

## I.- DISPOSICIONES GENERALES

### Consejería de Educación, Cultura y Deportes

**Decreto 39/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7605]**

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 45.1, así como la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, en su artículo 78, establecen que las enseñanzas artísticas tienen como finalidad proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de la música, la danza, el arte dramático y de las artes plásticas y el diseño.

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

En este marco normativo fue aprobado el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, que constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, y el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

De conformidad con el artículo 6 bis.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como el artículo 2.2 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones Educativas, en el ámbito de sus competencias, establecer el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

Según establece el artículo 37.1 del Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha, corresponde a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades.

La ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, en su artículo 83 establece que las enseñanzas de artes plásticas y diseño se organizarán en ciclos de grado medio y grado superior, de acuerdo con lo establecido en la sección 2ª del capítulo VI del título I de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Se hace, pues, necesario establecer el currículo del ciclo formativo de grado superior conducente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

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

En la definición de este currículo se han tomado en consideración los artículos 6 y 7 de la Ley 15/2011, de 15 de diciembre, de Emprendedores, Autónomos y Pymes, así como el artículo 6 de la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, que establece los objetivos del sistema educativo de Castilla-La Mancha, entre los que se encuentran, en el apartado a), ofrecer al alumnado la posibilidad de desarrollar al máximo todas sus capacidades, con especial incidencia en las competencias comunicativas en lenguas extranjeras, y en el apartado b), promover entre el alumnado el valor del trabajo y del espíritu emprendedor y el fomento de la ética en las relaciones laborales. En su virtud, se han incorporado los módulos de inglés técnico y de iniciación a la actividad empresarial al ciclo que regula este Decreto, que tendrán idéntica consideración que el resto de módulos profesionales.

Con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de Técnico Superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, este Decreto establece los créditos europeos del

Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS) correspondientes a cada módulo formativo, según se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, y respetando los mínimos fijados en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre. Así mismo, a efectos de facilitar el régimen de convalidaciones, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior que establece este Decreto.

En el proceso de elaboración de este Decreto ha intervenido la Mesa Sectorial de Educación y ha emitido dictamen el Consejo Escolar de Castilla-La Mancha.

En virtud de lo anterior, a propuesta del Consejero de Educación, Cultura y Deportes, de acuerdo/oído con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 5 de junio de 2014,

Dispongo:

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Decreto tiene como objeto establecer el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales de Artes Plásticas y Diseño correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en Castilla-La Mancha.

2. El presente Decreto será de aplicación en los centros docentes públicos y privados de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha que impartan las enseñanzas referidas en el apartado primero de este artículo.

Artículo 2. Referentes al título.

1. Los aspectos relativos a la identificación del título, al perfil profesional, al contexto profesional, así como los objetivos propios de cada módulo profesional, sus contenidos y criterios de evaluación son los que se establecen en el anexo II del presente Decreto.

2. La relación numérica profesor-alumno, los objetivos generales del ciclo formativo y los accesos a otros estudios son los que están recogidos en 1434/2012, de 11 de octubre, establece el título de Técnico Superior de Artes plásticas y Diseño en Cómics perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Artículo 3. Acceso a estas enseñanzas.

Las condiciones de acceso al ciclo formativo así como las exenciones son las reguladas en el capítulo V del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

De conformidad con lo establecido en el artículo 52 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 83.3 de la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha, la Consejería competente en materia de educación regulará las pruebas de acceso, de acuerdo con lo dispuesto en el capítulo V del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

Artículo 4. Organización y distribución horaria.

1.- Los módulos del ciclo formativo de artes plásticas y diseño se organizan en dos cursos académicos.

2. La identificación y distribución de los módulos y la asignación de horas lectivas semanales y totales y sus correspondientes créditos ECTS son los establecidos en el Anexo I del presente Decreto.

Artículo 5. Flexibilización de la oferta

De forma excepcional, la Consejería competente en materia de educación o los Centros docentes previa autorización de la misma, podrán diseñar otras distribuciones horarias de los módulos del ciclo formativo, encaminadas a la realización de una oferta más flexible y adecuada a la realidad social y económica del entorno. En todo caso se mantendrá la duración total para cada módulo profesional establecida en el presente Decreto.

#### Artículo 6. Módulo de proyecto integrado

1. El departamento de la familia profesional de comunicación gráfica y audiovisual elaborará la programación didáctica del módulo de Proyecto integrado, que será incluida en la programación general anual una vez sea aprobada por el Claustro.
2. Para llevar a cabo la tutoría del Proyecto integrado habrá un tutor por cada 5 proyectos, conforme a la normativa que dicte al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.
3. El alumnado será evaluado una vez superados el resto de módulos de formación en el centro por una comisión evaluadora formada por un presidente, que será el director del centro o persona en quien delegue, y de 2 a 4 vocales, uno de los cuales actuará como secretario.
4. Anualmente se realizará una convocatoria extraordinaria del módulo de proyecto integrado.

