

I. DISPOSICIONES GENERALES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

9026 *Orden ECD/1567/2013, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, dispone en el artículo 6.4 que las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la misma, del que formarán parte los aspectos básicos señalados en apartados anteriores. Los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en uso de su autonomía, tal como se recoge en el capítulo II del título V de la citada ley.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, recoge asimismo esta previsión en el artículo 13 al señalar que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo de cada título, de acuerdo con el artículo 6 de la Ley Orgánica, el real decreto de ordenación general y las normas que regulen los correspondientes títulos.

De conformidad con lo anterior, al haberse establecido en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, las correspondientes enseñanzas mínimas y aspectos básicos del currículo que aseguran una formación común y garantizan la validez de los títulos en todo el territorio nacional, procede determinar el currículo de este ciclo formativo de grado superior para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

El currículo de este ciclo formativo promueve una metodología didáctica integradora de aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos que permita al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional del Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva. Asimismo, contempla la necesaria adaptación a los requerimientos de un mercado laboral integrado en la Unión Europea incorporando a su oferta formativa la enseñanza de la lengua inglesa, como idioma de uno de los países miembros.

En atención al respeto a la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión de los centros que impartan estas enseñanzas artísticas profesionales, se prevé el desarrollo de este currículo a través del proyecto educativo de cada centro en el que se tendrán en consideración las características del contexto social y cultural y las necesidades del alumnado, con especial atención a las de quienes presenten una discapacidad. Asimismo, los centros impulsarán el trabajo en equipo del profesorado y el desarrollo de planes de formación, investigación e innovación en su ámbito docente y las actuaciones que favorezcan la mejora continua de los procesos formativos.

Por todo lo anterior, en su virtud, dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto.*

Esta orden tiene por objeto determinar el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva, establecido en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Artículo 2. *Ámbito de aplicación.*

El currículo establecido en esta orden será de aplicación en el ámbito territorial de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

CAPÍTULO II

Currículo

Artículo 3. *Currículo.*

1. El currículo para las enseñanzas de artes plásticas y diseño del sistema educativo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva establecido en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, queda determinado en los términos fijados en esta orden.

2. El perfil profesional del currículo, expresado por la competencia general y las competencias profesionales, es el establecido en el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

3. En el currículo se integran las enseñanzas mínimas del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva reguladas en el Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre. Los objetivos generales del currículo del ciclo formativo, los objetivos y contenidos de los módulos formativos que lo conforman y sus criterios de evaluación son los establecidos en el anexo I de esta orden.

Artículo 4. *Duración y secuenciación de los módulos profesionales.*

1. La duración total de las enseñanzas correspondientes a este ciclo formativo, incluida la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, es de 2.000 horas.

2. Los módulos formativos de este ciclo formativo se ofertarán en régimen presencial, se organizarán en dos cursos académicos y se ajustarán a la secuenciación y distribución horaria semanal por curso determinadas en el apartado 2 del anexo I de esta orden.

3. Para poder promocionar al segundo curso será necesario haber obtenido evaluación positiva en módulos formativos cuya carga lectiva sume, al menos, el 75 por ciento de las horas del primer curso.

Artículo 5. *Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

1. La realización de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tendrá lugar, preferentemente, en el último trimestre del segundo curso de ciclo con el fin de completar las competencias profesionales del ciclo formativo adquiridas por el alumnado. Esta formación podrá realizarse en empresas, estudios, talleres u otras entidades de carácter público o privado y en ningún caso tendrá carácter laboral.

2. Con anterioridad a la realización de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, el equipo docente en reunión presidida por el tutor del grupo propondrá el inicio de esta fase para cada alumno previa valoración de su nivel de aprendizaje. En aquellos casos en que la madurez del alumno así lo aconseje, podrá posponerse su presentación a la fase de formación práctica al inicio del curso académico siguiente.

3. 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 el responsable designado por el centro de trabajo.

Artículo 6. *Módulo de Proyecto integrado.*

1. El módulo de Proyecto integrado tiene por objeto integrar, aplicar y valorar los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la formulación y realización de un proyecto específico del perfil

profesional del Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva que evidencie rigor técnico, cultura plástica, expresión artística, sensibilidad estética y viabilidad.

2. Este módulo se realizará a lo largo del segundo curso y se desarrollará en dos partes diferenciadas.

3. La primera parte tendrá carácter preparatorio y versará sobre la teoría y práctica de la proyectación necesaria para la definición y realización del proyecto integrado de este ciclo formativo. Se desarrollará durante los dos primeros trimestres lectivos del curso de acuerdo con los objetivos y contenidos del anexo I de este real decreto y será evaluable.

