seguimiento de la profesora o profesor, de modo que se potencie la seguridad de ejecución del alumnado, su madurez y su constancia.

El módulo de Representación espacial aplicada tiene una vinculación directa con el módulo de Proyecto Integrado final. En él cada estudiante aplicará, como en el caso de los demás módulos, lo aprendido en Representación espacial aplicada en la consecución autónoma de un buen proyecto, ejecutando y presentando una obra de ilustración.

Como en otros módulos, conforme avance la impartición del módulo, más facilidad tendrá cada estudiante para incorporar las destrezas de la Representación espacial aplicada a otros módulos.

Es conveniente que el aula cuente con mesas de dibujo amplias y puestos informáticos individuales, además de cañón y ordenador para explicaciones.

Módulo Profesional: Producción gráfica industrial.

Código: A067.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Duración: 80 horas.

Objetivos.

- 1) Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.
- 2) Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
- 3) Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
- 4) Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
- 5) Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
- 6) Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
- 7) Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
- 8) Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

Criterios de evaluación.

- a) Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
- b) Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
- c) Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
- d) Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
- e) Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
- f) Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
- g) Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
- h) Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

Contenidos.

- Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
- Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
- Soportes de impresión.
- Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
- Postimpresión. Acabados.
- Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
- Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

Orientaciones didácticas.

El objetivo principal de este módulo profesional es que el alumnado adquiera conocimientos y aptitudes para organizar y desarrollar un proyecto gráfico de ilustración valorando todas las fases de producción gráfica y cumpliendo los parámetros de calidad.

Se sugiere mostrar una perspectiva general del módulo para que el alumnado pueda tener una visión global de la extensión del proceso gráfico de la ilustración y su importancia dentro de la profesión que quiere ejercer.

Sería conveniente que la sucesión de las fases de contenidos, siguiese el orden establecido en dicho apartado.

Bloque 1. Documentación del Proyecto gráfico de ilustración. En este bloque de contenidos es aconsejable que el alumnado recoja información sobre las necesidades del cliente y, a través del análisis de esa información, comenzar el proceso de búsqueda y definición de posibles productos gráficos a realizar.

En el bloque 2, se examinarían los elementos que pueden componer el proyecto gráfico de ilustración, para su posterior organización. Es recomendable dar la debida importancia al texto, a la disposición comunicativa, al color y a los tipos y calidad de las imágenes, todo ello teniendo presentes las condiciones legales correspondientes.

Posteriormente, en el bloque 3 se sugiere planificar la fase de diseño, elaborando la ficha de producción del proyecto donde se especifican los materiales implicados, el sistema de impresión y el tipo de acabado, siempre determinando los más adecuados según las características del trabajo en particular, prestando atención al cumplimiento de las normas y los requisitos legales establecidos.

El bloque 4 trata de la creación de bocetos. Para ello, se propone distribuir los diferentes elementos gráficos respetando planteamientos estético-formales y siguiendo técnicas de composición y creatividad, dando como resultado diferentes soluciones posibles. Entre estas opciones se analizarían y valorarían conceptos como legibilidad y reproductibilidad y también el impacto visual y la capacidad de transmisión del mensaje.

A continuación, en el bloque 5, se plantea crear las maquetas y artes finales digitales examinando conceptos sobre teoría del color, la tipometría y sus conceptos relacionados y los principios de maquetación y diagramación. La conclusión sería el desarrollo de un arte final o PDF que cumple con todos los requisitos de control de calidad oportunos.

El bloque 6 conduce a la organización de la producción del proyecto, con el objetivo de ofrecer propuestas habiendo valorado los costes y tiempos y cumpliendo previamente los estándares gráficos.

