

I. DISPOSICIONES GENERALES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

13641 *Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, define en el artículo 45 las enseñanzas artísticas profesionales de grado medio y superior de artes plásticas y diseño y determina que la finalidad de estas enseñanzas artísticas es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes plásticas y el diseño.

En el artículo 51, la Ley establece que estas enseñanzas profesionales se organizarán en ciclos de formación específica, los cuales incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, y remite al capítulo V del título I para su reglamentación, con las salvedades recogidas expresamente para las enseñanzas artísticas.

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, concreta en su artículo 6 que las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño se ordenarán en ciclos formativos de grado medio y de grado superior agrupados en familias profesionales artísticas.

De acuerdo con dichas previsiones y lo dispuesto en el artículo 39.6 de la Ley de Educación y debido a la naturaleza de la materia y a su carácter marcadamente técnico, corresponde al Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas, establecer mediante real decreto las titulaciones correspondientes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, los aspectos básicos del currículo de cada una de ellas y las familias profesionales artísticas en las que se agrupan.

Asimismo, establecer bases estatales mediante normas reglamentarias, como ocurre en el presente caso, es conforme a la excepcionalidad admitida por el Tribunal constitucional cuando «resulta complemento indispensable en determinados supuestos para asegurar el mínimo común denominador establecido en las normas legales básicas» (así, entre otras, en las SSTC 25/1983, 32/1983, y 48/1988).

Las enseñanzas de artes plásticas y diseño, referentes de las enseñanzas de artes aplicadas y oficios artísticos en nuestro sistema educativo, asumen la transmisión de las prácticas artísticas imprescindibles para la renovación y mejora de productos, ambientes y mensajes y para el crecimiento del patrimonio artístico. Para ello, estas enseñanzas artísticas profesionales sitúan la innovación tecnológica, la apreciación artística y la sólida formación en los oficios de las artes y el diseño en el contexto de la dimensión estética y creadora del hombre, cualidad determinante para el crecimiento patrimonial y de los valores de identidad, de expresión personal y de comunicación social.

En este sentido, el objetivo básico de este título es atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en la realización, producción y edición de cómics en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos artísticos y culturales vinculados a la creación y producción gráfica.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, define los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, se establece la estructura que deben tener dichos títulos y se fijan los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

En este marco normativo, el presente real decreto tiene por objeto establecer el título profesional de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y determinar su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas y aquellos otros aspectos de la ordenación académica y de los centros que, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Administraciones educativas en esta materia, constituyan los aspectos básicos que aseguren una formación común y garanticen la validez de los títulos en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Asimismo, para este título se determinan los accesos a otros estudios, las convalidaciones y exenciones y las competencias docentes para la impartición de las enseñanzas mínimas.

Como enseñanzas de educación superior y con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de técnico superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, en este ciclo formativo de grado superior se establecen los créditos europeos ECTS mínimos correspondientes a cada módulo formativo, tal como se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

Para la elaboración de esta norma han sido consultadas las Comunidades Autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación y han emitido informe el Consejo superior de Enseñanzas Artísticas, el Consejo Escolar del Estado y el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Educación, Cultura y Deporte y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de octubre de 2012,

DISPONGO:

Artículo 1. *Objeto.*

El presente real decreto tiene por objeto establecer el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual con carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, así como sus correspondientes enseñanzas mínimas.

Artículo 2. *Enseñanzas mínimas y establecimiento del currículo de los ciclos formativos.*

1. Las enseñanzas mínimas y la descripción del perfil profesional y del contexto profesional correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic se regulan en el anexo I al presente real decreto.

2. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a este título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

Artículo 3. *Competencia docente.*

Las competencias docentes de los funcionarios pertenecientes a los Cuerpos de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos básicos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómic son las contempladas en el anexo II al presente real decreto.

Artículo 4. *Ratios.*

1. En las enseñanzas correspondientes al ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómic la relación numérica profesor-alumno será, como máximo, de 1/30 en las clases teóricas y teórico prácticas y de 1/15 en las clases prácticas y talleres, prevista en el

artículo 13 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

2. Para el módulo de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

Artículo 5. *Instalaciones.*

1. En los centros de enseñanza que impartan el ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómic será necesario, como mínimo, los requisitos de instalaciones y condiciones materiales establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo.

2. Los espacios dispondrán de la superficie necesaria y suficiente para desarrollar las actividades de enseñanza de los módulos profesionales que se imparten en cada uno de los espacios. Además, deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) La superficie se establecerá en función del número de personas que ocupen el espacio formativo y deberá permitir el desarrollo de las actividades de enseñanza con la ergonomía y la movilidad requeridas dentro del mismo.

b) Deberán cubrir la necesidad espacial de mobiliario, equipamiento e instrumentos auxiliares de trabajo.

c) Deberán respetar los espacios o superficies de seguridad que exijan las máquinas y equipos en funcionamiento.

d) Respetarán la normativa sobre prevención de riesgos laborales, la normativa sobre seguridad y salud en el puesto de trabajo y cuantas otras normas sean de aplicación.

