

ANEXO 4º

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE GRÁFICA INTERACTIVA

1. Identificación del título.

1.1 Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

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.

Idear y realizar piezas multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Planificar y llevar a cabo proyectos de productos interactivos que integren y desarrollen de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, vídeo, sonido, etc., en función de los objetivos comunicativos del encargo.

Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto multimedia de la calidad exigible a nivel profesional.

2.2 Competencias profesionales.

Comunicar eficientemente ideas y mensajes mediante el lenguaje multimedia.

Dotar al producto gráfico interactivo de los elementos persuasivos, informativos y/o identificativos adecuados a los objetivos del encargo.

Gestionar elementos gráficos de la interface y seleccionar los recursos más adecuados para solucionar aspectos de configuración e instalación.

Planificar y llevar a cabo, de manera autónoma, proyectos de gráfica interactiva con el nivel de calidad exigible profesionalmente.

Realizar piezas de gráfica interactiva en todas sus fases y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes para la obtención de un producto multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa.

Elaborar normas de aplicación y generar documentos que faciliten la comprensión, gestión y posterior evolución del producto gráfico interactivo.

Seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para solucionar los aspectos formales, funcionales y técnicos de un problema comunicativo concreto.

Transmitir mediante los recursos del lenguaje multimedia la información adecuada con precisión y eficiencia comunicativa.

Realizar correctamente los procesos de producción.

Coordinar el trabajo que se derive o genere a partir de estas responsabilidades.

Conocer y cumplir la normativa que regula la actividad profesional.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

Puede desarrollar su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena.

Realiza, parcial o totalmente, como profesional especialista piezas interactivas para el sector de servicios y de producción multimedia.

Elabora propuestas y proyectos de gráfica interactiva por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones.

Puede ejercer sus competencias profesionales como trabajador independiente o dependiente interpretando las ideas de otros profesionales.

3.2 Sectores productivos.

Puede ejercer su profesión en el ámbito público o privado, en empresas dedicadas a la comunicación, agencias, estudios de diseño, empresas, organismos públicos e instituciones de otros sectores que así lo requieran.

Puede realizar productos interactivos como actividad artística independiente.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

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

Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.

Diseño y desarrollo Web.

Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.

Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.

Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.

Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

4. Estructura del currículo.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

1. Identificar las necesidades comunicativas planteadas en una propuesta multimedia y valorar los recursos del lenguaje gráfico en el diseño de las interfaces y la interacción.

2. Valorar e integrar los elementos informativos, identificativos y persuasivos idóneos con relación a los objetivos comunicativos del producto multimedia.

3. Integrar en el proyecto gráfico interactivo la ejecución, organización, gestión y control del proceso de producción multimedia.

4. Planificar en el proyecto de producto multimedia el desarrollo de los aspectos gráficos, funcionales, interactivos, de usabilidad y técnicos en función de los objetivos comunicativos.

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

6. Interpretar la evolución de las tendencias gráficas en multimedia y de la interface, y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y comunicativos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

7. Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de edición y saber gestionarlas para garantizar la calidad y competitividad del producto interactivo en el mercado.

8. Seleccionar y producir las fuentes y documentación necesaria para gestionar la realización del proyecto multimedia.

9. Realizar piezas interactivas 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. Optimizar recursos y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en las distintas fases de planificación, gestión y elaboración del proyecto.

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 de la gráfica interactiva.

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
Fase de 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 Gráfica Interactiva							
Módulos formativos	Ratío	Horas semanales y créditos				Horas lectivas totales	ECTS
		1º curso	ECTS	2º curso	ECTS		
Fundamentos de la representación y la expresión	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 de la imagen audiovisual y multimedia	1/30	3	6			102	6
Recursos gráficos y tipográficos	1/30	2	4	2	4	124	8
Lenguaje de programación	1/30	2	4	2	4	124	8
Interfaces gráficas de usuario	1/30	2	4	5	8	208	12
Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	3	6	5	8	242	14
Proyectos de gráfica interactiva	1/15	7	14	8	11	462	25
Inglés técnico: Gráfica Interactiva	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 talleres					5	125	5
Totales		30	60	30	60	2000	120

4.3 Objetivos, contenidos, 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 expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar 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 y comunicativa 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 a su significado.
3. Analizar los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual y explicarlos mediante propuestas de representación gráfica.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y 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 la imagen multimedia.

