

ANEXO 1º

CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO DE ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

1. Identificación del título.

1.1 Denominación: Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

1.2 Nivel: Grado medio de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

1.3 Duración total del ciclo: Mil seiscientas horas.

1.4 Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5 Referente europeo: CINE-3 (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

2. Perfil profesional.

2.1 Competencia general.

Colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.

Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes.

Realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas.

Seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráficos interactivos.

Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.

Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de productos de comunicación gráfica interactiva así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.

2.2 Competencias profesionales.

Manejar los equipos informáticos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de edición web, tanto en la elaboración de sitios como en la producción de los elementos que lo componen.

Manejar programas de edición web así como aplicaciones que permitan la configuración y tratamiento de los elementos multimedia.

Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basa la producción y edición de productos gráficos de comunicación web.

Realizar y editar elementos gráficos multimedia de sitios web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.

Conocer los procesos de realización y edición web y utilizar con destreza las herramientas que permitan la optimización de su labor profesional.

Comprender, interpretar y llevar a cabo las indicaciones técnicas para la realización de proyectos gráficos para la red.

Utilizar con destreza programas de edición web y aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.

Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto de producto gráfico interactivo.

Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los procesos de realización y edición de elementos web.

Comprender las diferentes fases del proceso de creación y edición web y colaborar en los procedimientos de realización conforme a las indicaciones del proyecto.

Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de realización de productos interactivos.

Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.

Conocer y aplicar la normativa que regula la comunicación y producción gráfica en soporte web así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.

Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo del diseño y la edición web.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

Desarrolla su actividad como profesional autónomo o asociado y como trabajador por cuenta ajena en todas aquellas instituciones o empresas que requieren productos interactivos de comunicación visual. Puede ejercer sus competencias, por encargo de un profesional de rango superior o un equipo multidisciplinar, como técnico realizador en el mantenimiento y actualización de sitios web y en la producción de elementos multimedia.

3.2 Sectores productivos.

Ejerce su actividad en el sector público o privado en empresas relacionadas con la comunicación visual y el producto interactivo: sector audiovisual, agencias de publicidad, empresas multimedia, estudios de diseño, departamentos de marketing, publicidad o diseño de empresas u organismos públicos, publicaciones on line.

Como trabajador autónomo interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de producción de elementos en soporte web y multimedia.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.

Producción y tratamiento de elementos multimedia.

Técnico en programas de edición web.

Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.

Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.

4. Estructura del currículo.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.

2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.

3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.

4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.

5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.

6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.

7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.

8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.

9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.

10. Conocer el marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.

11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.

12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.

13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

14. Comprender y generar mensajes orales y escritos sencillos en lengua inglesa propios de situaciones concretas del campo profesional de la Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas y organización de los módulos.

4.2.1 Distribución horaria de las enseñanzas.

Estructura general	Horas lectivas
Módulos impartidos en el centro educativo	1530
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	70
Total	1600

4.2.2 Distribución horaria semanal por cursos y ratios.

Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo				
Módulos formativos	Ratio	Horas semanales		Horas totales
		1º	2º	
Fundamentos del diseño gráfico	1/30	4		136
Tipografía	1/30	2	2	124
Medios informáticos	1/15	4		136
Historia del diseño gráfico	1/30	3		102
Formación y orientación laboral	1/30		3	84
Multimedia	1/15	6	6	372
Edición web	1/15	6	6	372
Inglés técnico: Asistencia al Producto Gráfico Interactivo	1/30		2	56
Postproducción audiovisual integrada	1/30		3	84
Obra final	1/30		2	64
Formación práctica en empresas, estudios o talleres				70
Horas semanales		25	24	
Horas totales ciclo				1600

4.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Duración: 136 horas.

a) Objetivos.

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

b) Contenidos.

1. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño. Análisis de trabajos representativos de los diferentes ámbitos. Particularidades de los productos gráficos interactivos.

2. La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Clasificación del signo. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.

3. Elementos básicos del diseño. Elementos conceptuales. Elementos visuales. Elementos de relación. Elementos prácticos.

4. Síntesis gráfica. Iconicidad de la imagen.

5. El color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Propiedades del color. Colores primarios, secundarios e intermedios. Relaciones de armonía y contraste. Psicología del color.

