

## I.- DISPOSICIONES GENERALES

### Consejería de Educación, Cultura y Deportes

**Decreto 36/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7593]**

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 y 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, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, y el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo 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 1435/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones Educativas, en el ámbito de sus competencias, establecer el currículo correspondiente a los títulos Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, 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 las enseñanzas 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 medio conducente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo 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 en programas de edición web y en producción, tratamiento y mantenimiento de elementos multimedia y productos gráficos interactivos 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.

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 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 de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo 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 reguladas 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 el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo 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 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 citado 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 son las establecidas 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 Obra final.

1. El departamento de la familia profesional de comunicación gráfica y audiovisual elaborará la programación didáctica del módulo de obra final, que será incluida en la Programación general anual una vez sea aprobada por el Claustro.

2. Quedará a decisión del centro la pertinencia de la exposición oral de la obra final, 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 obra final.

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 obra final.

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 tramites 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 apartado 1 del artículo 53 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los alumnos que superen las enseñanzas correspondientes a este ciclo formativo de grado medio obtendrán el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

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 y de grado medio de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en el presente Decreto, son los que se establecen en el Anexo III del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.

2. La relación de módulos que se pueden convalidar entre los ciclos formativos de grado superior y grado medio de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en los Reales Decretos 1456/1995 y 1457/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo regulado en el presente Decreto, son los que figuran los Anexos IV del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.

3. La relación de materias de Bachillerato que se pueden convalidar con los módulos pertenecientes al ciclo formativo de grado medio de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual regulado en este Decreto son los que figuran en el Anexo VI del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. De acuerdo con el Real Decreto 1435/2012, 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 1435/2012, de 11 de octubre.

9. Corresponde a los centros resolver las exenciones a las que se refiere el apartado anterior, previa solicitud de las personas interesadas que habrá de presentarse en los centros docentes donde se encuentren matriculadas.

10. 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 1435/2012, 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 formación 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.

## 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, de Educación, así como en el artículo 5 del Real Decreto 1435/2012, 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. Calendario de aplicación.

1. El presente currículo se implantará en las Escuelas de Arte de Castilla-La Mancha, autorizadas a impartirlo, a partir del curso escolar 2013/2014, y de acuerdo al siguiente calendario:

- a) En el curso 2013/2014, se implantará el currículo de los módulos del primer curso del ciclo formativo de artes plásticas y diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.
- b) En el curso 2014/2015, se implantará el currículo de los módulos del segundo curso del ciclo formativo de artes plásticas y diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

De forma paralela se dejarán de impartir las enseñanzas a extinguir.

2. El alumnado que estuviera cursando las enseñanzas a extinguir podrá optar entre solicitar las convalidaciones reguladas en el Anexo IV del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, para incorporarse a la nueva ordenación del sistema educativo, o bien finalizar las enseñanzas según la ordenación de las enseñanzas a extinguir. El alumnado que opte por esta última alternativa, dispondrá de dos convocatorias adicionales en el curso inmediatamente siguiente a su extinción. En caso de no superarlas, el alumnado deberá incorporarse a la nueva ordenación mediante la solicitud de las convalidaciones establecidas en el mencionado Anexo.

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 el día de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

Dado en Toledo, el 5 de junio de 2014

El Consejero de Educación, Cultura y Deportes  
MARCIAL MARÍN HELLÍN

La Presidenta  
MARÍA DOLORES DE COSPEDAL GARCÍA

Anexo I. Distribución horaria del currículo del ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

Módulos	Distribución de horas		
	Horas Totales	Horas Semanales 1º Curso	Horas Semanales 2º Curso
Fundamentos del diseño gráfico	125	5	0
Tipografía	100	4	0
Medios informáticos	300	6	6
Historia del diseño gráfico	100	2	2
Multimedia	300	5	7
Edición Web	350	5	9
Inglés técnico para los ciclos formativos de grado medio de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual	50	0	2
Formación y orientación laboral.	75	3	0
Iniciación a la actividad empresarial	50	0	2
Obra final	50	0	2
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	100	0	0
Total	1600	30	30

Anexo II. Descripción del perfil, contexto profesional y contenidos del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

## 1. Identificación del título.

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

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

Duración total del ciclo: Mil seiscientas horas.

Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

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

## 2. Perfil profesional.

### 2.1 Competencia general.

1. Colaborar en las distintas fases del proceso de elaboración de productos gráficos en soporte web conforme a las pautas estilísticas y técnicas del proyecto.
2. Interpretar adecuadamente la información proyectual que se le suministre y llevar a cabo las indicaciones técnicas y artísticas correspondientes.
3. Realizar elementos gráficos de comunicación en soporte web de acuerdo a las especificaciones técnicas y estilísticas recibidas.
4. Seleccionar, adecuar, organizar, distribuir y almacenar la información técnica necesaria para la realización de elementos puntuales de proyectos gráfico interactivos.
5. Saber ejecutar, normalizar y compatibilizar la información técnica y, en su caso, los ficheros informáticos necesarios para la correcta realización de productos gráficos interactivos.
6. Conocer la legislación y normativa básica que regula el diseño y realización de productos de comunicación gráfica interactiva así como la referida a la seguridad y prevención de riesgos laborales.

### 2.2 Competencias profesionales.

1. Manejar los equipos y dominar los programas específicos que intervienen en el proceso de edición Web, tanto en la elaboración de Sitios como en la producción de los elementos que lo componen.
2. Manejar programas de edición Web así como aplicaciones que permitan la configuración y tratamiento de los elementos multimedia.
3. Conocer el proceso de edición y los lenguajes de programación en que se basa la producción y edición de productos gráficos de comunicación Web.
4. Realizar y editar elementos gráficos multimedia de sitios Web de acuerdo a los estándares de usabilidad y accesibilidad actuales.
5. Conocer los procesos de realización y edición web y utilizar con destreza las herramientas que permitan la optimización de su labor profesional.
6. Comprender, interpretar y llevar a cabo las indicaciones técnicas para la realización de proyectos gráficos para la Red.
7. Utilizar con destreza programas de edición web y aplicaciones relacionadas con el tratamiento de texto, dibujos e imágenes.
8. Saber organizar, distribuir y almacenar la información suministrada y generada en el desarrollo de un proyecto de producto gráfico interactivo.
9. Interpretar con rigor y sensibilidad la información proyectual que se suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a lo procesos de realización y edición de elementos web.
10. Comprender las diferentes fases del proceso de creación y edición web y colaborar en los procedimientos de realización conforme a las indicaciones del proyecto.
11. Detectar problemas, colaborar en las tareas de control de calidad y realizar los ajustes correspondientes en las diferentes fases del proceso de realización de productos interactivos.
12. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados y organizar las medidas de mantenimiento periódico preventivo de los mismos.
13. Conocer y aplicar la normativa que regula la comunicación y producción gráfica en soporte web así como las medidas de prevención y protección en el entorno de trabajo.
14. Comprender y utilizar correctamente el vocabulario y los conceptos específicos utilizados en el campo de diseño y la edición web

### 3. Contexto profesional.

#### 3.1 Ámbito profesional.

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

#### 3.2 Sectores productivos.

1. Ejerce su actividad en el sector público o privado en empresas relacionadas con la comunicación visual y el producto interactivo: sector audiovisual, agencias de publicidad, empresas multimedia, estudios de diseño, departamentos de marketing, publicidad o diseño de empresas u organismos públicos, publicaciones on line.
2. Como trabajador autónomo interpretando las especificaciones de un proyecto gráfico y realizando tareas de producción de elementos en soporte web y multimedia.

#### 3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

1. Tratamiento informático, composición y preparación de textos, imágenes y otros elementos para la edición web y multimedia.
2. Producción y tratamiento de elementos multimedia.
3. Técnico en programas de edición web.
4. Interpretación de proyectos de comunicación interactiva y realización de sus elementos gráficos.
5. Obtener, corregir y realizar el tratamiento de elementos multimedia para sitios web y productos gráficos interactivos de diversa índole.
6. Objetivos, duración, contenidos y criterios de evaluación de los módulos.

Módulo: Fundamentos del diseño gráfico.

#### A) Objetivos.

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

B) Duración: 125 horas.

#### C) Contenidos.

1. El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.
2. La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo.
3. Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico audiovisual en función del mensaje y del ámbito de diseño.
4. Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto web.



