

ANEXO 10 °

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE 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.

Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.

Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.

Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.

Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.

Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
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. Estructura del currículo.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

1. Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.
2. Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.
3. Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.
4. Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.
5. Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.
6. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.
7. 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.
8. Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
9. Realizar cómics con el nivel de calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
10. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
11. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
12. Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
13. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
14. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.
15. Comprender y generar mensajes orales y escritos en lengua inglesa propios de situaciones concretas del campo profesional del cómic.

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas y organización de los módulos.**4.2.1 Distribución horaria de las enseñanzas.**

Estructura general	Horas lectivas	Créditos ECTS
Módulos impartidos en el centro educativo	1875	115
Formación práctica en empresas, estudios o talleres	125	5
Total	2000	120

4.2.2 Distribución horaria semanal por cursos y ratios.

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic							
Módulos formativos	Ratio	Horas semanales				Horas lectivas	ECTS
		1º	ECTS	2º	ECTS		
Fundamentos de la representación y la	1/30	3	7			102	7
Teoría de la imagen	1/30	2	4			68	4
Medios informáticos	1/15	4	7			136	7
Fotografía	1/15	2	4			68	4
Historia del cómic	1/30	3	6			102	6
Dibujo aplicado al cómic	1/30	2	4	4	6	180	10
Representación espacial aplicada	1/30	2	4	2	4	124	8
Técnicas de expresión gráfica	1/30	2	4	3	5	152	9
Producción gráfica industrial	1/15	2	4	3	5	152	9
Guión y estructura narrativa	1/30	2	4			68	4
Proyectos de cómic	1/15	6	12	10	15	484	27
Inglés técnico: Cómic	1/30			2	4	56	4
Formación y orientación laboral	1/30			2	4	56	4
Iniciativa emprendedora	1/30			2	4	56	4
Proyecto integrado	1/30			2	8	71	8
Formación práctica en empresas, estudios o					5	125	5
Totales		30	60	30	60	2000	120

4.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

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: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma. Tamaño, escala, forma y proporción.
3. Fundamentos de la composición en la expresión bidimensional. Estrategias y ritmos compositivos.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos, comunicativos y simbólicos del color.
6. Interacción de los elementos visuales: forma, color y textura en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. La experimentación con técnicas gráficas y pictóricas.

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.

TEORÍA DE LA IMAGEN

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

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 mensurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual. La composición, el espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
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. Semiótica visual.
7. La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo.
8. La narrativa gráfica: imagen secuencial e imagen fija.

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.

MEDIOS INFORMÁTICOS

Duración: 136 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

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 imágenes.
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 y software propietario.
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.
10. Software de maquetación editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento.
11. Edición audiovisual básica

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 maquetación y 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.
8. Saber utilizar herramientas básicas de edición audiovisual.

FOTOGRAFÍA

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

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 y sus usos.
3. La toma fotográfica: composición, encuadres, planos, y puntos de vista. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo en la imagen fija.
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.

HISTORIA DEL CÓMIC

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

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 el módulo y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

b) Contenidos.

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica: el signo, la comunicación y el lenguaje. El cómic, el diseño gráfico, la ilustración, la fotografía, la imagen audiovisual e interactiva, 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. La imagen gráfica y su relación con las vanguardias artísticas del siglo XX.
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.
6. Historia del cómic en España. El cómic en Canarias.

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.

DIBUJO APLICADO AL CÓMIC

Duración: 180 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 10.

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 del módulo 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, la mancha, el trazo sensible. Silueta y contorno, valores expresivos.
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. El color, textura y superficie en el cómic. Valores descriptivos, simbólicos y expresivos.
11. 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 para explorar 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, el color, 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.

REPRESENTACIÓN ESPACIAL APLICADA

Duración: 124 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

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. Conceptos generales.

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

5. Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico. Figuras planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico a mano alzada.

6. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.

7. Plano geométral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano de perfil y plano inclinado. Puntos inaccesibles. Aplicaciones a la especialidad.

8. El círculo y otras formas planas 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. Perspectiva aérea. Gradiente de textura. Perspectiva de espacios habitados. Distorsiones.

13. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportaciones 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 saber aplicarlas 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.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICA

Duración: 152 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

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 y soportes.

2. Técnicas gráficas secas, grasas, húmedas, mixtas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

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

4. Técnicas digitales.

5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas. Materiales, herramientas y soportes específicos.

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

7. 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, herramientas y soportes 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.

PRODUCCIÓN GRÁFICA INDUSTRIAL

Duración: 152 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 9.

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. Realizar el seguimiento del producto impreso en todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes.
9. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.
10. Analizar el panorama general de las empresas de artes gráficas de la Comunidad Canaria.
11. Valorar el impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.

b) Contenidos.