6. Composición. Principios compositivos de la imagen. Esquemas compositivos y estrategias de comunicación visual. Relación imagen y texto. Recursos expresivos y comunicativos.

7. Estructura del espacio gráfico, jerarquías compositivas e informativas y aspectos tipográficos en el producto interactivo en función del mensaje y del ámbito de diseño.

8. Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, diseño editorial, gráfica publicitaria, señalética, packaging y diseño web, y sus implicaciones en el producto interactivo.

9. Repercusiones formales, técnicas y comunicativas del soporte web y multimedia en el diseño gráfico de sitios web, productos multimedia e interactivos.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.

2. Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus interrelaciones, utilidad, soportes, aplicaciones y finalidades comunicativas.

3. Identificar el diseño gráfico como un proceso de comunicación visual y analizar los diferentes tipos de signos que utiliza.

4. Identificar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen.

5. Realizar representaciones gráficas con diferentes niveles de iconicidad.

6. Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.

7. Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.

8. Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología del módulo.

TIPOGRAFÍA

Duración: 124 horas.

a) Objetivos.

1. Conocer la evolución histórica de la tipografía, adquiriendo una visión global desde la aparición de la imprenta hasta nuestros días.

2. Reconocer las principales fuentes manuscritas en Europa.

3. Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.

4. Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.

5. Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.

6. Conocer las medidas tipográficas y su utilización.

7. Conocer las reglas básicas de composición de página y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.

8. Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño web y multimedia.

9. Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.

b) Contenidos.

1. Principales fuentes manuscritas en Europa.

2. Invención de la imprenta en Occidente y las primeras fuentes impresas. Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.

3. El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores.

4 Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.

5. Tipografía digital. Manipulación y creación de fuentes.

6. La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo... La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.

7. Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos digitales.

8. La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar y describir las principales fuentes manuscritas en Europa.

2. Conocer y valorar el desarrollo sociocultural que provocó el invento de la imprenta en occidente.

3. Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.

4. Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.

5. Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.

6. Crear y modificar archivos de fuentes digitales.

7. Seleccionar la tipografía más adecuada al producto interactivo de que se trate de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.

8. Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.

9. Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.

MEDIOS INFORMÁTICOS

Duración: 136 horas.

a) Objetivos.

1. Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender el funcionamiento de las redes locales e internet y las posibilidades de compartir recursos.
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de trabajos gráficos.
8. Producir archivos digitales para la edición web.
9. Conocer los formatos de archivo vectoriales adecuados para su uso en la web así como las posibilidades existentes para la animación de imágenes vectoriales en la web.

b) Contenidos.

1. Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.
2. El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Redes de computadoras, redes locales, internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
5. Hardware interno y externo. Elementos y utilización.
6. Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, autoedición, producción y tratamiento de textos e imágenes.
7. Sistemas de color. Digitalización. Vectorización. OCR. Tipografía digital.

8. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.
10. Imágenes vectoriales para la web. Formatos de archivo. Animaciones vectoriales para la web.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.
2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.
3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.
4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.
6. Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.
7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.
9. Utilizar adecuadamente los formatos de archivos vectoriales específicos para la web y conocer sus características, ventajas y limitaciones.
10. Conocer los fundamentos de la animación vectorial para la web, y utilizar correctamente las herramientas adecuadas para realizar animaciones vectoriales básicas para la web.

HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Duración: 102 horas.

a) Objetivos.

1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.

2. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.

3. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.

4. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.

5. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.

6. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico a la cultura visual y audiovisual contemporánea.

b) Contenidos.

1. Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.

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

3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.

4. Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.

5. Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo.

6. Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.

2. Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.

3. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología del módulo, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico.

4. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórica, la calidad comunicativa y la sensibilidad estética.

5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

Duración: 84 horas.

a) Objetivos.

1. Familiarizarse con el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, o funcionar como profesional autónomo.

3. Adquirir los conocimientos precisos sobre los mecanismos de acceso y sistemas de selección del mercado de trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.

4. Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.

5. Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios 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. Comprender 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. Elaborar un proyecto de actividad profesional autónoma teniendo en cuenta la viabilidad económica y el plan de obligaciones tributarias y de solicitud de subvenciones conforme a la normativa laboral y fiscal vigente.