#### Artículo 7. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres tendrá como finalidad la adquisición por parte del alumnado de una correcta madurez profesional, acorde con su nivel, permitiendo evaluar la competencia del alumnado en situaciones reales de trabajo y favorecer su inserción laboral. Para ello los centros educativos fomentarán la colaboración con las empresas, estudios, talleres y otras entidades locales y autonómicas.
2. Su duración para cada uno de los niveles de enseñanza regulados en este Decreto queda establecida conforme se especifica en los Anexos I y II, sin tener en ningún caso carácter laboral. Será realizada en el último curso, una vez haya alcanzado el alumno la evaluación positiva en todos los módulos, a excepción del módulo de Proyecto integrado.

Con carácter excepcional, a decisión de la junta de profesores de grupo, podrá acceder a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, el alumnado que tenga pendientes de superar módulos cuya carga horaria no supere el 20 por 100 del total del ciclo. En este caso, la junta de profesores valorará individualmente para cada alumno el grado de adquisición de la competencia general del título y de los objetivos generales del ciclo formativo, las posibilidades de recuperación de los módulos no superados y el aprovechamiento que pueda hacer de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres. El tutor elaborará un informe en el que pondrá de manifiesto las razones excepcionales expuestas por la junta de profesores de grupo, en relación a la decisión adoptada.

Cuando en función del tipo de oferta, de las características propias de cada ciclo formativo y de la disponibilidad de puestos formativos en las empresas, sea adecuada una temporalidad distinta para su realización, el centro lo solicitará al Servicio Periférico Provincial de Educación, Cultura y Deportes, que resolverá en cada caso, previo informe de la Inspección de Educación.

3. La tutoría de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponde al tutor del grupo, que tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa. Los tutores de la fase de formación práctica se integrarán en el departamento de orientación y formación en centros de trabajo durante el periodo de realización de esta fase, participando en todas las reuniones y trámites que sean necesarios para el desarrollo de las mismas.

#### Artículo 8. Evaluación, promoción, permanencia y movilidad.

La evaluación, promoción, permanencia y movilidad se atenderán a lo establecido en el capítulo VI del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y a la normativa que dicte al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.

#### Artículo 9. Titulación.

De conformidad con lo establecido en el artículo 53.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el alumnado que supere las enseñanzas correspondientes a este ciclo formativo de grado superior obtendrá el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual.

Artículo 10. Convalidaciones y correspondencia con la vida laboral y exenciones.

1. La relación de módulos que se pueden convalidar entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica Audiovisual y el ciclo formativo regulado en este Decreto, son los que se establecen en el anexo III del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.
2. La relación de módulos que se pueden convalidar entre los ciclos formativos de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo regulado en el presente Decreto, son los que figuran en el anexo IV del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.
3. El módulo formativo de Inglés técnico se podrá convalidar siempre que se acredite haber superado el mismo módulo en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño de igual o superior nivel académico al que se desea cursar.
4. El módulo de Iniciación a la actividad empresarial se podrá convalidar siempre que se acredite haber superado el mismo módulo en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño de igual o superior nivel académico al que se desea cursar.
5. Para cualquier otro supuesto de convalidación no contemplado en los apartados anteriores de este artículo, se estará a lo dispuesto en el artículo 23 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y, en el caso de módulo propios de la Comunidad, a lo que disponga la normativa que dicte al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.
6. Las convalidaciones se deberán presentar ante la dirección del centro docente donde se encuentre matriculado el alumno, para su resolución, antes de la finalización del mes de octubre. Si las resoluciones se resuelven favorablemente, en los módulos objeto de convalidación figurará la expresión de "Convalidado". Estos módulos no serán tenidos en cuenta para el cálculo de la nota media del ciclo formativo correspondiente.
7. De acuerdo con el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral los módulos formativos que figuran en el anexo V del citado Real Decreto y de conformidad con el artículo 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

Podrá ser objeto de exención total o parcial la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres de acuerdo con el artículo 7.7 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

8. Corresponderá a los centros donde el alumnado esté matriculado resolver las exenciones a las que se refiere el apartado anterior, de conformidad con el procedimiento que establezca al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.
9. Los módulos formativos y la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres que sean objeto de exención figurarán en el expediente académico del alumnado con la expresión "Exento/a". Estos módulos no serán tenidos en cuenta para el cálculo de la nota media del ciclo formativo correspondiente.

Artículo 11. Profesorado.

1. Con carácter general, las titulaciones requeridas al profesorado de los cuerpos docentes, son las establecidas en el artículo 13 del Real Decreto 276/2007, de 23 de febrero, por el que se aprueba el ingreso, acceso y adquisición de nuevas especialidades en los cuerpos docentes a que se refiere la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y se regula el régimen transitorio de ingreso a que se refiere la disposición transitoria decimoséptima de la citada Ley. Las titulaciones equivalentes a las anteriores, a efectos de docencia, para las distintas especialidades del profesorado son las establecidas en el Real Decreto 363/2004, de 5 de marzo, por el que se declara la equivalencia de determinadas titulaciones, a efectos de docencia, a las exigidas con carácter general para el ingreso y adquisición de especialidades de los cuerpos de profesores y maestros de taller de Artes plásticas y Diseño.