4. La segunda parte consistirá en la realización del proyecto integrado propuesto, se desarrollará en el último trimestre y contará con tutoría individualizada, pudiendo preverse por motivos organizativos del centro que un cincuenta por ciento de la duración total de esta parte se realice mediante tutoría a distancia haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

5. El módulo de Proyecto integrado se evaluará en su totalidad una vez superados los restantes módulos que constituyen el currículo del ciclo formativo y la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, de conformidad con lo establecido en las normas de evaluación que expresamente dicte el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Artículo 7. *Convalidaciones y exenciones.*

1. En las enseñanzas cursadas conforme los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte al amparo de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Gráfica Interactiva por los módulos de los ciclos formativos de Gráfica Impresa y de Fotografía dispuestos en el anexo III.

2. En las enseñanzas cursadas conforme los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte al amparo de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo y de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Gráfica Interactiva por los módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, dispuestos en el anexo IV.

3. El módulo profesional de Formación y Orientación Laboral será objeto de convalidación siempre que se haya superado en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño.

4. Dichas convalidaciones serán reconocidas por la dirección del centro docente según el procedimiento y los requisitos establecidos en la normativa vigente.

5. Los módulos formativos del ciclo formativo de Gráfica Interactiva que podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral son los establecidos en el anexo V.

6. Asimismo, podrá determinarse la exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, siempre que se acredite una experiencia laboral de, al menos, un año en un campo profesional directamente relacionado con el ciclo formativo regulado en la presente orden.

7. Corresponde al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte resolver las exenciones, previa solicitud de la persona interesada acompañada de la documentación acreditativa de, al menos, un año de experiencia relacionada con los conocimientos, capacidades y destrezas propias de los módulos o del ejercicio profesional específico de este ciclo formativo. Entre la documentación deberá figurar la justificación de matriculación en el módulo objeto de exención y la certificación de la empresa donde se haya adquirido la experiencia laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el periodo de tiempo de realización de dicha actividad o, en el caso de trabajadores por cuenta propia, la certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

8. En ningún caso podrán ser objeto de convalidación ni exención el módulo de Proyecto integrado al tener por objeto la integración de los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad que se cursa.

9. De conformidad con el artículo 6.3 del Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior, la totalidad de las enseñanzas objeto de reconocimiento, convalidación o exención no podrán superar el sesenta por ciento de los créditos establecidos en la presente orden para el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

Artículo 8. *Espacios y equipamientos.*

Los espacios y equipamientos que deben reunir las Escuelas de Arte y centros docentes autorizados para impartir las enseñanzas del ciclo formativo de Gráfica Interactiva son los establecidos en el artículo 5 del Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, y deberán cumplir la normativa sobre igualdad de oportunidades, diseño para todos y accesibilidad universal, prevención de riesgos laborales y seguridad y salud en el puesto de trabajo.

Artículo 9. *Titulaciones del profesorado.*

1. Las especialidades del profesorado con atribución docente en los módulos formativos que constituyen las enseñanzas establecidas para el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva son las recogidas en el anexo II de esta orden.

2. La especialidad del profesorado con atribución docente en el módulo de inglés corresponde a los cuerpos de catedráticos y de profesores de enseñanza secundaria, ambos de la especialidad de inglés.

CAPÍTULO III

Adaptaciones del currículo

Artículo 10. *Adaptación al entorno social, cultural y económico.*

1. El currículo del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Gráfica Interactiva regulado en esta orden se establece teniendo en cuenta las características geográficas socioculturales, artísticas y económicas propias del entorno de implantación del título.

2. Las Escuelas de Arte dispondrán de la necesaria autonomía pedagógica, organizativa y de gestión económica para el desarrollo de las enseñanzas y su adaptación a las características del entorno.

3. Los centros autorizados para impartir estas enseñanzas artísticas profesionales concretarán y desarrollarán las medidas organizativas y curriculares que resulten más adecuadas para estas enseñanzas, las características del alumnado y la realidad sociocultural del entorno, en los términos establecidos por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

4. Los centros docentes desarrollarán el currículo establecido en esta orden mediante el proyecto educativo y la implementación de programaciones didácticas, en los que se potenciarán aspectos como la excelencia en el trabajo, la creatividad, la innovación, la calidad, la promoción del arte y de la cultura, el respeto al medioambiente, la prevención de riesgos laborales, la igualdad de género, la igualdad de oportunidades, el diseño para todos y la accesibilidad universal, especialmente en relación con las personas con discapacidad.