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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.
2. Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus interrelaciones, utilidad, aplicaciones y finalidades comunicativas.
3. Describir los recursos y elementos fundamentales del diseño gráfico, sus características formales, funcionales y aplicaciones.
4. Analizar productos gráficos en soporte web y multimedia de acuerdo a las posibilidades formales y comunicativas de la composición, la tipografía, el color y la imagen.
5. Valorar críticamente la calidad formal y funcional de productos interactivos y multimedia en base a los conocimientos del módulo y al propio criterio y utilizar adecuadamente la terminología de la asignatura.

Módulo: Tipografía

A) Objetivos.

1. Conocer la evolución histórica de la tipografía.
2. Conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
3. Identificar los tipos más comunes y la familia a la que pertenecen.
4. Conocer las reglas básicas de la legibilidad y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.
5. Conocer las medidas tipográficas y su utilización.
6. Conocer las reglas básicas de composición y su aplicación adecuada a soportes web y multimedia.
7. Montar y editar fuentes de texto de acuerdo a las especificaciones del diseño web y/o multimedia.
8. Adecuar la tipografía al las especificaciones del proyecto gráfico interactivo.

B) Duración: 100 horas.

C) Contenidos.

1. Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.
2. El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores.
3. Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.
4. Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes.
5. La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo... La legibilidad: condicionantes perceptivos y reglas básicas.
6. Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.
7. La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la transmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Explicar el recorrido histórico de la tipografía y los momentos más significativos de su evolución.
2. Diferenciar las distintas familias tipográficas y explicar sus rasgos distintivos utilizando adecuadamente la terminología tipográfica.
3. Realizar correctamente cálculo de textos utilizando con precisión el tipómetro y los sistemas de medidas digitales.
4. Crear y modificar archivos de fuentes digitales.
5. Seleccionar la tipografía más adecuada para productos interactivos de acuerdo a los objetivos comunicativos y a las especificaciones del proyecto gráfico.
6. Aplicar correctamente las normas de composición tipográfica para los elementos gráficos y audiovisuales sobre soportes interactivos.
7. Componer y maquetar páginas web siguiendo las indicaciones del proyecto.

Módulo: Medios informáticos.

A) Objetivos.

1. Conocer la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y sus aplicaciones en la realización y edición de productos gráficos para soporte web y multimedia.

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender el funcionamiento de las redes locales e Internet y las posibilidades de compartir recursos.
4. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo.
5. Dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.
6. Conocer el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales como de mapa de bits.
7. Manejar los distintos tipos de formatos tipográficos y de imagen digital, y realizar originales de todo tipo de elementos gráficos.
8. Producir archivos digitales para la edición web.

B) Duración: 300 horas.

C) Contenidos:

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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Historia del diseño gráfico.

A) Objetivos.

1. Comprender los conceptos y lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
2. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.
3. Conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.
4. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.
5. Diferenciar las principales tendencias históricas del diseño gráfico, sus representantes y realizaciones.
6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
7. Valorar razonadamente las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual y audiovisual contemporánea.

B) Duración: 100 horas.

C) Contenido.

1. Concepto y función social de las artes plásticas y las manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
2. Evolución general de las artes plásticas bidimensionales. Autores, técnicas y obras relevantes. Aportaciones significativas e influencias en el diseño gráfico.
3. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.

4. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
5. Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.
6. Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo.
7. Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender los conceptos y el lenguaje visual del arte y del diseño gráfico y de sus diferentes manifestaciones.
2. Identificar tendencias y autores significativos del arte y del diseño gráfico y realizaciones de referencia.
3. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
4. Conocer y analizar la evolución de las diferentes tendencias de las artes plásticas y su relación con el entorno sociocultural en el que se producen.
5. Analizar el recorrido histórico, formal y tecnológico del diseño gráfico e identificar autores significativos.
6. Analizar productos de diseño gráfico en base a los conocimientos histórico-artísticos y sus características técnicas, tecnológicas y comunicativas.
7. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología específica de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico, así como las aportaciones del diseño gráfico en la cultura visual contemporánea.
8. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórico-artística, la calidad técnica comunicativa y la sensibilidad estética.
9. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.

Módulo: Multimedia.

A) Objetivos.

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.
4. Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, video y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.

B) Duración: 300 horas.

C) Contenidos.

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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Diferenciar los contenidos multimedia que se integran en un proyecto web.
2. Comprender el concepto de interactividad y saber utilizarlo en aplicaciones multimedia.
3. Producir contenidos multimedia para su integración en una web.

4. Manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
5. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.
6. Comprender los conceptos fundamentales relacionados con la edición de diferentes contenidos multimedia y su funcionalidad en una Web.
7. Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones, audio y video y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
8. Generar contenidos multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio Web.
9. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
10. Producir y manejar con precisión archivos multimedia para su publicación en soporte Web y verificar su adecuación técnica, estilística y comunicativa a las especificaciones del proyecto.

Módulo: Edición Web.

#### A) Objetivos.

1. Identificar los lenguajes de programación, conocer su funcionamiento y valorar su utilidad en las redes de comunicación.
2. Diferenciar los lenguajes de programación y su aplicación en la edición web.
3. Comprender la estructura de los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web.
4. Analizar el proceso de diseño de sitios web, las diferentes tareas de realización propias de la especialidad y los controles de calidad adecuados a cada tarea.
5. Conocer las posibilidades del sector y del mercado en lo referente a dominios, alojamiento y otros servicios Web.
6. Estructurar la información y los diferentes elementos que integran un sitio Web de acuerdo a las especificaciones del diseño.
7. Dominar los procedimientos de actualización de contenidos y mantenimiento de un sitio Web.
8. Manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.
9. Realizar y editar elementos gráficos interactivos para páginas web de acuerdo a las indicaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del proyecto de diseño.
10. Conocer los avances tecnológicos en lo referente a los recursos y servicios que la Red ofrece.
11. Conocer las directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

B) Duración: 350 horas.

#### C) Contenidos.

1. La Web como medio de comunicación. El proyecto Web.
2. Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
3. Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
4. HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.
5. Redes LAN y WAN. Protocolo http. Internet.
6. Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
7. Programas de Edición Web. Composición y maquetación Web.
8. Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.
9. Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
10. Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.
11. Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento archivos, compartir en la Red.
12. Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.

#### D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar, utilizando correctamente la terminología de la asignatura, la función de los lenguajes de programación en las redes de comunicación y en la edición web.
2. Identificar correctamente los distintos lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
3. Manejar con destreza el código básico de los lenguajes más utilizados en la web y las estructuras básicas de programación web.

4. Describir el proceso de diseño web y las tareas de realización propias de la especialidad y las correspondientes acciones de control de calidad.
5. Identificar los elementos que componen un sitio Web y sus características técnicas y comunicativas.
6. Crear y manipular adecuadamente diferentes contenidos para una Web de acuerdo a las indicaciones del proyecto.
7. Manejar con destreza programas específicos de edición Web.
8. Conocer y utilizar correctamente los recursos técnicos para la publicación y/o actualización de contenidos Web.
9. Producir y organizar la información necesaria para el funcionamiento de un sitio Web de acuerdo a las especificaciones estilísticas, técnicas y comunicativas del diseño.
10. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

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

#### A) Objetivos.

1. Comprender mensajes y textos sencillos relacionados con situaciones tanto de la vida cotidiana como profesional, redactados en un lenguaje habitual.
2. Comprender las ideas principales de un documento oral directo, grabado o visual relativo a la vida cotidiana o profesional, cuando los interlocutores emiten un discurso claro y con lentitud.
3. Cumplimentar documentos, redactar textos breves, mensajes o instrucciones relacionadas con la vida cotidiana o el ámbito profesional, enlazando las ideas con suficiente coherencia mediante conectores sencillos.
4. Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre actividades y asuntos cotidianos relacionados con el trabajo y el ocio, en situaciones sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información.
5. Conocer y usar el vocabulario y los medios lingüísticos elementales para comprender y producir documentos sencillos, visuales, orales y escritos.
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.