Las especialidades del profesorado de los Cuerpos docentes con atribución docente en los módulos relacionados en el Anexo I de este Decreto, son las establecidas en el anexo II del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

2. La atribución docente en el módulo de Inglés técnico corresponde a los Cuerpos de Catedráticos y de Profesores de Enseñanza Secundaria, ambos de la especialidad de Inglés, así como a los funcionarios de los Cuerpos docentes que posean la especialidad exigida para impartir módulos profesionales del Título, exceptuando los módulos de for-

mación y orientación laboral e iniciación a la actividad empresarial, siempre que acrediten un nivel de competencia lingüística de Inglés B2 según el Marco Común Europeo de Referencia de Lenguas.

3. La atribución docente en el módulo Iniciación a la Actividad empresarial corresponde a los Cuerpos de Catedráticos y Profesores de Artes Plásticas y Diseño, especialidad: Organización Industrial y Legislación

4. La atribución docente en el módulo Aplicaciones informáticas corresponde a los Cuerpos de Catedráticos y Profesores de Artes Plásticas y Diseño, especialidades: Medios Informáticos, Medios Audiovisuales y Diseño Gráfico.

#### Artículo 12. Espacios y Equipamientos.

Los centros de enseñanza que impartan el Ciclo Formativo de Artes Plásticas y Diseño que regula este Decreto deben cumplir, en cuanto a los requisitos referentes a instalaciones y condiciones materiales, lo previsto en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en el Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, Educación, así como en el artículo 5 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre.

Los espacios y equipamientos deberán cumplir la normativa sobre igualdad de oportunidades, diseño para todos y accesibilidad universal, prevención de riesgos laborales y seguridad y salud en el puesto de trabajo.

Disposición adicional única. Autonomía pedagógica de los centros.

Los centros docentes autorizados a impartir las enseñanzas artísticas profesionales a que se refiere este Decreto concretarán y desarrollarán las medidas organizativas y curriculares que resulten más adecuadas a las características de su alumnado y de su entorno productivo, de manera flexible y en uso de su autonomía pedagógica, en el marco legal del proyecto educativo, en los términos establecidos por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y en el Capítulo II del título III de la Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha.

Disposición final primera. Implantación del currículo.

La implantación del currículo queda supeditada a la autorización de la implantación de las enseñanzas en las Escuelas de Arte por parte de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de Castilla-La Mancha.

Autorizadas las enseñanzas, el currículo se implantará de acuerdo al siguiente calendario:

- a) El primer año se implantará el currículo de los módulos del primer curso del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.
- b) El segundo año se implantará el currículo de los módulos del segundo curso del ciclo formativo de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

Disposición final segunda. Habilitación para el desarrollo normativo.

Se autoriza a la persona titular de la Consejería competente en materia educativa para dictar las disposiciones que sean precisas para la aplicación de lo Dispuesto en este Decreto.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

Dado en Toledo, el 5 de junio de 2014

La Presidenta  
MARÍA DOLORES DE COSPEDAL GARCÍA

El Consejero de Educación, Cultura y Deportes  
MARIAL MARÍN HELLÍN

## Anexo I

Distribución horaria del currículo del ciclo formativo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

Módulos	Distribución de horas			
	Horas Totales	Horas Semanales 1º Curso	Horas Semanales 2º Curso	ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	96	3	0	6
Teoría de la imagen	64	2	0	5
Medios informáticos	96	3	0	6
Aplicaciones informáticas	81	0	3	4
Fotografía	118	2	2	5
Historia del cómic	118	2	2	7
Dibujo aplicado al cómic	177	3	3	9
Representación espacial aplicada	118	2	2	6
Técnicas de expresión gráfica	118	2	2	6
Producción gráfica industrial	81	0	3	4
Guión y estructura narrativa	64	2	0	3
Inglés técnico para los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual	96	0	3	5
Proyectos de cómic	448	6	8	29
Formación y orientación laboral	96	3	0	5
Iniciación a la actividad empresarial	54	0	2	3
Proyecto integrado	75	0	0	11
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	100	0	0	6
Total	2000	30	30	120

## Anexo II

Descripción del perfil, contexto profesional y contenidos del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

## 1. Identificación del título.

Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.

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

Duración total del ciclo: Dos mil horas.

Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación)

## 2. Perfil profesional.

## 2.1 Competencia general.

- 1.- Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- 2.- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- 3.- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

## 2.2 Competencias profesionales.

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

## 3. Contexto profesional.

## 3.1 Ámbito profesional.

- 1.- Desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.
- 2.- Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución.
- 3.- 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:

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

- 2.- Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.
- 3.- Elaboración de guiones para narraciones gráficas.
- 4.- Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.
- 5.- Realización de guiones ilustrados (story-boards).
- 6.- Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.
- 7.- Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

4. Objetivos, duración, contenidos y criterios de evaluación de los módulos.

Módulo: Fundamentos de la representación y la expresión visual.

A) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y 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. Reconocer los distintos lenguajes de representación visual.
7. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

B) Duración: 96 horas

C) Contenidos.

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

D) Criterios de Evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Teoría de la imagen.

A) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en el diseño gráfico, la imagen publicitaria y el arte.



6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

B) Duración: 64 horas.

C) Contenidos.

1. Principios de la imagen. Elementos morfológicos y compositivos. Iconicidad. Recursos audiovisuales y dinámicos de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. La visualización de la realidad. Percepción del espacio, el color y el movimiento. Teorías de la percepción.
4. Psicología de la comprensión visual. Memoria y pensamiento visual.
5. El signo: Expresión y contenido. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
6. El lenguaje visual. Sintaxis. Retórica de la imagen.
7. Denotación y connotación. Semiótica.
8. Construcción del mensaje visual. Función, estrategia, organización y jerarquía, emisores y receptores.
9. La comunicación visual en el contexto actual. El proceso comunicativo. La mediación de los sistemas de comunicación.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de las imágenes.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los recursos expresivos del lenguaje visual y su significado.
3. Relacionar los principios fundamentales de la percepción y la teoría de la imagen.
4. Diferenciar los aspectos denotativos y connotativos de la imagen.
5. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
6. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas razonadamente.
7. Conocer las características específicas que imponen a las imágenes los medios de difusión editorial y audiovisual.
8. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y justificarlas adecuadamente.

Módulo: Medios informáticos.

A) Objetivos.

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.
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 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 Ilustración, composición de páginas y viñetas, e interactivos.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

B) Duración: 96 horas.

C) Contenidos.

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Software de composición de páginas y viñetas. Diseño de interactivos.

---

10. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

D) 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 ilustración vectorial y bitmap, como también las herramientas de composición de páginas y viñetas, e interactivos.
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.

Módulo: Aplicaciones Informáticas.

A) Objetivos.

1. Crear y editar imágenes en mapa de bit profesionalmente mediante herramientas informáticas profesionales.
2. Conocer y emplear adecuadamente herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes basadas en vectores y sus plugins específicos para cómic.
3. Emplear adecuadamente las herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y maquetación y edición de libros.
4. Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

B) Duración: 81 horas

C) Contenidos.

1. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes en mapa de bit. Plugins específicos para cómic.
2. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes vectoriales como Illustrator o Flash. Plugins específicos para cómic.
3. Herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y libros.
4. Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con rigor y precisión herramientas informáticas para la creación de imágenes en mapa de bit para cómic.
2. Identificar y utilizar de forma correcta herramientas informáticas para la creación y edición de imagen vectoriales para cómic.
3. Manejar con habilidad herramientas informáticas para la creación de viñetas, tiras y libros.
4. Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como, escáner, tableta gráfica, etc
5. Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
6. Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.

Módulo: Fotografía.

A) Objetivos.

1. Conocer y dominar los materiales, la técnica y la tecnología fotográfica analógica y digital.
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.
5. Conocer los procesos de optimización de imágenes fotográficas.

B) Duración: 118 horas.

---

## C) Contenidos.

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, estética fotográfica y particularidades.
2. Introducción a la fotografía. El proceso fotográfico.
3. La función de la fotografía.
4. Los equipos fotográficos.
5. La cámara fotográfica en la actualidad.
6. Tipos de cámaras fotográficas.
7. Componentes esenciales de la cámara fotográfica.
8. Accesorios del equipo fotográfico.
9. Captura digital: cámara y escáner.
10. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
11. La cámara oscura.
12. La luz: formación de la imagen y control de la exposición.
13. El objetivo: distancia focal, profundidad de campo, perspectiva.
14. El obturador: la escala de velocidades y usos.
15. El diafragma: luminosidad y escala del número "f". Profundidad de campo. Ley de reciprocidad.
16. La fotografía química: soportes, técnicas y procedimientos.
17. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
18. Características básicas de la iluminación: calidad, dirección, contraste, desigualdad, color e intensidad.
19. El fotómetro: tipos y uso.
20. Equipos de iluminación: lámparas, flash y accesorios.
21. Fotografía de estudio.
22. El color en la fotografía.
23. Temperatura de color.
24. Teoría del color y modos de color.
25. Gestión de archivos fotográficos. Manipulación, edición y selección de fotografías.
26. Software de edición fotográfica.
27. Imagen digital: resolución, tamaño, formato de archivo.
28. Automatización de archivos digitales fotográficos.
29. Procesado y manipulación de las imágenes.
30. El laboratorio digital.
31. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
32. Los ámbitos fotográficos.

## D) 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 técnica de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

Módulo: Historia del cómic.