5. Las enseñanzas de este ciclo se impartirán con una metodología flexible y abierta, basada en el autoaprendizaje y adaptada a las características y necesidades del alumnado, atendiendo a las personas con discapacidades mediante recursos y medidas de adaptación y de accesibilidad que garanticen cursar estas enseñanzas en igualdad de condiciones.

Artículo 11. *Módulo propio del centro docente.*

1. A los efectos recogidos en el artículo anterior, los centros educativos, atendiendo a sus características y recursos, completarán el currículo establecido en la presente norma con la propuesta de un módulo propio de 50 horas lectivas de duración.

2. El módulo propio podrá incidir en las características del alumnado o introducir características diferenciadoras del perfil profesional referenciadas a subsectores, técnicas o productos relacionados con el ámbito profesional de la gráfica interactiva, que requieran un tratamiento específico, una mayor profundización o una periódica actualización.

3. Con anterioridad al comienzo del curso la dirección del centro deberá presentar, a través de la Dirección Provincial, la propuesta del currículo del módulo propio y la solicitud de la preceptiva autorización al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte para su impartición. En dicha propuesta se recogerán la identificación de sus características, la justificación, los recursos necesarios, la evolución prevista, la especialidad de profesorado con atribución docente para su impartición, así como el currículo concretando los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación de forma similar al resto de los módulos.

Disposición adicional primera. *Autorización para impartir estas enseñanzas.*

Las Direcciones Provinciales remitirán a la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial las solicitudes de autorización de los centros docentes que cumplan los requisitos exigidos para la impartición de las enseñanzas de este ciclo formativo, para su resolución.

Disposición adicional segunda. *Implantación de estas enseñanzas.*

1. En el curso 2013-2014 se implantará el primer curso del ciclo formativo de Gráfica Interactiva al que hace referencia el artículo 1 de la presente orden.

2. En el curso 2014-2015 se implantará el segundo curso del ciclo formativo de Gráfica Interactiva al que hace referencia el artículo 1 de la presente orden.

Disposición transitoria única. *Antiguas especialidades sin adscripción.*

De conformidad con lo establecido en la disposición transitoria segunda del Real Decreto 1284/2002, de 5 de diciembre, por el que se establecen las especialidades de los Cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño, los profesores y maestros de taller que con la entrada en vigor de esta norma se vieran afectados en el desempeño de sus funciones, podrán ser adscritos a otros puestos o funciones por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, oídos los interesados.

Disposición final primera. *Aplicación de la orden.*

Se autoriza a la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, en el ámbito de sus competencias, para adoptar las medidas y dictar las instrucciones necesarias para la aplicación de lo dispuesto en esta orden.

Disposición final segunda. *Entrada en vigor.*

Esta orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Madrid, 2 de agosto de 2013.—El Ministro de Educación, Cultura y Deporte, José Ignacio Wert Ortega.

ANEXO I

Currículo del ciclo formativo de Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño de Gráfica Interactiva
1. Objetivos generales del currículo del ciclo formativo

- Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de los interfaces y la interacción.
- Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.
- Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.
- Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.
- Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de gráfica interactiva.
- Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y de la interface, y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
- Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.
- Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.
- Realizar piezas interactivas con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.
- Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

2. Distribución horaria del currículo

Módulos formativos	Horas semanales		Horas totales	ECTS
	1.º curso	2.º curso		
Fundamentos de la representación y la expresión visual.	4		120	7
Teoría de la imagen	2		60	3
Medios informáticos	4		120	7
Fotografía	2		60	3
Historia del arte y de la cultura visual contemporánea.	2		60	3
Historia de la imagen audiovisual y multimedia		2	50	3
Recursos gráficos y tipográficos.	3		90	4
Fundamentos del diseño gráfico	4		120	6
Lenguaje y tecnología audiovisual	2	5	185	9
Lenguaje de programación.	2	6	210	12
Interfaces gráficas de usuario		4	100	5
Proyectos de gráfica interactiva	6	10	430	27

Módulos formativos	Horas semanales		Horas totales	ECTS
	1.º curso	2.º curso		
Formación y orientación laboral	2		60	3
Iniciativa emprendedora y legislación.		1	25	2
Inglés técnico	2	2	110	6
Módulo propio del centro		2	50	3
Proyecto integrado		2	100	14
Fase de formación práctica en empresas estudios o talleres . . .			50	3
Total	35	34	2.000	120

3. *Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos*

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual

a) 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. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos:

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. 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.
4. 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.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen

a) 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 y comunicativa 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.

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Analizar los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual y explicarlos mediante propuestas de representación gráfica.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorar su argumentación.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y argumentarlas.

III. Medios informáticos

a) 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 multimedia.
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. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar de forma argumentada 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.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. 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.