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.

4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.

6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos.

1. Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre 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 y la comunicación audiovisual.

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 gráfica interactiva.

b) Contenidos.

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.

2. Los equipos fotográficos y sus usos.

3. La toma fotográfica: composición, planos, encuadres 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 gráfica interactiva 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 DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

a) Objetivos.

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

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

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

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

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

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

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

b) Contenidos.

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

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

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

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

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

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

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

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

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

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

RECURSOS GRÁFICOS Y TIPOGRÁFICOS

Duración: 124 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

a) Objetivos.

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

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

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

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

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

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

7. Utilizar la terminología específica para describir y justificar los recursos gráficos y tipográficos utilizados en productos gráficos o audiovisuales propios y ajenos.

8. Utilizar las fuentes tipográficas en función de las posibilidades y limitaciones de tecnológicas y de formato que tienen los diferentes soportes digitales.

b) Contenidos.

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, formato, retícula, imagen y tipografía: posibilidades comunicativas.
2. El signo escrito. El carácter tipográfico. Identidad de las letras. El alfabeto.
3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
5. Composición y legibilidad tipográfica. La tipografía en los diferentes ámbitos del diseño gráfico. Disposición y estética tipográfica. Maquetación.
6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.
7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.
8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.
9. La tipografía en los diferentes soportes digitales. Posibilidades y limitaciones. Formatos, usos y tecnología (OpenType, ClearType, WebFonts...).

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen y aplicarlas en supuestos prácticos de la especialidad.
2. Analizar, describir y valorar los elementos formales de los caracteres y sus implicaciones como imágenes visuales.
3. Explorar diferentes combinaciones de elementos tipográficos con un objetivo comunicativo en contextos interactivos.
4. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.
5. Realizar propuestas gráficas eficientes y adecuadas mediante la combinación de elementos gráficos y tipográficos.
6. Estructurar adecuadamente el espacio y los elementos gráficos y tipográficos atendiendo a la jerarquía informativa y al soporte digital.

7. Valorar críticamente la eficacia comunicativa del mensaje interactivo y de los recursos gráficos y tipográficos.

8. Utilizar un vocabulario técnico apropiado para describir los productos gráficos o audiovisuales propios y ajenos.

9. Seleccionar correctamente las fuentes tipográficas en función de las cualidades tecnológicas y de formato que exigen los diferentes soportes digitales.

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

Duración: 124 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

a) Objetivos.

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

b) Contenidos.

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

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una notación algorítmica.
2. Explicar con precisión el comportamiento que deberá tener la solución del enunciado de un problema y diseñar e implementar el programa correspondiente.
3. Definir correctamente los objetivos y la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos.
4. Diseñar y consultar una base de datos adecuada a supuestos prácticos de la especialidad utilizando la metodología adecuada.

INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO

Duración: 208 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 12.

a) Objetivos.

1. Comprender y valorar la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.
2. Comprender las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, los permisos y restricciones de una interfaz de usuario.
3. Analizar las particularidades técnicas que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la interfaz a estas necesidades.
4. Conocer los dispositivos de entrada y salida.
5. Conocer los procedimientos de implementación de interfaces de usuario así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.
6. Especificar las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.
7. Diseñar e implementar una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad.
8. Valorar el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

b) Contenidos.

1. Definición de interfaces gráficas de usuarios. Evolución, aplicaciones, sistemas operativos e internet. Impacto de las IGU en la sociedad.
2. Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.
3. El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.
4. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.
5. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.
6. Técnicas de evaluación de la usabilidad.
7. Dispositivos de entrada y salida.
8. Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.
9. Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar razonadamente la importancia de las interfaces en los procesos productivos y comerciales, utilizando adecuadamente el vocabulario del módulo.
2. Definir las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores.
3. Explicar los principios de diseño, las características gráficas y las normas fundamentales para el desarrollo de una interfaz de usuario.
4. Realizar el prototipo de una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la especialidad, aplicando los conceptos de usabilidad y accesibilidad, los principios de diseño y la gráfica más adecuada para que la IU se adapte a los objetivos comunicacionales y cumpla con los estándares correspondientes.
5. Evaluar argumentadamente la calidad técnica y artística de diversas interfaces de usuario utilizando los conceptos aportados por el módulo.

LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

Duración: 242 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 14.

a) Objetivos.

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Conocer la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas multimedia.
4. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.
5. Analizar y valorar productos multimedia y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.
6. Interpretar y realizar trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la especialidad.
7. Utilizar adecuadamente la terminología propia del módulo.
8. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos.

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
2. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.
3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología vídeo y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.

4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.

6. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.

7. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.

2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología del módulo.

3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.

4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.

5. Saber editar audio y video.

6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes interactivos propios o asignados.

7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

PROYECTOS DE GRÁFICA INTERACTIVA

Duración: 462 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 25.

a) Objetivos.

1. Comprender las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.

2. Planificar y desarrollar el proceso proyectual de documentos interactivos y realizar los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.

3. Dominar la edición electrónica en Web y otros soportes multimedia para la difusión de información y aplicarlos en supuestos prácticos de la especialidad.

4. Aplicar los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios de la especialidad.

5. Utilizar las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivos.

6. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.

7. Aplicar, en el contexto de la especialidad, los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.

8. Dominar las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.

9. Planificar correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica interactiva y desarrollarlo hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.

10. Valorar la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.

11. Emitir un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.

12. Conocer la normativa específica de aplicación a su especialidad.

b) Contenidos.

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.

2. La metodología proyectual. Modelos de organización del proyecto: planteamiento del problema. Investigación y documentación. Condicionantes formales, funcionales, técnicos, organizativos, económicos y legales del proyecto. Métodos y técnicas para la gestión de la creatividad.

3. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones de la comunicación visual interactiva. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.

4. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.

5. Estructura del documento HTML y CSS.

6. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.

7. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.

8. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad. Programación orientada a eventos.

9. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos. Diseño de sitios web. Diseño con CMS. Webapps y ebooks. Diseño para nuevos dispositivos.

10. Distribución de aplicaciones multimedia.

11. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Saber definir conceptual, formal y funcionalmente el proyecto gráfico interactivo atendiendo a las especificaciones del encargo.

2. Seleccionar y aplicar la metodología proyectual más adecuada al encargo.

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

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

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

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

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

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

INGLÉS TÉCNICO: GRÁFICA INTERACTIVA

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.

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.

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 empresario.
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 la especialidad las destrezas profesionales de la misma.

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 la especialidad las destrezas profesionales de la misma.

b) Contenidos.

Parte A

1. La creación del proyecto de gráfica interactiva. 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 gráfica interactiva 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, defenderlo 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 o estudio de comunicación o de diseño gráfico 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 socio-laborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.

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

f) Participar de forma activa y cooperativa en las diferentes fases del proceso de creación, producción y edición bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

g) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación 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 de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas del ciclo formativo de grado superior de Gráfica Interactiva regulado en el presente Decreto.

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo artístico y color	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Diseño gráfico	Teoría de la imagen Proyectos de gráfica interactiva Proyecto integrado Recursos gráficos y tipográficos
Historia del arte	Historia de la imagen audiovisual y multimedia
Fotografía	Fotografía Teoría de la imagen
Medios audiovisuales	Lenguaje y tecnología audiovisual
Medios informáticos	Medios informáticos Lenguaje de programación Interfaces gráficas de usuario Proyectos de gráfica interactiva Proyecto integrado
Organización industrial y legislación	Formación y orientación laboral Iniciativa emprendedora

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

Especialidad	Módulo formativo
Inglés	Inglés técnico: Gráfica interactiva

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 Gráfica Interactiva 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
Recursos gráficos y tipográficos (Ciclo: Gráfica audiovisual)	Recursos gráficos y tipográficos
Lenguaje y tecnología audiovisual (Ciclos: Fotografía y Gráfica audiovisual)	Lenguaje y tecnología audiovisual
Historia de la imagen audiovisual y multimedia (Ciclo: Gráfica audiovisual)	Historia de la imagen audiovisual y multimedia

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 Gráfica Interactiva 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
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Medios informáticos
Diseño gráfico 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
Medios audiovisuales (Ciclo: Fotografía artística)	Lenguaje y tecnología audiovisual

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.
- Lenguaje de programación.
- Lenguaje y tecnología audiovisual.