## A) Objetivos.

1. Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
3. Comprender de 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 argumentalmente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

B) Duración: 118 horas

## C) Contenidos.

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.

2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica y técnica del cómic. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen gráfica narrativa y los medios de comunicación. Influencia de la tecnología.
5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.

#### D) 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.

Módulo: Dibujo aplicado al cómic.

#### A) Objetivos.

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.
4. Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
5. Comprender y aplicar los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas de la especialidad.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
7. Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.
8. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el Dibujo aplicado al cómic e incorporarla al propio trabajo.
9. Investigar y documentar aspectos formales referidos a distintos estilos, culturas y épocas históricas como base para las propias realizaciones gráficas.
10. Desarrollar pautas de estilo personales.
11. Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

B) Duración: 177 horas

#### C) Contenidos.

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. 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 y 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. Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.
9. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos de cómic. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
10. Recursos expresivos en el dibujo aplicado al cómic
11. Composición narrativa. El ritmo narrativo.

## D) 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 investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.
3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
4. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
6. Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.
7. Utilizar adecuadamente los métodos, las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.
8. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
9. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
10. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
11. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo aplicado al cómic.
12. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Módulo: Representación espacial aplicada.

## A) Objetivos.

1. Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de imágenes y en la comunicación gráfica de ideas.
2. Conocer las construcciones básicas de la geometría plana.
3. Solucionar problemas de proporcionalidad aplicados al dibujo en el Cómic.
4. Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
5. Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.
6. Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en imágenes de cómic y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.
7. Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
8. 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) Duración: 118 horas

## C) Contenidos.

1. Construcciones geométricas fundamentales; polígonos, tangencias y curvas técnicas.
2. Proporcionalidad y escalas; aplicación al dibujo en el Cómic.
3. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.
4. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
5. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
6. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
7. Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.
8. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.
9. Plano geometral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.
10. El círculo en perspectiva.
11. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.
12. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
13. Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.
14. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.
15. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

## D) Criterios de Evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Conocer las formas básicas de la geometría plana y las relaciones de proporción y escala así como su correcta aplicación.

2. Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.
3. 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.
4. Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.
5. Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio bidimensional y utilizarlas de manera creativa en la realización de dibujos de cómics.
6. Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en los cómics utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.
7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Módulo: Técnicas de expresión gráfica

A) Objetivos.

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.
6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del dibujante en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

B) Duración: 118 horas

C) Contenidos.

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
3. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas.
4. Técnicas híbridas (analógicas y digitales.) y técnicas digitales.
5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.
6. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
7. El Estudio del dibujante. Equipo, organización. Métodos de archivado y documentación.
8. El trabajo de autor, el estilo personal del dibujante. Referentes.

D) 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 nuevas formas de expresión con las diferentes técnicas analógicas y digitales
5. Aplicar ideaciones más personales propias y creativas
6. Utilizar adecuadamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.
7. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.
8. Valorar y reflexionar el concepto del estilo gráfico de autor.

Módulo: Producción gráfica industrial.

A) Objetivos.

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

2. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.
3. Comprender y valorar las variables técnicas 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 en relación a su exigencia estética, funcional y coste medioambiental.
7. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico, respecto a condicionantes funcionales y económicos
8. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

B) Duración: 81 horas

C) Contenidos.

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
2. El proceso de producción gráfica.
3. Aspectos que influyen en la percepción y en la reproducción del color. Gestión del color.
4. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
5. Fotomecánica digital.
6. Tramados.
7. Flujo de trabajo.
8. Salida del original.
9. Soportes de impresión.
10. Soportes celulósicos: composición, fabricación y acabados. Clasificación y elección del papel.
11. Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión. Producción gráfica y medioambiente.
12. Post-impresión. Acabados.
13. Manipulados estructurales, estéticos y de protección.
14. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
15. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir argumentadamente el soporte y la técnica de impresión más adecuada a un proyecto gráfico, atendiendo a condicionantes funcionales, estéticos y medioambientales.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

Módulo: Guión y estructura narrativa.

A) Objetivos.

1. Conocer y utilizar el léxico y código de 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) Duración: 64 horas

## C) Contenidos.

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

## D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Inglés técnico para los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

## A) Objetivos.

1. Comprender textos de temática general y documentos especializados, obteniendo información global y específica y extrayendo y procesando la información técnica propia de los textos relacionados con el sector.
2. Comprender conversaciones, debates y exposiciones relativas a situaciones cotidianas y de la vida profesional y a situaciones derivadas de las diferentes actividades del sector.
3. Escribir textos coherentes y bien estructurados relacionados con el ámbito laboral y temas habituales del sector.
4. Mantener conversaciones a velocidad normal y en lengua estándar sobre temas cotidianos del trabajo propio del sector o de carácter general.
5. Conocer y usar el vocabulario y los recursos necesarios para comprender y producir documentos visuales, orales y escritos relacionados con el entorno de la especialidad.
6. Utilizar diccionarios generales y técnicos u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.
7. Identificar e interpretar los elementos culturales más significativos de los países de lengua inglesa.
8. Facilitar la comunicación básica y técnica, tanto oral como escrita, que permita la participación en programas educativos internacionales.