4. Cumplimentar correctamente contratos y emitir facturas.

5. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

MULTIMEDIA

Duración: 372 horas.

a) Objetivos.

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.

2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.
6. Optimizar contenidos digitales para su incorporación en sitios web y entornos multimedia.
7. Utilizar con precisión y habilidad programas de creación de animaciones 2D vectoriales y de mapa de bits.

b) Contenidos.

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos. Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
2. Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y vídeo.
3. La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
4. Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
5. Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
6. Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
7. Integración de contenidos multimedia en la edición web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.
8. Animación vectorial 2D. Integración de audio y vídeo en animaciones vectoriales 2D.

9. Introducción a la composición de vídeo. Gráficos en movimiento (motion graphics) y efectos visuales cinemáticos. Optimización de archivos.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una web.

2. Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y vídeo y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.

3. Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio web.

4. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.

5. Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.

6. Generar contenidos digitales optimizados para su incorporación en sitios web y entornos multimedia.

EDICIÓN WEB

Duración: 372 horas.

a) Objetivos.

1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.

2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.

3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.

4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.

5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios web.

6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio web de acuerdo a las especificaciones del diseño.

7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio web.

8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio web.

9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.

10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la red ofrece.

11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

12. Realizar análisis de accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno de un sitio web.

13. Realizar la integración avanzada de contenido multimedia.

14. Conocer las tendencias actuales del diseño web.

b) Contenidos.

1. La web como medio de comunicación. El proyecto web.

2. Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.

3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.

4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.

5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.

6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.

7. Programas de edición web. Composición y maquetación web.

8. Alojamiento web. Servidores, dominios y hosting.

9. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.

10. Recursos en la red. Correo web, FTP, chat y otros servicios.
11. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, blogs, almacenamiento de archivos, compartir en la red.
12. Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
13. Análisis de accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno de un sitio web.
14. Composición avanzada de edición web. Integración avanzada de imágenes de mapa de bits y vectoriales. Integración avanzada de audio, multimedia y control de vídeo con el estándar más actual de HTML.
15. Tendencias actuales del diseño web.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, utilizando correctamente la terminología del módulo, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.
2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.
4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
5. Identificar los elementos que componen un sitio web y sus características técnicas y comunicativas.
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
7. Manejar con destreza programas específicos de edición web.
8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y actualización de contenidos web.
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.

10. Explicar y valorar argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la red internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.

11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

12. Analizar la accesibilidad, interactividad, usabilidad y entorno de un sitio web.

13. Manejar con destreza la integración multimedia.

14. Explicar, utilizando el vocabulario adecuado y la terminología específica, las nuevas tendencias del diseño web.

INGLÉS TÉCNICO: ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

Duración: 56 horas.

a) Objetivos.

1. Comprender y emitir mensajes orales sencillos, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional.

2. Comprender textos escritos sencillos en el entorno profesional, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.

3. Producir textos sencillos en el entorno profesional, organizando su contenido y utilizando un estilo acorde a su funcionalidad.

4. Utilizar los diccionarios generales y técnicos y otros materiales de referencia como herramientas de aprendizaje autónomo.

5. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales en situaciones de comunicación, describiendo las relaciones típicas características del país de la lengua extranjera.

6. Valorar positivamente la importancia de comunicarse en lengua extranjera y desarrollar progresivamente las estrategias de aprendizaje autónomo.

b) Contenidos.

Bloque I: Comprensión oral, producción hablada e interacción.

a) Comprensión del significado general y específico de mensajes emitidos en lengua estándar dentro del contexto profesional propio del ciclo.

b) Producción oral de mensajes relacionados con el entorno profesional propio del ciclo.

c) Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes específicos relacionados con el entorno profesional.

Bloque II: Comprensión lectora y expresión escrita.

a) Identificación y comprensión del tema principal e ideas secundarias en textos escritos sobre temas profesionales.

b) Producción de textos escritos sobre temas de interés profesional o referidos a contenidos de otros módulos del ciclo.

Bloque III: Conocimiento de la lengua.

a) Conocimiento y uso de estructuras gramaticales que posibiliten una comunicación básica en el ámbito laboral y profesional.

b) Campos semánticos relacionados con el entorno profesional y con otros módulos del currículo.