IV. Fotografía

a) 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 interactiva.

b) Contenidos:

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.

3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica interactiva bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4. Valorar de forma argumentada la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

V. Historia del arte y de la cultura visual contemporánea

a) Objetivos:

1. Comprender los lenguajes artístico-plásticos propios de los medios de comunicación visual desde el punto de vista conceptual y formal.

2. Conocer e interpretar las diferentes manifestaciones de los estilos artísticos en la sociedad contemporánea.

3. Comprender y analizar la evolución histórica, técnica y estética de los estilos artísticos en el ámbito de la cultura visual contemporánea e identificar autores y obras significativas.

4. Analizar la producción artística contemporánea en relación a las manifestaciones producidas desde la cultura visual y sus características técnicas y comunicativas.

5. Saber interpretar y utilizar la cultura visual como material para la creación artística.

6. Valorar razonadamente la producción artística actual de acuerdo a su dimensión expresiva, comunicativa y artística así como al propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. Concepto y manifestaciones de la cultura visual contemporánea. Características propias y nuevos lenguajes artísticos.

2. El arte en la sociedad contemporánea. La obra artística en relación al contexto histórico-artístico.

3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de las manifestaciones artísticas contemporáneas dentro de la cultura visual. Obras, estilos y autores más relevantes.

4. Influencia de las diferentes manifestaciones artísticas sobre la imagen gráfica desde los comienzos del diseño contemporáneo hasta nuestros días.

5. Últimas tendencias artísticas y su relación con la cultura visual actual.

6. Aportaciones de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación de masas en la producción artística.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e interpretar formal, estilística y técnicamente las características de los estilos artísticos en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen desde las diferentes manifestaciones de la cultura visual.

2. Identificar imágenes, tendencias y autores significativos así como las aportaciones e innovaciones estéticas y técnicas en su realización.

3. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución histórica y estilística en la comunicación y la cultura visual contemporánea.

4. Distinguir y analizar las influencias técnicas, estilísticas y formales entre las diferentes manifestaciones artísticas que se dan en la cultura visual contemporánea.

5. Emitir un juicio crítico razonado acerca de las cualidades artísticas y comunicativas de la producción artística actual en base al conocimiento histórico, al propio criterio y sensibilidad estética.

VI. Historia de la imagen audiovisual y multimedia

a) Objetivos:

1. Conocer los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.

2. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios y manifestaciones de la comunicación audiovisual.

3. Conocer la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios y la imagen audiovisual y multimedia, e identificar los principales centros de producción, autores y obras.

4. Caracterizar las diversas manifestaciones de la comunicación audiovisual y su evolución en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.

5. Relacionar la evolución de los medios y técnicas audiovisuales y las nuevas tecnologías con los aspectos formales y estéticos de la imagen audiovisual y multimedia.

6. Analizar y valorar productos audiovisuales y multimedia en su dimensión tecnológica, artística, comunicativa y expresiva.

7. Valorar imágenes audiovisuales y multimedia actuales en base a los conocimientos histórico-artísticos y a su propio gusto y sensibilidad.

b) Contenidos:

1. La imagen en movimiento, antecedentes y evolución. El dibujo animado. La fotografía y el movimiento. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Lenguaje y características de cada medio.

2. Los géneros cinematográficos y su evolución. El lenguaje cinematográfico en relación al contexto histórico-artístico.

3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria y los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.

4. El cine y los movimientos artísticos. Repercusiones del lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.

5. La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e interpretar las variables formales, estilísticas y técnicas de la imagen audiovisual en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen.

2. Relacionar el lenguaje artístico y formal de productos audiovisuales y multimedia con los movimientos artísticos correspondientes, contextualizarlos e identificar autores significativos.

3. Analizar la influencia de la evolución técnica y tecnológica en las características formales de piezas audiovisuales y productos multimedia.

4. Caracterizar la producción audiovisual y multimedia en la actualidad en relación a las tendencias estilísticas actuales más relevantes, utilizando adecuadamente los conceptos y terminología de la asignatura.

5. Explicar la influencia de los medios de comunicación de masas y de las nuevas tecnologías de la comunicación en la estética de la imagen audiovisual y multimedia actual.

6. Valorar y emitir un juicio crítico argumentado acerca de productos audiovisuales actuales en base al conocimiento histórico y las características técnicas, formales y comunicativas de los mismos.

VII. Recursos gráficos y tipográficos

a) Objetivos:

1. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.

2. Saber utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte interactivo.

3. Analizar las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.

4. Explorar las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital.

5. Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.