## B) Duración: 96 horas.

## C) Contenidos.

1. Organización de la información en los textos técnicos: índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.
  - Comprensión de mensajes, textos y artículos profesionales y cotidianos
  - Técnicas de localización y selección de la información relevante.
  - Estrategias de lectura según el género textual, el contexto de comunicación y la finalidad que se persiga.
  - Las relaciones internas en los textos.
  - Elementos de cohesión y coherencia en los textos.
  - Estudio de modelos de correspondencia profesional y su propósito.
  - Características de los tipos de documentos propios del sector profesional.
  - Técnicas para la elaboración de resúmenes y esquemas de lo leído o escuchado.
  - Comprensión de sentidos implícitos, posturas o puntos de vista en artículos o informes referidos a temas profesionales concretos o de actualidad.
2. Obtención de información global y específica de conferencias y discursos sobre temas concretos y con cierta abstracción.
  - Estrategias para comprender e inferir significados no explícitos: ideas principales.
  - Comprensión de mensajes profesionales y cotidianos. Comprensión global de un mensaje, sin necesidad de entender todos y cada uno de los elementos del mismo.
  - Ideas principales y secundarias. Identificación del propósito comunicativo de los elementos del discurso oral.
  - Diferentes acentos de lengua oral.
  - Utilización de estrategias para comprender e inferir significados por el contexto de palabras, expresiones desconocidas e información implícita en textos orales sobre temas profesionales.



3. Características de la comunicación escrita profesional. Correspondencia profesional. Estructuras formales en los textos escritos.

- Uso de mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.
- Uso de los signos de puntuación.
- Secuenciación del discurso escrito.
- Redacción, en soporte papel y digital, de textos de cierta complejidad: correspondencia, informes, resúmenes, noticias o instrucciones, con claridad, razonable, corrección gramatical y adecuación léxica al tema.
- Elaboración de textos coherentes que proporcionen información u opinión.
- Redacción del Currículum Vitae y sus documentos asociados.

4. Fórmulas habituales para iniciar, mantener y terminar conversaciones en diferentes entornos.

- Estrategias para mantener la fluidez en las presentaciones.
- Recursos utilizados en la planificación del mensaje oral para facilitar la comunicación. Secuenciación. Uso de circunloquios y paráfrasis para suplir carencias lingüísticas y mecanismos para dar coherencia y cohesión al discurso.
- Discurso oral y medios para expresar lo que se quiere comunicar. Adaptación a la situación y al receptor, adoptando un registro adecuado.
- Entonación como recurso de cohesión del texto oral: uso de los patrones de entonación.
- Conversaciones informales improvisadas sobre temas cotidianos y del ámbito profesional. Participación. Opiniones personales. Intercambio de información de interés personal.

5. Terminología específica de la actividad profesional. Expresiones de uso frecuente e idiomáticas en el ámbito profesional. Fórmulas básicas de interacción socio-profesional en el ámbito internacional.

- Vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el taller, el ámbito social, cultural, medio ambiental, etc.
- Recursos gramaticales: tiempos verbales, preposiciones, locuciones, expresión de la condición y duda, uso de la voz pasiva, oraciones de relativo, estilo indirecto, verbos preposicionales, verbos modales y otros.
- Otros recursos lingüísticos: gustos y preferencias, sugerencias, argumentaciones, instrucciones, acuerdos y desacuerdos, hipótesis y especulaciones, opiniones y consejos, persuasión y advertencia.
- Funciones lingüísticas propias del idioma especializado en procesos del sector, los elementos gramaticales asociados y las estrategias de adquisición y desarrollo del vocabulario propio.

6. Recursos digitales, informáticos y bibliográficos, para solucionar problemas de comprensión o para buscar información, ideas y opiniones necesarias para la realización de una tarea.

7. Referentes socio-profesionales más significativos de los países de lengua inglesa: la prensa, la publicidad, las relaciones laborales.

- Pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo en cuenta las convenciones de cortesía en uso.
- Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.

8. Cumplimentación de formularios y documentos.

- Trabajo en pares y grupos, y en entornos multidisciplinares.