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

Bloque IV: Aspectos actitudinales en el entorno profesional y personal.

a) Valoración, respeto y uso de las normas socioculturales y protocolarias en las relaciones laborales características del país de la lengua extranjera.

b) 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. Identificar la idea principal y detalles relevantes de mensajes orales y escritos, sobre temas relacionados con el sector profesional del ciclo.

2. Expresarse oralmente y por escrito utilizando las estrategias de comunicación necesarias y el tipo de discurso adecuado a la situación.

3. Conocer y utilizar la terminología y los recursos lingüísticos necesarios para la correcta comunicación oral y escrita en el sector profesional.

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.

POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL INTEGRADA

Duración: 84 horas.

a) Objetivos.

1. Postproducir contenidos multimedia para su integración en un sitio web.
2. Controlar la calidad en la exportación de contenidos multimedia para su inclusión en sitios web teniendo en cuenta las características técnicas y funcionales de los mismos.
3. Saber utilizar con destreza los programas de postproducción audiovisual para la integración de imagen fija, animación, audio, etc.
4. Diferenciar los procedimientos de postproducción para los diferentes elementos que integran un proyecto web.
5. Analizar y gestionar los parámetros técnicos de productos multimedia para cumplir con las especificaciones del proyecto.
6. Conocer las diferentes tipologías de los elementos del diseño audiovisual destinados a productos web.

b) Contenidos.

1. Edición avanzada de contenidos multimedia digital para su inclusión en sitios web.
2. Fases de postproducción para un producto audiovisual web. Filtrado, etalonado, ecualizado, compresión, masterizado, normalizado y exportación.
3. Parámetros técnicos para el control de calidad de vídeo y audio. Tamaño. Profundidad. Dominancia de campos. Frecuencia de muestreo, etc.
4. Tipologías de elementos del diseño audiovisual destinados a un producto web (créditos, faldones, rótulos, banners, ventanas emergentes, etc.). Características técnicas, formatos y tipos de archivo.
5. Postproducción audiovisual. Programas de edición, conversión de vídeo y sonido.

6. Producto final: controles de calidad.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones 2D vectorial y de mapa de bits, optimizando los archivos para su utilización en productos web.
2. Conocer los fundamentos de los programas específicos de composición de vídeo digital, optimizando los archivos para su inclusión en productos web.
3. Generar contenidos avanzados multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio web.
4. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
5. Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.
6. Distinguir los distintos elementos del diseño audiovisual destinados a productos web.
7. Valorar la importancia que tiene el control de calidad en la exportación de contenidos multimedia y en las fases de postproducción audiovisual.

OBRA FINAL

Duración: 64 horas.

a) Objetivos.

Parte A

1. Comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de trabajos gráficos interactivos.
2. Interpretar correctamente las especificaciones gráficas y audiovisuales para un producto gráfico interactivo que le sea asignado.
3. Planificar las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.

Parte B

1. Realizar un producto interactivo encargado, respondiendo a sus especificaciones formales y técnicas.
2. Realizar y justificar en la memoria y el testimonio gráfico todas las fases del proceso de diseño y producción del trabajo gráfico interactivo.
3. Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo, a la realización autónoma de las tareas propias de la especialidad.

b) Contenidos.

Parte A

1. Metodología básica del diseño web y multimedia. Etapas. Especificaciones. Condicionantes.
2. Análisis e interpretación de las especificaciones del proyecto de producto gráfico interactivo asignado.
3. Ideación, pruebas y primeras propuestas.

Parte B

1. Generación de contenidos gráficos y multimedia e integración en el proyecto web.
2. Memoria. Memoria técnica y descriptiva en la que se justifiquen todas las fases de la obra final.
3. Testimonio gráfico. Testimonio de todas las etapas de la obra final.
4. Comunicación y defensa de la obra final.
5. Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del producto obtenido en relación a la información formal, técnica y comunicativa suministrada en el proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Parte A

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Desarrollar con rigor y destreza técnicos las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto interactivo asignado.

2. Aplicar la metodología básica del diseño del producto interactivo.
3. Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.