6. Valorar las particularidades del soporte interactivo con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.

b) Contenidos:

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.

2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.

3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.

4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.

5. Composición y legibilidad tipográfica.

6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.

7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.

8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.

2. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.

3. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.

4. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

5. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte digital.

6. Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos utilizados, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

VIII. Fundamentos del diseño gráfico

a) Objetivos:

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

2. Identificar y analizar los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.

3. Explorar las posibilidades comunicativas de los recursos del diseño gráfico en la transmisión eficaz de ideas y mensajes en el producto interactivo.

4. Saber utilizar los elementos propios del lenguaje gráfico para comunicar mensajes e ideas.

5. Analizar las características formales y funcionales de la composición, la tipografía, el color y la imagen en el producto gráfico interactivo.

6. Saber estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.

7. Explorar las particularidades del soporte con relación a las posibilidades expresivas de los elementos gráficos del mensaje y su visualización.

8. Valorar de forma argumentada productos gráficos interactivos en función de las características formales, técnicas y comunicativas.

b) Contenidos:

1. Arte, diseño y comunicación. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones y sus particularidades. Métodos de diseño.

2. La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Valor expresivo y comunicativo. Procedimientos retóricos.

3. Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas de los elementos visuales en función del mensaje y del ámbito de diseño.

4. Tendencias gráficas actuales en comunicación persuasiva, informativa e identificativa. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas de las nuevas tecnologías.

5. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo. Condicionamientos formales y técnicos.

6. Los productos interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Caracterizar los campos de actuación del diseño gráfico, diferenciar los objetivos comunicativos dominantes en cada uno, sus interrelaciones, aplicaciones y productos.

2. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.

3. Explorar diferentes combinaciones de elementos visuales con un objetivo comunicativo.

4. Proponer productos interactivos adecuados a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

5. Ordenar el espacio y los elementos visuales del producto interactivo atendiendo a la jerarquía informativa y al objetivo comunicativo.

6. Valorar críticamente la calidad estética, técnica y la eficacia comunicativa de mensajes gráficos, en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio.

IX. Lenguaje y tecnología audiovisual

a) Objetivos:

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.

2. Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.

3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas multimedia.

4. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.

5. Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.

6. Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.

7. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

8. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos:

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

2. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
6. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.
7. Los géneros y los productos audiovisuales.
8. Composición de vídeo avanzada. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) y efectos visuales cinemáticos.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Saber utilizar con destreza programas específicos de composición de vídeo digital, para creación de efectos visuales cinemáticos y gráficos en movimiento (Motion Graphics).
7. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes interactivos propios o asignados.
8. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

X. Lenguaje de programación

a) Objetivos:

1. Dominar los conceptos básicos de programación.
2. Diseñar algoritmos y programas de la calidad exigible profesionalmente en el contexto de supuestos prácticos de la especialidad.
3. Conocer los distintos tipos de estructuras: los ficheros y las bases de datos.
4. Conocer los diferentes tipos de bases de datos y sus componentes.
5. Iniciarse en la utilización de la metodología de diseño conceptual de bases de datos y de los sistemas gestores de bases de datos.

b) Contenidos:

1. Introducción a la Programación. Conceptos básicos.
2. Tipos de datos, variables y operadores de programación, estructuras de control, secuenciales y selectivas, repetitivas, funciones.
3. Ficheros, tipos de accesos. Organización de ficheros.
4. Bases de datos. Tipos de bases de datos: jerárquicas, relacionales y documentales. Sistemas de gestión de bases de datos. Lenguajes para describir y manipular los datos.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
2. Explicar con precisión el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema, y diseñar e implementar el programa correspondiente.

3. Definir correctamente los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.

4. Diseñar y consultar una base de datos adecuada a supuestos prácticos de la especialidad utilizando la metodología adecuada.

XI. Interfaces gráficas de usuario

a) Objetivos:

1. Comprender y valorar la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.

2. Comprender las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, los permisos y restricciones de una interfaz de usuario.

3. Analizar las particularidades técnicas que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la interfaz a estas necesidades.

4. Conocer los dispositivos de entrada y salida.

5. Conocer los procedimientos de implementación de interfaces de usuario así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.

6. Especificar las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.

7. Diseñar e implementar una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad.

8. Valorar el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

b) Contenidos:

1. Evolución de las interfaces de usuario, las aplicaciones, los sistemas operativos e internet.

2. Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.

3. El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.

4. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.

5. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.

6. Técnicas de evaluación de la usabilidad.

7. Dispositivos de entrada y salida.

8. Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.

9. Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar razonadamente la importancia de las interfaces en los procesos productivos y comerciales, utilizando adecuadamente el vocabulario de la asignatura.