Para el correcto desarrollo de las actividades, sería recomendable un aula informática con equipos suficientes para cada una de las alumnas y alumnos y software específico de ilustración, tratamiento de imágenes y maquetación. El acceso a internet resulta conveniente para hacer búsquedas y análisis de la información necesaria así como para la recopilación de material para cada uno de los procedimientos. Además de otro equipamiento soporte que complete las explicaciones, muestra de artículos, imágenes, obras o vídeos que sirvan de motivación y fomenten la creatividad. Sería interesante el disponer de un pequeño estudio fotográfico, para que el alumnado pueda conseguir sus propias imágenes con las que desarrollar las distintas actividades.

Este es un módulo teórico-práctico y, por ello, deberá basarse en la adecuada selección de las actividades prácticas. Convendría ir aumentando la dificultad y las exigencias de manera gradual a lo largo del módulo. En las presentaciones de cada una de las actividades, se sugiere hacer una exposición teórica con apoyos ya comentados como artículos, vídeos... y una recapitulación de los contenidos a tratar marcando unos plazos y comentando el sistema de evaluación de la misma. Sería aconsejable que el profesorado haga un seguimiento individualizado del alumno o alumna observando y valorando tanto el esfuerzo y las complicaciones surgidas, así como los resultados obtenidos. Dado que no hay una exclusiva respuesta o única solución válida a las actividades propuestas, la evaluación personalizada cobra mucho sentido.

Las actividades fuera del centro serían un buen aliciente para el alumnado. Un ejemplo podría ser acudir a presentaciones de productos o marcas, exposiciones o visitar agencias y empresas del sector.

Módulo Profesional: Técnicas gráficas tradicionales.

Código: A068.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Duración: 110 horas.

Objetivos.

- 1) Comprender y diferenciar las técnicas de grabado y estampación, identificar los procedimientos propios de cada una de ellas, la transferencia de la imagen en los procesos de impresión, así como los materiales, útiles, herramientas y maquinaria que intervienen, su uso y mantenimiento.
- 2) Valorar las técnicas de estampación como formas de expresión artística y como posibilidad de generación de diferentes tipos de imágenes y utilizarlas en la creación de ilustraciones.
- 3) Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de las diferentes técnicas de grabado y utilizarlas como recurso técnico en supuestos prácticos de la especialidad.
- 4) Mantener el taller, los materiales, la maquinaria y las instalaciones, conforme a los requerimientos de seguridad, higiene y protección medioambiental propios de la especialidad.
- 5) Valorar la importancia de los materiales y procedimientos no tóxicos y primar su utilización.
- 6) Desarrollar la capacidad del disfrute estético, la sensibilidad y la inventiva y expresividad personales.

Criterios de evaluación.

- a) Analizar e identificar razonadamente estampas de cada una de las técnicas de grabado y estampación.
- b) Plantear imágenes adecuadas para una técnica de grabado concreta.
- c) Utilizar con destreza las técnicas de grabado y estampación, llevar a cabo correctamente la secuencia de cada procedimiento, identificar los problemas que surgen y solucionarlos en función de la calidad del producto gráfico final.
- d) Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas y expresivas de los procedimientos y materiales no tóxicos de las técnicas de estampación y utilizarlos de manera creativa en el contexto de la especialidad.
- e) Conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales.
- f) Realizar correctamente las labores de mantenimiento y limpieza del taller, así como la puesta a punto de la maquinaria, herramientas e instalaciones que garanticen su perfecto estado de conservación y funcionamiento.

Contenidos.

- El grabado como forma de expresión artística.
- Técnicas y sistemas de estampación.
- Prensas, útiles y materiales.
- El papel, las tintas, los soportes y los materiales del grabado e impresión.
- Materiales y procedimientos no-tóxicos en la práctica de las técnicas de estampación.
- Organización y mantenimiento del taller. Recomendaciones básicas de seguridad, higiene y protección medioambiental propios de la especialidad.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es proporcionar al alumnado conocimientos sobre técnicas de grabado y estampación como posibilidad de generación de diferentes tipos de imágenes y utilizarlas en la creación de ilustraciones, conseguir calidad en la impresión y estampación de los originales y realizar correctamente las labores de mantenimiento y limpieza del taller, así como la puesta a punto de la maquinaria, herramientas e instalaciones que garanticen su perfecto estado de conservación y funcionamiento.