#### D) Criterios de Evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y comprender las ideas centrales de los textos, tanto de temas generales como especializados.
2. Localizar y seleccionar, tras una lectura rápida, datos específicos en textos breves, cuadros, gráficos y diagramas.
3. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.
4. Acceder a la bibliografía complementaria y materiales de consulta necesarios o recomendados encontrando la información deseada.
5. Familiarizarse con los patrones de organización más habituales de los textos, facilitando así tanto la comprensión como la rápida localización de la información en los mismos.
6. Deducir el significado de palabras desconocidas a través de su contexto, gracias a la comprensión de las relaciones entre las palabras de una frase y entre las frases de un párrafo.
7. Intercambiar información técnica mediante simulaciones de las formas de comunicación más habituales en el trabajo: conversaciones telefónicas, reuniones, presentaciones, etc.
8. Explicar y justificar planes, intenciones, acciones y opiniones.
9. Desarrollar la capacidad de solicitar y seguir indicaciones detalladas en el ámbito laboral para la resolución de problemas, tales como el funcionamiento de objetos, maquinaria o programas de ordenador.
10. Practicar estrategias de clarificación, como pedir a alguien que aclare o reformule de forma más precisa lo que acaba de decir, o repetir parte de lo que alguien ha dicho para confirmar la comprensión.
11. Mostrar capacidad de seguir conferencias o charlas en lengua estándar sobre temas de su especialidad, distinguiendo las ideas principales de las secundarias, siempre que la estructura de la presentación sea sencilla y clara.

12. Practicar la toma de notas de reuniones en tiempo real para posteriormente ser capaz de transmitir los puntos esenciales de la presentación.
13. Transmitir y resumir oralmente de forma sencilla lo leído en documentos de trabajo, utilizando algunas palabras y el orden del texto original.
14. Describir procedimientos, dando instrucciones detalladas de cómo realizar las actuaciones más frecuentes dentro del ámbito laboral.
15. Realizar con éxito simulaciones de entrevistas laborales, asumiendo tanto el rol de entrevistado como de entrevistador, siempre que el cuestionario haya sido preparado con antelación.
16. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves sobre temas conocidos que son seguidas y comprendidas sin dificultad.
17. Utilizar los registros adecuados según el contexto de la comunicación, la situación y la intención de los interlocutores.
18. Elaborar ejemplos de los escritos más habituales del ámbito laboral, ajustando éstos a los modelos estándar propios del sector: informes de actuaciones, entradas en libros de servicio, presentaciones y respuestas comerciales...
19. Redactar el currículum vitae y sus documentos asociados (carta de presentación, respuesta a una oferta de trabajo...) de cara a preparar la inserción en el mercado laboral.
20. Solicitar o transmitir por carta, fax, correo electrónico o circular interna una información puntual breve referida al entorno laboral: compañeros de trabajo, clientes...
21. Redactar descripciones detalladas de los objetos, procesos y sistemas más habituales del sector.
22. Resumir información recopilada de diversas fuentes acerca de temas habituales del sector profesional y expresar una opinión bien argumentada sobre dicha información.
23. Mostrar interés por la buena presentación de los textos escritos, tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.
24. Adquirir el vocabulario técnico necesario, de manera que se recurra al diccionario tan sólo ocasionalmente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.
25. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del sector profesional, consiguiendo comunicar con un satisfactorio grado de corrección.
26. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para afrontar los retos comunicativos que el idioma planteará a lo largo de la carrera profesional.

Módulo: Proyectos de cómic.

#### A) Objetivos.

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

B) Duración: 448 horas

#### C) Contenidos.

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.
4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.

5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
6. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.
7. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.
8. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.
9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
11. Normativa de aplicación a la especialidad.

#### D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.
2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.
3. Analizar los distintos formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.
4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.
5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.
6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.
10. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.
11. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
12. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

Módulo: Formación y orientación laboral.

#### A) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas 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) Duración: 96 horas

#### C) 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 las propiedad intelectual. Entidades de gestión y 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.

#### D) 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 e 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 sociolaborales 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 laborales 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.

Módulo: Iniciación a la actividad empresarial.

#### A) Objetivos.

1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.
2. Identificar los elementos más significativos del entorno de la empresa. Reconocer la relevancia de la cultura empresarial en el desarrollo y mantenimiento de la institución.
3. Estudiar los diversos modelos de organización de empresas desde las escuelas clásicas hasta la actualidad. Observar los efectos producidos en el clima social interno y en el entorno empresarial en función de los modelos adoptados.
4. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.
5. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios en el mercado.
6. Analizar los elementos básicos para llevar a cabo el estudio de mercado y realizar pequeños estudios mediante técnicas de investigación de marketing.
7. Estudiar los comportamientos de compra del consumidor y de los grupos humanos.
8. Llevar a cabo un estudio de viabilidad de la empresa desde el punto de vista económico-financiero.
9. Conocer los modelos jurídicos de empresa eligiendo la más idónea en función al diseño de actividad empresarial
10. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas
11. Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido.
12. Diferenciar el tratamiento fiscal establecido para los modelos de empresas.
13. Valorar la función social de las empresas de economía social.
14. Realizar el plan de empresa.