2. Definir las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores.

3. Explicar los principios de diseño, las características gráficas y las normas fundamentales para el desarrollo de una interfaz de usuario.

4. Realizar el prototipo de una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad, aplicando los conceptos de usabilidad y accesibilidad, los principios de diseño y la gráfica más adecuada para que la IU se adapte a los objetivos comunicacionales y cumpla con los estándares correspondientes.

5. Evaluar de forma argumentada la calidad técnica y artística de diversas interfaces de usuario utilizando los conceptos aportados por la asignatura.

XII. Proyectos de gráfica interactiva

a) Objetivos:

1. Comprender las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.
2. Planificar y desarrollar el proceso proyectual de documentos interactivos y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
3. Dominar la edición electrónica en Web y otros soportes multimedia para la difusión de información y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.
4. Aplicar los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios de la especialidad.
5. Utilizar las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivos.
6. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.
7. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.
8. Dominar las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.
9. Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica interactiva y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.
10. Valorar la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
11. Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
12. Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

b) Contenidos:

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.
2. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
4. Estructura del documento HTML y CSS.
5. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.
6. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.
7. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
8. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.
9. Distribución de aplicaciones multimedia.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico interactivo atendiendo a las especificaciones del encargo.
2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

3. Planificar el proyecto de gráfica interactiva y llevar a cabo correctamente todas sus fases hasta la obtención del documento interactivo más eficiente desde el punto de vista comunicativo.

4. Valorar los condicionantes de los procesos de interacción con la información y la accesibilidad, y tomarlos en cuenta en la realización de la pieza interactiva.

5. Utilizar adecuadamente las herramientas de creación, autoría y publicación multimedia, así como todos aquellos instrumentos tecnológicos propios de la especialidad.

6. Utilizar en la realización del documento interactivo, imágenes, gráficos, textos, audio y video para la publicación de archivos optimizados para la red.

7. Realizar el producto interactivo llevando a cabo el control de calidad correspondiente a cada momento a fin de garantizar la funcionalidad de la aplicación y la calidad gráfica y comunicativa del mensaje.

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

XIII. Formación y Orientación laboral

a) 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.

b) Contenidos:

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

2. 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.

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

4. 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.

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

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

7. 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.

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

9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. 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.
5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

XIV. Iniciativa emprendedora y legislación

a) Objetivos:

1. Fomentar la iniciativa emprendedora del alumnado en el ámbito profesional de la Comunicación Gráfica y Audiovisual.
2. Conocer los requisitos jurídicos, mercantiles, económicos, socio-laborales y de marketing para la administración y gestión de una pequeña o mediana empresa.
3. Conocer, comprender y aplicar la legislación profesional en el ámbito de la Comunicación Gráfica y Audiovisual.
4. Identificar las diferentes formas de liderazgo empresarial, como factor determinante del éxito empresarial. Aplicar las estrategias del trabajo en equipo, valorando su eficacia y eficiencia para la consecución de los objetivos de la organización.
5. Regulación de la profesión. Colegios profesionales. Estatuto profesional. Asociacionismo empresarial.
6. Identificar los organismos locales, nacionales y europeos de apoyo y asesoramiento al empresariado.
7. Conocer la evolución legislativa de la protección de la propiedad intelectual y de la propiedad industrial.
8. Comprender y analizar la normativa vigente sobre la propiedad intelectual y la propiedad industrial.
9. Conocer la historia legislativa de la normativa sobre publicidad.
10. Comprender y saber aplicar al producto elaborado la legislación sobre publicidad.

b) Contenidos:

1. La empresa:
 - Idea empresarial y factores diferenciadores.
 - Plan de marketing de una pequeña y mediana empresa.
 - Plan de empresa.
 - Plan de financiación e inversiones.
 - Plan de producción.
 - Organización de la producción.
 - Documentación mercantil básica: albarán, factura, recibo, cheque y letra de cambio.