1. Introducción a las artes gráficas. Orígenes y antecedentes de los sistemas de impresión industriales en relieve, en hueco, planográficos y permeográficos.

2. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Plumas. Duotonos. Cuatricromía.

3. Preimpresión. Concepto de artefinal. Preparación de archivos para imprenta. Formatos de archivo y configuración.

4. Gestión de color. El color en la impresión. Configuración y calibración de dispositivos. Pruebas de color y pautas para impresión.

5. Materias primas: papeles, tintas y otros materiales. Soportes de impresión.

6. Sistemas de impresión. Características, técnicas, procedimientos y equipos. Idoneidad de originales gráficos para cada sistema de impresión.

7. Criterios de selección del proceso gráfico para la consecución del producto impreso y acabado.

8. Postimpresión. Acabados. Plastificados y barnices. Relieve. Estampación. Gofrado. Otros acabados. Manipulación del producto impreso. Troquelados. El alzado y plegado. La encuadernación.

9. Seguimiento y control de calidad en los procedimientos de reproducción e impresión. Ajustes, correcciones y modificaciones.

10. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.

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

12. Las empresas de artes gráficas. Normativa específica de seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio ambiente. Impacto ambiental de los residuos procedentes de la industria gráfica.

13. Características de las empresas de artes gráficas de la Comunidad Canaria.

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 del módulo.

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. Verificar todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes llevando a cabo las correcciones necesarias para la obtención de un impreso de la calidad técnica exigida en el mercado.

9. Reconocer y valorar las posibilidades de intervención en la fase de postimpresión.

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

11. Analizar el panorama de las empresas de artes gráficas de la Comunidad Canaria y valorar su evolución tecnológica en los últimos años.

12. Explicar y aplicar al propio trabajo la normativa específica de la producción gráfica en lo que respecta a seguridad, higiene, prevención de riesgos laborales y protección del medio ambiente.

GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

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. Teorías narrativas. Elementos narrativos.

2. Lenguaje secuencial.

3. Género y tono en el guión. Recursos narrativo-expresivos del guión de cómic. Adaptaciones.

4. Tipos de guiones. Formatos. Principales guionistas.

5. Fases de la elaboración del guión: el proceso creativo. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes. Documentación. El guión literario.

6. Estructura y desarrollo de una historia. Técnicas para la escritura de las escenas de un guión. La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.

7. El espacio y el tiempo en el guión. 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.

4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de un proyecto de cómic.

5. Comprender las fases para definir la construcción de personajes.

PROYECTOS DE CÓMIC

Duración: 484 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 27.

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. Analizar las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.
7. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
8. Explorar las posibilidades comunicativas de los recursos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas.
9. 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.
10. Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
11. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
12. 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. La metodología proyectual. Modelos de organización del proyecto: planteamiento del problema. Investigación y documentación. Condicionantes formales, funcionales, técnicos, organizativos, económicos y legales del proyecto.
3. Métodos y técnicas para la gestión de la creatividad.
4. Documentación proyectual: la memoria y el testimonio gráfico. La materialización y difusión del proyecto.
5. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
6. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. La novela gráfica.
7. Tipologías de cómic, técnica narrativa y formato. Cómic digital.
8. El tempo narrativo. Las transiciones y elipsis narrativas. Relación de viñeta y tempo narrativo. La secuencia.
9. Maquetación del cómic. Bocetos de planificación narrativa.
10. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
11. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
12. Tipografía. Estilos y familias de caracteres.
13. La expresión gráfica del texto. Tipografías para cómic.
14. 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.
15. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.
16. Entintado y técnica gráfica. Blanco y negro y color. Aplicación de las técnicas manuales y digitales.
17. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
18. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción. Artes finales.
19. 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. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la tipografía.
11. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
12. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.
13. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
14. 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.

INGLÉS TÉCNICO: CÓMIC

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Comprender y emitir mensajes orales con precisión y cierto grado de fluidez, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional.
2. Comprender textos escritos complejos y funcionales en el entorno profesional, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.
3. Producir textos complejos y funcionales 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 herramienta 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 orales emitidos en lengua estándar dentro del contexto profesional propio del ciclo.
- b) Producción oral correcta y fluida de mensajes específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo.
- c) Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo.

Bloque II: Comprensión lectora y expresión escrita.

- a) Identificación y comprensión del tema principal e ideas secundarias en textos complejos y funcionales escritos sobre temas profesionales.
- b) Producción de textos escritos complejos 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 complejas y funciones adecuadas que posibiliten una comunicación efectiva 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.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

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 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.

INICIATIVA EMPRENDEDORA

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.

2. Fomentar la iniciativa emprendedora en el ámbito profesional a través de la simulación de un plan de empresa encuadrado en la familia profesional.