3. Los equipamientos que se incluyen en cada espacio han de ser los necesarios y suficientes para garantizar la calidad de la enseñanza. Además deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) El equipamiento (equipos, máquinas, y otros) dispondrá de la instalación necesaria para su correcto funcionamiento, cumplirá con las normas de seguridad y prevención de riesgos y con cuantas otras sean de aplicación.

b) La cantidad y características del equipamiento deberán estar en función del número de alumnos y permitir la adquisición de los resultados de aprendizaje, teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los contenidos que se incluyen en cada uno de los módulos profesionales que se impartan en los referidos espacios.

4. Las Administraciones competentes velarán para que los espacios y el equipamiento sean los adecuados en cantidad y características para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje y garantizar la calidad de estas enseñanzas.

Artículo 6. *Acceso a otros estudios.*

1. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic permitirá el acceso a cualquier otro ciclo formativo de grado medio o superior, con la exención de la prueba específica en aquellos casos previstos en el artículo 15 del 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.

2. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic permitirá el acceso directo a las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, de Artes Plásticas y de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Las Administraciones educativas reconocerán créditos de estas enseñanzas superiores a quienes estén en posesión del Título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño, de conformidad con lo establecido en el apartado 2 del artículo 10 de los Reales Decretos 633/2010, 634/2010 y 635/2010, de 14 de mayo, y el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, sobre reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior.

3. El título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic permitirá el acceso a los estudios universitarios de conformidad con lo establecido en el Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.

4. El reconocimiento de créditos entre títulos pertenecientes a enseñanzas de educación superior y el título de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración se llevará a cabo de conformidad con el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, salvo en los supuestos de convalidación o reconocimiento entre estudios de una misma enseñanza o estudios de técnico superior de enseñanzas distintas que se regirán por su normativa específica.

5. A efectos de facilitar el reconocimiento de créditos, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior y 66 créditos ECTS a las enseñanzas mínimas establecidas en este real decreto, distribuidos entre los módulos profesionales correspondientes.

Artículo 7. *Convalidaciones y exenciones.*

1. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Cómic regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual, según lo dispuesto en el anexo III.

2. Serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Cómic regulado en el presente real decreto por módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, según lo dispuesto 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. En el establecimiento del currículo correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, las Administraciones educativas deberán prever la observancia de la normativa básica de convalidaciones a fin de garantizar la coincidencia mínima de la carga lectiva y contenidos de los módulos de Formación y Orientación Laboral y los recogidos en los anexos III y IV.

5. El procedimiento y los requisitos para el reconocimiento de dichas convalidaciones serán los establecidos en la normativa vigente.

6. Los módulos formativos del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómic que podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral de acuerdo con lo establecido en el artículo 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, se determinan en el anexo V.

7. 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 el presente real decreto.

8. Las administraciones educativas regularán el procedimiento para el reconocimiento de las exenciones. En todo caso, para la acreditación de la experiencia laboral deberá presentarse la documentación que se indica en los artículos 15.4 y 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

9. 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 a través de la realización de proyecto adecuado al nivel académico cursado.

Disposición adicional primera. *Referencia del título en el marco europeo.*

Una vez establecido el marco nacional de cualificaciones de acuerdo con las recomendaciones europeas, se determinará el nivel correspondiente de estas titulaciones en el marco nacional y su equivalente en el marco europeo.

Disposición adicional segunda. *El ejercicio de la profesión.*

Las descripciones de los Perfiles Profesionales recogidas en el anexo I no constituyen una regulación del ejercicio de profesión titulada alguna y, en todo caso, se entenderá en el contexto del presente real decreto con respeto al ámbito del ejercicio profesional vinculado a las profesiones tituladas por la legislación vigente.

Disposición adicional tercera. *Accesibilidad universal en las enseñanzas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómics.*

1. Las Administraciones educativas, en el ámbito de sus respectivas competencias, incluirán en el currículo del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Cómics los elementos necesarios para garantizar que las personas que lo cursen desarrollen las competencias incluidas en el currículo en «diseño para todos».

2. Asimismo, dichas Administraciones adoptarán las medidas que estimen necesarias para que este alumnado pueda acceder y cursar estas enseñanzas artísticas profesionales en las condiciones establecidas en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa.*

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en este real decreto.

Disposición final primera. *Título competencial.*

El presente real decreto tiene carácter de norma básica al amparo de las competencias que atribuye al Estado el artículo 149.1.1.^a y 30.^a de la Constitución.