#### B) Duración: 50 horas.

#### C) Contenidos.

1. Organización de la información en textos profesionales sencillos: índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.
2. Comprensión de mensajes y textos básicos profesionales y cotidianos
3. Técnicas de localización y selección de la información relevante.
4. Estrategias de lectura activa para la comprensión, uso y transferencia de la información leída: resúmenes, esquemas o gráficos realizados durante y después de la lectura.
5. Las relaciones internas simples en los textos (causa/efecto, comparación, contraste, secuenciación) mediante los elementos de cohesión y coherencia fundamentales en textos sencillos: conjunciones y otros nexos básicos.
6. Estudio de modelos de correspondencia profesional estándar y su propósito: cartas, faxes o emails para pedir o responder a información solicitada.
7. Características de los tipos de documentos básicos propios del sector: manuales, libros de instrucciones, normas de seguridad, etc.
8. Comprensión global de un mensaje, sin necesidad de entender todos y cada uno de los elementos del mismo.
9. Estrategias para comprender e inferir significados no explícitos: ideas principales.
10. Comprensión de mensajes cortos, profesionales y cotidianos, sin distorsión provocada por sonidos ambientales.
11. Comprensión de conversaciones entre hablantes nativos cuando ésta se produce con claridad y en lenguaje estándar.
12. Utilización de estrategias para comprender e inferir significados por el contexto de palabras, expresiones desconocidas e información implícita en textos orales sobre temas profesionales.
13. Características de la comunicación escrita profesional básica: factores y estrategias que contribuyen a la claridad, unidad, coherencia, cohesión y precisión de los escritos.
14. Correspondencia profesional: estructura y normas en cartas, emails, folletos, documentos oficiales, memorándums, respuestas comerciales, formularios y otras formas de comunicación escrita entre trabajadores del sector.
15. Fórmulas y estructuras convencionales usadas en la comunicación escrita.

16. Relaciones internas entre las ideas de un texto mediante los nexos fundamentales.
17. Redacción, en soporte papel y digital, de textos sencillos relacionados con situaciones de la vida cotidiana y profesional.
18. Fórmulas habituales para iniciar, mantener y terminar conversaciones en diferentes entornos.
19. Situaciones comunicativas en el entorno laboral: presentar y ser presentado, agradecimientos, disculpas, preguntas y respuestas en entrevistas breves, formulación de sugerencias e invitaciones.
20. Funciones de los marcadores del discurso y de las transiciones entre temas en las presentaciones orales.
21. Estrategias comunicativas para obtener una información más completa: fórmulas de petición de clarificación, repetición y confirmación para la comprensión.
22. Estrategias de participación en la conversación: colaborar en el mantenimiento de la conversación, mantener el turno de palabra, cambiar de tema, ...
23. Simulaciones de conversaciones profesionales en las que se intercambian instrucciones de trabajo, planes, intenciones y opiniones.
24. Terminología específica de la actividad profesional.
25. Vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales relacionados con el trabajo, el taller, el ámbito social, cultural, medio ambiental, etc.
26. 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.
27. Funciones comunicativas que nos permitan hacer hipótesis, suposiciones, contradecir, persuadir, argumentar...
28. Reconocimiento de vocabulario y estructuras falsamente semejantes en las lenguas.
29. Estrategias de adquisición y desarrollo del vocabulario básico general y específico del sector: formación de palabras mediante el estudio de prefijos y sufijos, deducción del significado de palabras a través del contexto.
30. Recursos digitales, informáticos y bibliográficos, para solucionar problemas de comprensión o para buscar información, ideas y opiniones necesarias para la realización de una tarea.
31. Cumplimentación de formularios y documentos.
32. Trabajo en pares y grupos, y en entornos multidisciplinares.

#### D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender las indicaciones escritas cuando se expresan en un lenguaje sencillo.
2. Entender instrucciones básicas de uso habitual en el trabajo.
3. Localizar información esencial en documentos de trabajo sencillos como catálogos, folletos, formularios, pedidos, cartas de confirmación, etc.
4. Seleccionar datos específicos en textos breves, listados, cuadros, gráficos y diagramas.
5. Mostrar capacidad de comprender lo suficiente como para desenvolverse en tareas sencillas y rutinarias sin demasiado esfuerzo, pidiendo que se repita algo que no se ha comprendido.
6. Mantener diálogos cortos y entrevistas preparadas.
7. Trabajar 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.
8. 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 que resultan comprensibles.
9. Escribir notas y mensaje cortos y sencillos relacionados con temas de necesidad inmediata.
10. Complimentar informes propios del campo laboral o de interés con la ayuda de formularios y formatos convencionales que guíen la redacción.
11. Trabajar la coherencia en textos simples mediante el empleo de los nexos básicos para relacionar ideas.
12. Utilizar expresiones de saludo y despedida, así como fórmulas de cortesía sencillas para iniciar y terminar conversaciones.
13. Practicar diferentes situaciones comunicativas básicas en el entorno laboral.
14. Adquirir un rango de vocabulario funcional, ampliando el léxico general esencial e incorporando nuevas palabras técnicas propias de la especialidad, aunque se haya de recurrir al diccionario frecuentemente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.
15. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del campo de especialidad, consiguiendo comunicaciones cortas y sencillas con suficiente grado de corrección.
16. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para afrontar los retos comunicativos que el idioma planteará a lo largo de la carrera profesional.
17. Desarrollar interés en el idioma no sólo como instrumento para la consecución de objetivos profesionales, sino que se han valorado, además, sus aspectos sociales y culturales, lo que favorece la integración en un entorno laboral cada vez más multicultural y plurilingüe.