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 de ilustraciones.

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 y proyectos relacionados con la ilustración.

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

Módulo Profesional: Proyecto integrado.

Código: A070.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

Duración: 170 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 de ilustración. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
- Materialización del proyecto de ilustración hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
- La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

Orientaciones didácticas.

Proyecto Integrado es la última fase de la formación en Ilustración. Después de la formación recibida en el resto de módulos en el centro y en Fase de Formación en Empresas, Estudios o Talleres, ahora toca a cada estudiante desarrollar un proyecto de ilustración, realizarlo y exponerlo y defenderlo ante el equipo docente del curso. Deberá demostrar el grado que posee de asimilación de conocimientos y destrezas adquiridas, así como el grado de madurez y autonomía en el trabajo.

Las tutorías individualizadas de los estudiantes de Proyecto Integrado se asignarán entre los miembros del equipo docente por el mismo procedimiento que las tutorías de grupo a propuesta del propio equipo docente.

La evaluación de los proyectos integrados deberá servir a todos y cada uno de los módulos del ciclo para detectar los aspectos a mejorar en su propia programación e impartición, una vez analizado cómo han sido puestos en práctica los conocimientos y destrezas adquiridas.

Este módulo final tiene por objeto servir de crisol de todo lo aprendido y desarrollado en todos los módulos del ciclo. Por ello, se relaciona directamente con todo el resto de módulos.

Anteproyecto. Dado que, además del equipo docente, tanto los propios alumnos y alumnas, como las entidades colaboradoras pueden proponer proyectos integrados, estas propuestas deberán estar formuladas con la suficiente antelación a la celebración del Proyecto Integrado y de la forma adecuada, para que el equipo docente pueda valorar su idoneidad.

En el desarrollo del módulo de Proyecto Integrado se consideran tres fases fundamentales:

–Fase Proyecto: el proyecto a desarrollar se entregará al responsable del módulo antes de acometer la fase de materialización. El número de horas destinadas a una y otra fase vendrán determinadas en la programación del módulo.

–Fase materialización: esta fase deberá iniciarse, como muy tarde, al inicio del período establecido en la programación. La finalización de la fase de materialización se considerará cuando el o la estudiante entregue la obra en el espacio destinado para ello y deje los espacios y equipamientos utilizados perfectamente operativos.

–Fase presentación y defensa: como norma general será el día hábil posterior a la finalización del módulo. Cada estudiante deberá exponer y defender su proyecto y realización ante el equipo docente. Éste determinará el tiempo y las condiciones materiales en las que esta exposición deberá realizarse.

El equipo docente podrá invitar, cuando así lo considere, a otros docentes o a profesionales del sector que asistirán en calidad de observadores y no participarán en la evaluación del módulo. Así mismo se podrá determinar y facilitar al resto de estudiantes del módulo la asistencia a las demás exposiciones.

Cada estudiante de Proyecto integrado podrá disponer de los espacios y recursos del centro, bajo la supervisión del profesor o profesora con disponibilidad horaria y bajo las condiciones establecidas por el profesor o profesora encargado del taller o equipamiento específico. Esta utilización no interferirá en el normal desarrollo del resto de actividades docentes del espacio o equipamiento a utilizar.

Se procurará dejar a cada estudiante desarrollar su proyecto con autonomía y madurez, asesorándole y apoyándole, pero sin perder de vista que debe ser él o ella quien tome las decisiones que hagan avanzar su proyecto y demostrar que es apto para la incorporación al mundo profesional.

Módulo Profesional: Formación y orientación laboral.

Código: A071.

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) Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
- 4) Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

Contenidos.

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

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) Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
- d) 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.

- e) Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
- f) Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
- g) Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

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 ilustración.

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 Profesional: Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Código: A072.

Equivalencia en créditos ECTS: 5.

Duración: 150 horas.

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

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

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