- Contratos mercantiles.
 - La competencia desleal: acciones y derechos de exclusiva.
 - La protección de los secretos empresariales.
2. Liderazgo y trabajo en equipo:
- Teorías sobre el liderazgo.
 - Teorías sobre la motivación.
 - Trabajo en grupo: roles y productividad. El proceso de toma de decisiones en grupo.
 - Conflicto: características, fuentes y etapas.
3. Propiedad Intelectual e Industrial.
- Evolución histórica.
 - Legislación nacional, europea e internacional.
 - La protección jurídica.
 - Adquisición de derechos, transmisión y registro.
 - Prohibiciones absolutas.
 - Caducidad.
 - Nulidad.
4. La publicidad:
- Concepto y características.
 - Régimen jurídico.
 - Contratos.
 - Tipos de publicidad.
 - Acciones legales.
 - Las especialidades publicitarias según los diversos productos.
5. La denominación de origen:
- Concepto y características.
 - Régimen jurídico y protección.
- c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Asimilar los conceptos fundamentales que se incluyen en cada bloque temático.
2. Analizar e interpretar la normativa abordada.
3. Valorar razonadamente la normativa específica por la que se rige este campo profesional.
4. Identificar las acciones legales que puedan emprenderse en cada caso, según supuestos prácticos planteados.
5. Explicar y defender razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología del módulo, un proyecto empresarial.
6. Conocer las diferentes teorías del liderazgo y del trabajo en equipo.
7. Conocer su ámbito profesional y la regulación del mismo.
8. Realizar un análisis crítico y razonado de noticias relacionadas con la materia que se produzcan a lo largo del curso.
9. Emplear correctamente un lenguaje claro y una terminología específica e idónea.

XV. Inglés Técnico

a) Objetivos:

1. Comprender y emitir mensajes orales con precisión y cierto grado de fluidez, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional y cotidiano.

2. Comprender textos escritos complejos y funcionales en el entorno profesional y cotidiano, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.

3. Producir textos complejos y funcionales en el entorno profesional y cotidiano, organizando su contenido y utilizando un estilo acorde a la funcionalidad de los textos.

4. Conocer los aspectos socioculturales propios de los países de habla inglesa, analizando e interpretando los usos y actitudes más comunes en las relaciones profesionales y personales.

b) Contenidos:

1. Comprensión oral, producción hablada e interacción:

– Comprensión del significado general y específico de mensajes orales emitidos en lengua estándar dentro del contexto profesional propio del ciclo y de entornos cotidianos.

– Producción oral correcta y fluida de textos específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo y con temas cotidianos concretos y abstractos.

– Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes específicos relacionados tanto con el entorno profesional propio del ciclo como con temas cotidianos concretos y abstractos.

– Uso de estrategias de comunicación para iniciar, mantener y concluir un diálogo.

– Identificación de registros con mayor o menor grado de formalidad en función de la intención comunicativa y del contexto de comunicación.

2. Comprensión lectora y expresión escrita:

– Identificación y comprensión del tema principal e ideas secundarias en textos complejos y funcionales escritos sobre temas profesionales o de interés general.

– Identificación de la finalidad comunicativa de un texto complejo y funcional, de las secciones que lo componen, y de la organización y secuenciación de la información.

– Producción de textos escritos complejos sobre temas de interés general, profesional, o referidos a contenidos de otros módulos del ciclo.

– Uso de elementos organizativos de cohesión y coherencia para expresar con claridad la relación entre ideas y la funcionalidad del texto.

– Identificación y uso del registro adecuado a la funcionalidad del texto.

3. Conocimiento de la lengua:

– Conocimiento y uso de estructuras gramaticales complejas y funciones adecuadas que posibiliten una comunicación efectiva en el ámbito laboral y profesional.

– Campos semánticos relacionados con el entorno profesional, con otras materias de currículo, y con temas de interés general.

– Conocimiento, percepción y producción de rasgos fonético-fonológicos comunes de la lengua inglesa en sus variedades más extendidas.

– Reconocimiento de los rasgos diferenciales en el uso de la lengua: el lenguaje formal e informal, hablado y escrito. Los registros.

– Estrategias de aprendizaje. Estrategias de comunicación.

4. Aspectos socioculturales en el entorno profesional y personal:

– Valoración, respeto, y uso de las normas socioculturales y protocolarias en las relaciones laborales y cotidianas características del país donde se habla el idioma.

– Reconocimiento de la lengua extranjera para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.

– Interés por la buena presentación de los textos escritos tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender e interpretar el significado general y específico, la idea principal e intención comunicativa de textos orales y escritos en un entorno profesional y personal.
2. Producir textos orales y escritos específicos y detallados con diferentes intenciones comunicativas.
3. Participar activamente en conversaciones simuladas y espontáneas adaptándose a las características de la situación y a la finalidad comunicativa.
4. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales y personales en situaciones de comunicación, valorando las relaciones normas socioculturales y protocolarias propias del país de la lengua extranjera.