Módulo: Formación y orientación laboral.

A) Objetivos.

1. Familiarizarse con el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, o funcionar como profesional autónomo.
3. Adquirir los conocimientos precisos sobre los mecanismos de acceso y sistemas de selección del mercado del trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.
4. Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.
5. Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios de la especialidad.

B) Duración: 75 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. Comprender la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Elaborar un proyecto de actividad profesional autónoma en la búsqueda de empleo teniendo en cuenta la viabilidad económica y el plan de obligaciones tributarias y de solicitud de subvenciones conforme a la normativa laboral y fiscal vigente.
4. Cumplimentar contratos y emitir facturas.
5. Conocer, identificar y aplicar la legislación en relación a las instituciones jurídicas de propiedad intelectual e industrial.

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.
3. Reconocer la relevancia de la cultura empresarial en el desarrollo y mantenimiento de la institución.
4. 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.
5. Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo en las empresas o instituciones excelentes.
6. Analizar los elementos básicos para llevar a cabo el estudio de mercado y realizar pequeños estudios mediante técnicas de investigación de marketing

7. Conocer los aspectos de marketing en relación al posicionamiento de los productos o servicios en el mercado.
8. Estudiar los comportamientos de compra del consumidor y de los grupos humanos.
9. Aprender a buscar los recursos necesarios para poner en marcha un negocio empresarial sirviéndose de todas las fuentes de información.
10. Llevar a cabo un estudio de viabilidad de la empresa desde el punto de vista económico-financiero.
11. Realizar el plan de empresa.
12. Conocer los modelos jurídicos de empresa eligiendo la más idónea en función al diseño de actividad empresarial.

B) Duración: 50 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. Conocer las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.
13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elaborar el organigrama.
14. Conocer 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. Identificar 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. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas, incluyéndolas en el plan de empresa.
29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.
30. Analizar los diversos modelos jurídicos de empresas
31. Especificar la responsabilidad legal de los titulares en función del modelo legal elegido.
32. Diferenciar el tratamiento fiscal establecido para los modelos de empresas.
33. Valorar la función social de las empresas de economía social.
34. 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: Obra final.

#### A) Objetivos.

1. Comprender los aspectos básicos del proceso del diseño y producción de productos gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.
2. Interpretar adecuadamente las especificaciones y realizar con corrección formal y técnica los elementos gráficos y audiovisuales para un proyecto de producto interactivo que le sea asignado.

3. Obtener una visión articulada y coherente de la actividad profesional del diseño web y de la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.

B) Duración: 50 horas.

C) Contenidos.

1. Metodología básica del diseño web. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación y contenidos.
2. Análisis e interpretación del proyecto del producto gráfico interactivo asignado y sus especificaciones.
3. Generación de contenidos gráficos y multimedia e integración en el proyecto web.
4. Control de calidad en cada etapa del trabajo y valoración cualitativa del producto obtenido en relación a la información formal, técnica y comunicativa suministrada en el proyecto.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Generar con rigor y destreza técnicos las tareas, la información, los documentos y archivos necesarios, seleccionando los materiales y procedimientos más adecuados al proyecto de producto web asignado
2. Conocer y cumplir las directrices específicas que regulan su actividad profesional.
3. Realizar el trabajo con precisión técnica estilística y comunicativa y llevar a cabo los controles de calidad correspondientes en cada fase del trabajo.
4. Evaluar el producto realizado con relación a los criterios de calidad exigibles a nivel 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 diseño y producción web 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. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por u especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
5. Participar de forma activa en las fases del proceso de edición web bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
6. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el periodo de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

B) Duración: 100 horas.