Disposición final segunda. *Implantación del nuevo currículo.*

Las Administraciones educativas iniciarán la implantación progresiva del nuevo currículo de estas enseñanzas en el curso escolar 2013/2014.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor.*

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Dado en Madrid, el 11 de octubre de 2012.

JUAN CARLOS R.

El Ministro de Educación, Cultura y Deporte,
JOSÉ IGNACIO WERT ORTEGA

ANEXO I

Enseñanzas mínimas y descripción del perfil y del contexto profesional del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic

1. Identificación del título.

- 1.1 Denominación: Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.
- 1.2 Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- 1.3 Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- 1.4 Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- 1.5 Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

2. Perfil profesional.

2.1 Competencia general.

Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.

Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.

Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

2.2 Competencias profesionales.

- 1. Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
- 2. Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 3. Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
- 4. Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.
- 5. Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
- 6. Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.

Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución.

Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

3.2 Sectores productivos.

Ejerce su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicacional: editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa, televisión, etc. En empresas o instituciones de otros sectores. Como profesional independiente realizando proyectos propios en actividad artística libre.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.

Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.

Elaboración de guiones para narraciones gráficas.

Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.

Realización de guiones ilustrados (story-boards).

Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.

Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

4. Enseñanzas mínimas.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.

Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.

Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.

Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.

Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.

Realizar cómics 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.

Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.

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.

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas mínimas.

| Estructura general | Horas lectivas mínimas | Créditos ECTS mínimos |
|---|------------------------|-----------------------|
| Módulos impartidos en el centro educativo | 1.050 | 63 |
| Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres . . | 50 | 3 |
| Total horas de enseñanzas mínimas | 1.100 | 66 |

4.3 Formación en el centro educativo.

4.3.1 Módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas.

CF GS Cómic

| Módulos formativos | Enseñanzas mínimas | |
|---|--------------------|----------------|
| | ECTS | Horas lectivas |
| Fundamentos de la representación y la expresión visual. | 5 | 90 |
| Teoría de la imagen | 3 | 45 |
| Medios informáticos | 5 | 90 |
| Fotografía | 3 | 60 |
| Historia del cómic | 3 | 50 |
| Dibujo aplicado al cómic. | 5 | 100 |
| Representación espacial aplicada | 5 | 100 |
| Técnicas de expresión gráfica | 5 | 95 |
| Producción gráfica industrial | 3 | 60 |
| Guión y estructura narrativa | 3 | 60 |
| Proyectos de cómic | 13 | 200 |
| Proyecto integrado | 7 | 50 |
| Formación y orientación laboral | 3 | 50 |
| Total mínimos | 63 | 1.050 |

4.3.2 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 gráficos 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 argumentadamente 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 de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
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. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

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 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. 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 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.
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 cómic.

- 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 cómic bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
 4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.
- V. Historia del cómic.
- a) Objetivos:
1. Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.
 2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
 3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal del cómic e identificar las principales tendencias, autores y obras.
 4. Analizar y valorar obras de cómic en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.
 5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.
- b) Contenidos:
1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
 2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
 3. Recorrido por la evolución histórica y técnica del cómic. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
 4. La imagen gráfica narrativa y los medios de comunicación. Influencia de la tecnología.
 5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.
- c) Criterios de evaluación:
- Se valorará la capacidad del alumnado para:
1. Analizar las manifestaciones de la imagen en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
 2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.

3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal del cómic en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.

4. Valorar argumentadamente cómics actuales en base al conocimiento histórico, la técnica y la sensibilidad estética.

5. Demostrar interés y sensibilidad hacia la evolución del cómic a lo largo de su recorrido histórico.

VI. Dibujo aplicado al cómic.

a) 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. Comprender y aplicar los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas de la especialidad.

6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

7. Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.

8. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el Dibujo aplicado al cómic e incorporarla al propio trabajo.

9. Desarrollar pautas de estilo personales.

10. Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

b) Contenidos:

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.

2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.

3. Dibujo de retentiva y de memoria.

4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.

5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.

6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. Distorsiones.

7. Anatomía humana y figura animal. Expresión facial y corporal. Distorsiones.

8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos de cómic. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.

9. Recursos expresivos en el dibujo aplicado al cómic.

10. Composición narrativa. El ritmo narrativo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.

2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.

3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.

4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.

5. Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.

6. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.

7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.

8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.

9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del cómic, a la intencionalidad estilística y temática del encargo.

10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del Dibujo aplicado al cómic.

11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VII. Representación espacial aplicada.

a) Objetivos:

1. Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de imágenes 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 imágenes de cómic 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.

b) Contenidos:

1. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.

2. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.

3. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.

4. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.

5. Sistema axonométrico: isonométrico, dimétrico, trimétrico,. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isonométrica. Dibujo isonométrico.

6. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.

7. Plano geometral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.

8. El círculo en perspectiva.

9. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.

10. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.

11. Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.

12. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.

13. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.

2. 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.

3. Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.

4. Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio bidimensional y utilizarlas de manera creativa en la realización de dibujos de cómics.

5. Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en los cómics utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.

6. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VIII. Técnicas de expresión gráfica.

a) 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 más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.

3. Experimentar con 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 dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme 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 dibujante 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.

b) Contenidos:

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.

2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas.

4. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.

5. Técnicas digitales.

6. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.

7. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.

8. El estudio del dibujante. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.

2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades de la narración.

3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de los autores de cómic significativos de diferentes épocas.

4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.

5. Utilizar adecuadamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.

6. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

IX. Producción gráfica industrial.

a) 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.

b) Contenidos:

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.

2. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.

3. Soportes de impresión.

4. Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos.

Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.

5. Post-impresión. Acabados.

6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

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

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.

4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.

5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.

6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.

7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.

8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

X. Guión y estructura narrativa.

a) Objetivos:

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.

2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.

3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.

4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
5. Saber desarrollar un guión narrativo.

b) Contenidos:

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad el alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.
4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de un proyecto de cómic.

XI. Proyectos de cómic.

a) Objetivos:

1. Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic, en diferentes formatos, adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
2. Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
3. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.
4. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
5. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.
6. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
7. Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización del cómic hasta la obtención de un producto final adecuado al nivel de calidad exigible profesionalmente.
8. Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
9. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
10. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos:

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.

4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.

5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.

6. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.

7. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.

8. Entintado y/o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.

9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.

10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.

11. Normativa de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.

2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.

3. Analizar los distintos formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.

4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.

5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.

6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.

7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.

8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.

9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.

10. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.

11. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.

12. 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.

XII. 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, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de cómic, las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos:

1. La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.

2. Materialización del proyecto de cómic hasta la obtención del producto acabado. 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 y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

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.
5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.

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 así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

4.4 Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres.

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 de comunicación gráfica, editorial o estudio I 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.

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 de comics 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.

ANEXO II

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en el presente real decreto

A. *Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño*

| Especialidad | Módulo formativo |
|--|---|
| Dibujo artístico y color. | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| | Técnicas de expresión gráfica. |
| | Dibujo aplicado al cómic. |
| Dibujo técnico. | Representación espacial aplicada. |
| Diseño gráfico. | Técnicas de expresión gráfica. |
| | Teoría de la imagen. |
| | Proyectos de cómic. |
| | Proyecto integrado. |
| Historia del arte. | Historia del cómic. |
| Fotografía. | Fotografía. |
| | Teoría de la imagen. |
| Medios audiovisuales. | Guión y estructura narrativa. |
| Medios informáticos. | Medios informáticos. |
| Organización industrial y legislación. | Formación y orientación laboral. |

B. *Cuerpo de Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño*

| Especialidad | Módulo formativo |
|--|--------------------------------|
| Fotografía y procesos de reproducción. | Producción gráfica industrial. |

ANEXO III

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en el presente Real Decreto

| Módulos superados en ciclos formativos de grado superior | Módulos que se convalidan |
|---|---|
| Fundamentos de la representación y la expresión visual. | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Teoría de la imagen. | Teoría de la imagen. |
| Medios informáticos. | Medios informáticos. |
| Fotografía. | Fotografía. |
| Técnicas de expresión gráfica (Ciclos: Ilustración y Gráfica impresa). | Técnicas de expresión gráfica. |
| Producción gráfica industrial (Ciclos: Ilustración y Gráfica impresa). | Producción gráfica industrial. |
| Representación espacial aplicada (Ciclo: Ilustración). | Representación espacial aplicada. |
| Guión y estructura narrativa (Ciclos: Animación y Gráfica audiovisual). | Guión y estructura narrativa. |

ANEXO IV

Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en el presente Real Decreto

| Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre) | Módulos que se convalidan |
|---|---|
| Dibujo artístico (Ciclo: Ilustración). | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Expresión plástica: fotografía (Ciclo: Fotografía artística). | Fundamentos de la representación y la expresión visual. |
| Teoría de la imagen publicitaria (Ciclo: Gráfica publicitaria). | Teoría de la imagen. |
| Técnicas de ilustración (Ciclo: Ilustración). | Técnicas de expresión gráfica. |
| Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria). | Medios informáticos. |
| Diseño gráfico asistido por ordenador (Ciclo: Ilustración). | Medios informáticos. |
| Fotografía (Ciclos: Ilustración y Gráfica publicitaria). | Fotografía. |
| Técnica fotográfica (Ciclo: Fotografía artística). | Fotografía. |
| Fotografía artística (Ciclo: Fotografía artística). | Fotografía. |
| Técnicas gráficas industriales (Ciclos: Ilustración y Gráfica publicitaria). | Producción gráfica industrial. |

ANEXO V

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

Formación y orientación laboral.
Fotografía.
Medios informáticos.
Producción gráfica industrial.