XVI. Proyecto integrado

Parte A: Teoría de la proyectación:

a) Objetivos:

1. Mostrar cómo realizar un proyecto integrado de la especialidad con calidad técnica, artística y profesional.
2. Analizar cada una de las diferentes etapas que constituyen un proyecto integrado.
3. Fomentar el desarrollo de las destrezas profesionales.

b) Contenidos:

1. Estudio de proyectos relacionados con la materia a través de sus fases.
 2. Planificación del proyecto integrado desde su comienzo hasta su finalización.
- Metodología del control de calidad en las diferentes etapas.
3. Preparación para la comunicación, presentación y defensa del proyecto

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Conocer las fases del proyecto de la especialidad
2. Explorar las diferentes fuentes de documentación.
3. Adaptar correctamente las técnicas gráfico-plásticas a cada fase del proyecto.
4. Utilizar adecuadamente los conceptos y terminología propios del ámbito profesional en la fase de comunicación.

Parte B: Realización del proyecto integrado:

a) 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 las destrezas profesionales de la especialidad mediante la proyectación y realización de un proyecto original de la especialidad.

b) Contenidos:

1. La creación y realización del proyecto de gráfica interactiva. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Estándares. Implementación.
2. Materialización del proyecto multimedia hasta la implementación del documento interactivo. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno para:

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

XVII. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

a) Objetivos:

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

ANEXO II

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes al currículo del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en la presente Orden

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo Artístico y Color.	Fundamentos de la representación y expresión visual.
Diseño Gráfico.	Teoría de la imagen. Recursos gráficos y tipográficos. Proyectos de gráfica interactiva. Fundamentos del diseño gráfico. Proyecto integrado.
Fotografía.	Fotografía. Teoría de la imagen.
Historia del Arte.	Historia de la imagen audiovisual y multimedia. Historia del arte y de la cultura visual contemporánea.

Especialidad	Módulo formativo
Medios Audiovisuales.	Lenguaje y tecnología audiovisual.
Medios Informáticos.	Medios informáticos. Lenguaje de programación. Interfaces gráficas de usuario. Proyectos de gráfica interactiva. Proyecto integrado.
Organización Industrial y Legislación.	Formación y orientación laboral. Iniciativa emprendedora y legislación.

ANEXO III

Relación de módulos que se convalidan entre los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de los ciclos formativos de grado superior de Artes Plásticas y Diseño de Gráfica Impresa y de Fotografía de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el currículo del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en la presente Orden

Módulos superados en los ciclos formativos de grado superior de Gráfica Impresa y Fotografía	Módulos que se convalidan del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva
Fundamentos de la representación y expresión visual. Teoría de la imagen. Medios informáticos. Lenguaje y tecnología audiovisual (ciclo: Fotografía). Fotografía (ciclo: Gráfica Impresa). Técnica fotográfica (ciclo: Fotografía). Iniciativa emprendedora y legislación. Inglés técnico. Historia del arte y de la cultura visual contemporánea. Fundamentos del diseño gráfico (ciclo: Gráfica Impresa).	Fundamentos de la representación y expresión visual. Teoría de la imagen. Medios informáticos. Lenguaje y tecnología audiovisual. Fotografía. Fotografía. Iniciativa emprendedora y legislación. Inglés técnico. Historia del arte y de la cultura visual contemporánea. Fundamentos del diseño gráfico.

ANEXO IV

Relación de módulos que se convalidan entre los currículos de los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Real Decreto 340/1998, de 6 de marzo, y el currículo del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en la presente Orden

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 340/1998, de 6 de marzo)	Módulos que se convalidan del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva
Dibujo artístico (ciclo: Ilustración). Expresión plástica: fotografía (ciclo: Fotografía Artística). Teoría de la imagen publicitaria (ciclo: Gráfica Publicitaria). Teoría de la imagen (ciclos: Ilustración y Fotografía Artística). Medios informáticos (ciclo: Gráfica Publicitaria). Diseño gráfico asistido por ordenador (ciclo: Ilustración). Idioma extranjero de (ciclos: Ilustración, Fotografía Artística y Gráfica Publicitaria). Fotografía (ciclos: Ilustración y Gráfica Publicitaria). Técnica fotográfica (ciclo: Fotografía Artística). Fotografía artística (ciclo: Fotografía Artística). Fundamentos del diseño gráfico (ciclo: Ilustración). Medios audiovisuales (ciclo: Fotografía Artística).	Fundamentos de la representación y expresión visual. Fundamentos de la representación y expresión visual. Teoría de la imagen. Teoría de la imagen. Medios informáticos. Medios informáticos. Inglés técnico. Fotografía. Fotografía. Fotografía. Fundamentos del diseño gráfico. Lenguaje y tecnología audiovisual.

ANEXO V

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

Formación y orientación laboral.
Fotografía.
Medios informáticos.
Lenguaje de programación.
Lenguaje y tecnología audiovisual.