Parte B

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Resolver el proyecto atendiendo a sus especificaciones funcionales y técnicas.
2. Desarrollar con rigor y destreza técnicos, estilísticos y comunicativos todas las fases de la obra final, llevando a cabo los controles de calidad correspondientes a cada fase de trabajo.
3. Evaluar el producto interactivo obtenido con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel profesional.

4.4 Orientaciones metodológicas.

En el desarrollo del currículo debe predominar la utilización de metodologías activas en las que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Se ordenarán las actividades didácticas de forma progresiva, de manera que el alumnado tenga una escala sistemática y coherente que favorezca la construcción de los aprendizajes, partiendo en cada momento de sus conocimientos previos. Se incentivará la búsqueda guiada de soluciones propias potenciando la capacidad del alumnado para investigar. El profesorado despertará el interés por aprender y el alumnado debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje.

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

Se alternará la exposición teórica, acompañada de materiales didácticos que ejemplifiquen y clarifiquen los contenidos, con actividades prácticas basadas en la observación, el análisis, la experimentación y la reflexión crítica. Se deberán utilizar diversos soportes físicos y digitales, imágenes y audios, incorporando a las actividades didácticas medios tecnológicos modernos (especialmente los recursos informáticos y audiovisuales).

Se tratará de crear una visión global de todos los módulos profesionales, cuya referencia ha de ser el conjunto del sistema productivo del sector. Se debe proponer una metodología didáctica integradora de los aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos que permitan al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional. Se incorporarán a la programación de los módulos las propuestas de las empresas y las colaboraciones de personas expertas del sector que resulten aconsejables.

4.5 Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

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

a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de diseño y producción web y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

b) Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo, la empresa y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas que le son propios.

c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.

d) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, materiales, equipo y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

e) Participar de forma activa y cooperativa en las diferentes fases de los procesos de diseño, edición web, producción y postproducción bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

f) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

g) Aplicar las normas de seguridad e higiene laboral y mostrar sensibilidad hacia la protección del medio ambiente.

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.

5. Competencia docente.

5.1 Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente Decreto.

Especialidad	Módulo formativo
Diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico Tipografía Obra final
Historia del arte	Historia del diseño gráfico
Medios audiovisuales	Postproducción audiovisual integrada Multimedia Obra final
Medios informáticos	Medios informáticos Obra final Edición web
Organización industrial y legislación	Formación y orientación laboral

5.2 Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al cuerpo de Catedráticos y Profesores de Enseñanza Secundaria.

Especialidad	Módulo formativo
Inglés	Inglés técnico: Asistencia al producto gráfico interactivo

6. Convalidaciones y exenciones.

6.1 Relación de módulos formativos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior y de grado medio de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente Decreto.

a) De ciclos formativos de grado superior.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico (Ciclos: Gráfica impresa y Gráfica publicitaria)	Fundamentos del diseño gráfico
Recursos gráficos y tipográficos (Ciclos: Gráfica interactiva y Gráfica audiovisual)	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica (Ciclo: Gráfica impresa)	Historia del diseño gráfico
Lenguaje y tecnología audiovisual (Ciclos: Gráfica interactiva y Gráfica audiovisual)	Multimedia

b) De ciclos formativos de grado medio.

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Fundamentos del diseño gráfico
Tipografía	Tipografía
Medios informáticos	Medios informáticos
Historia del diseño gráfico	Historia del diseño gráfico

6.2 Relación de módulos formativos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior y grado medio de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en los Reales Decretos 1456/1995 y 1457/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente Decreto.

a) De ciclos formativos de grado superior.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Medios informáticos
Diseño gráfico asistido por Ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Historia de la imagen gráfica (Ciclo: Gráfica publicitaria e Ilustración)	Historia del diseño gráfico

b) De ciclos formativos de grado medio.

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio (Real Decreto 1457/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico (Ciclo: Autoedición)	Fundamentos del diseño gráfico
Diseño gráfico asistido por ordenador (Ciclo: Artefinal de diseño gráfico)	Medios informáticos

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

- Formación y orientación laboral.
- Medios informáticos.
- Multimedia.
- Edición web.

6.4 Materias de bachillerato que se convalidan con módulos pertenecientes al ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

Módulos profesionales	Materias de bachillerato que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico	Diseño
Multimedia	Cultura audiovisual