3. Analizar los distintos modelos jurídicos de empresas y elegir el más idóneo según la actividad que se pretenda desarrollar y los recursos de los que se dispone. Conocer en qué consiste asociacionismo empresarial.

4. Adquirir la capacidad de realizar tareas organizativas encaminadas a la optimización de los recursos disponibles en la empresa, conjugando adecuadamente los criterios de productividad y calidad dentro del marco legal.

5. Elaborar, organizar y gestionar la documentación necesaria para la constitución de una pequeña empresa, así como la documentación generada en el desarrollo posterior de su actividad económica.

6. Identificar los organismos locales, nacionales y europeos de apoyo y asesoramiento al empresariado.

7. Reconocer y valorar las diferentes formas de liderazgo empresarial como factores determinantes del éxito empresarial.

8. Conocer, comprender y aplicar la legislación propia del sector profesional.

9. Definir la oportunidad de creación de una pequeña empresa, seleccionando la idea empresarial y realizando el estudio de mercado que apoye la viabilidad, valorando el impacto sobre el entorno de actuación incorporando valores éticos.

10. Elaborar un proyecto de creación de una pequeña empresa o taller.

b) Contenidos.

1. La cultura emprendedora: aptitudes y actitudes necesarias para el ejercicio del oficio o profesión. Innovación y creación.

2. El desarrollo de la idea empresarial y factores diferenciadores. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La idea de negocio en el ámbito de la familia profesional.

3. Emprendimiento y crecimiento. La iniciativa emprendedora como impulso económico y social. El riesgo en la actividad emprendedora.

4. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Creación y puesta en marcha de una empresa. Trámites administrativos y gestión de ayudas y subvenciones. Marco jurídico, laboral y fiscal. Planes de empresa, plan de marketing, plan de financiación e inversiones, plan de producción.

5. Gestión presupuestaria y facturación. Documentación mercantil básica. El marco jurídico de la competencia desleal. La protección de los secretos empresariales.

6. La empresa y su entorno. Imagen corporativa. Responsabilidad social y ética de las empresas.

7. El carácter emprendedor. Liderazgo y trabajo en equipo.

8. La denominación de origen: concepto y características. Régimen jurídico y protección.

9. Viabilidad y puesta en marcha de una empresa.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Reconocer las capacidades asociadas a la iniciativa emprendedora, analizando los requerimientos derivados de los puestos de trabajo y de las actividades empresariales.

2. Analizar e interpretar razonadamente y de forma autónoma la normativa específica del sector profesional.

3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad, el producto o servicio y las claves del éxito.

4. Localizar los diferentes organismos de apoyo para creación de empresas.

5. Explicar y defender razonadamente, utilizando la terminología del módulo, un proyecto empresarial.

6. Identificar y describir los trámites necesarios para la creación y dirección de una empresa, teniendo en cuenta las instituciones implicadas en el proceso.

7. Conocer las diferentes teorías de liderazgo y trabajo en equipo y llevarlas a la práctica durante el curso valorando las sinergias que produce la colaboración.

8. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio.

PROYECTO INTEGRADO

Duración: 71 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

a) Objetivos.

Parte A

1. Proponer un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.

2. Planificar los procesos y fases de ideación y ejecución de un proyecto de la especialidad.

3. Desarrollar, mediante la planificación de las fases de un proyecto original de cómic, las destrezas profesionales de su especialidad.

Parte B

1. Realizar un proyecto de la especialidad llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.

2. Materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.

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

b) Contenidos.

Parte A

1. La creación del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes.

2. Documentación gráfica. Aspectos funcionales, artísticos, comunicativos, técnicos, económicos, legales y organizativos.

Parte B

1. Memoria de proyecto. Testimonio gráfico y memoria descriptiva.

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.

Parte A

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Proponer 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 la planificación de los procesos y fases de ideación y ejecución de un proyecto de la especialidad, atendiendo a sus necesidades funcionales, artísticas, comunicativas, técnicas, económicas, legales y organizativas.

4. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

Parte B

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2. Demostrar la utilización de una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3. Cumplir con los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales del proyecto propuesto.

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.

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 cómic, ilustración o comunicación gráfica 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 y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

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

d) 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.

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

f) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de cómics bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

g) 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.

5. Competencia docente.

5.1 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 del ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en el presente 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 Iniciativa emprendedora

b) Cuerpo de Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño.

Especialidad	Módulo formativo
Fotografía y procesos de reproducción	Producción gráfica industrial

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

Especialidad	Módulo formativo
Inglés	Inglés Técnico: Cómic

6. Convalidaciones y exenciones.

6.1 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 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

6.2 Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior 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 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 asistido por ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Fotografía (Ciclo: 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

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

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