B) Duración: 54 horas

#### C) Contenidos.

1. El empresario. Capacidad para ser empresario. La cultura emprendedora: aptitudes y actitudes necesarias para el ejercicio del oficio o profesión. Innovación y creación. El desarrollo de la idea empresarial. Criterios y principios para la creación de la identidad de la empresa y de las marcas de los productos o servicios.
2. El trabajo autónomo. El Estatuto del Trabajo Autónomo y su ámbito de aplicación. Régimen profesional común del trabajador autónomo: derechos profesionales básicos. Protección de los derechos de propiedad intelectual del trabajador autónomo. Régimen profesional de los trabajadores autónomos económicamente dependientes.
3. El diseño de la organización y cultura de la empresa. Viejas y nuevas formas de organización. La estructura organizativa del siglo XXI. La cultura de la empresa y su influencia en la realización de objetivos empresariales La responsabilidad social de la empresa. La empresa como sistema: estudio del sistema interno y externo. Análisis del clima social. La planificación estratégica.
4. El mercado. Concepto. Estructura y delimitación del mercado. La influencia de los factores del macroentorno y el microentorno en las relaciones de intercambio entre empresa y mercado. La segmentación del mercado.

5. El consumidor. El grupo humano y su tipología La estructura de la experiencia social: socialización y tipos de orientación y relación. La acción social y la teoría de la elección racional. Enfoques de estudio del comportamiento de compra. La motivación, los deseos, la percepción y la formación. Las características demográficas, socioeconómicas y psicográficas del comprador.
6. El producto. Clasificación. Características del producto total. Cartera de productos. El producto nuevo. El proceso de difusión y adopción de productos. El ciclo de vida de los productos. Fijación del precio y distribución. Estrategias de marketing.
7. La distribución a través de la Red. La armonización internacional del comercio electrónico. Régimen jurídico del comercio electrónico en España. Medidas para la protección de los signos distintivos y los bienes inmateriales de la empresa. La resolución internacional de conflictos en materia de propiedad industrial.
8. Los servicios. Concepto de servicio y tipología de los servicios. Diferencia entre producto y servicio. La percepción del servicio por clientes y empleados. La entrega del servicio: canales de distribución. La fijación del precio de los servicios.
9. La búsqueda de los recursos económicos para la puesta en marcha del negocio. Las subvenciones. El Plan financiero: previsión de tesorería, la cuenta de resultados previsional y el balance previsional.
10. Formas jurídicas de empresas y responsabilidad social. El empresario individual. La comunidad de bienes. Sociedad colectiva y comanditaria. Sociedades limitadas y anónimas. Las empresas de economía social: cooperativas y sociedades laborales, las empresas de inserción.
11. Trámites para la constitución de una empresa. Trámites de constitución y puesta en marcha de la actividad. Organismos e instituciones asesoras para el inicio de la actividad. La ventanilla única empresarial.
12. Las obligaciones fiscales. Los impuestos que se han de pagar en función de la forma jurídica empresarial: El impuesto sobre la renta de las personas físicas y el impuesto de sociedades, el alta en el Impuesto de Actividades Económicas. Impuestos indirectos: el Impuesto sobre el Valor Añadido. Impuestos locales. El calendario fiscal. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.
13. Responsabilidad jurídica de la empresa. El marco jurídico de la competencia desleal. Las infracciones y sanciones de orden social. Responsabilidad civil y penal derivadas de la actividad empresarial.

#### D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.
2. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económicamente dependiente.
3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto o servicio que va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.
4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identificar el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.
5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.
6. Tener en cuenta los cambios y la dinámica del cambio en las sociedades complejas y el fenómeno de la globalización.
7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.
8. Realizar un análisis DAFO.
9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.
10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.
11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.
12. Conoce las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.
13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elabora el organigrama.
14. Conoce las teorías y modelos sobre el clima social.
15. Conocer las formas de trabajar en equipo y los efectos en la organización, valorando las sinergias que produce la colaboración.
16. Conocer las ventajas del trabajo en equipo y la distensión del arco de control así como el ahorro de costes fijos y de producción.
17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de marketing y sus funciones.
18. Identifica conceptos de oferta y demanda.
19. Describir las fuentes de información directas e indirectas en el proceso de análisis del mercado.

20. Recopilar fuentes de información secundarias y realizar estudios mediante técnicas de investigación social analizando la información obtenida.
21. Describir los conceptos de marketing estratégico y marketing mix.
22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudiar los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.
23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.
24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio.
25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.
26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.
27. Identificar los principales instrumentos de financiación.
28. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.
29. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.

Módulo: Proyecto integrado.

A) Objetivos.

1. Proponer y materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Realizar el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
3. Desarrollar mediante la proyectación y realización de un proyecto original de cómic, las destrezas profesionales de su especialidad.

B) Duración: 75 horas

C) Contenidos.

1. La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
2. Materialización del proyecto de cómic hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

D) Criterios de evaluación.

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. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos tecnológico y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología de su ámbito profesional.

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

A) Objetivos.

1. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, editorial o estudio y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
2. Facilitar la toma de contacto del alumnado con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
3. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
4. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y

---

coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones socio-laborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.

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

6. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de comics bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

7. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el periodo de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

B) Duración: 100 horas.

---