



# I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

## A. DISPOSICIONES GENERALES

### CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

*DECRETO 40/2013, de 25 de julio, por el que se establece el currículo correspondiente al Título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo en la Comunidad de Castilla y León y se regula su prueba de acceso.*

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 6.2 atribuye al Gobierno fijar, en relación con los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas. El apartado 4 del mismo artículo dispone que corresponde a las Administraciones educativas establecer el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en dicha ley, del que formarán parte los aspectos básicos señalados anteriormente.

El 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, define, en sus artículos 4 y 5, los títulos de Técnico y Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento de carácter oficial y validez académica y profesional en todo el territorio nacional que acredita el nivel de formación, la cualificación y la competencia profesional específica de cada especialidad artística, y determina que las normas que el gobierno dicte para establecer los diferentes títulos de Artes Plásticas y Diseño especificarán, entre otros aspectos, las enseñanzas mínimas.

Una vez establecido el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al producto gráfico interactivo, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, y aprobadas las correspondientes enseñanzas mínimas mediante el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, corresponde a la Comunidad de Castilla y León, de conformidad con las competencias atribuidas en los artículos 6.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, en el artículo 13.1 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo y en el artículo 73.1 de su Estatuto de Autonomía, establecer el currículo de dichas enseñanzas para esta comunidad.

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, de acuerdo con el desarrollo económico y social de Castilla y León y su dimensión en el fomento de nuestro patrimonio cultural.

El currículo que ahora se establece incluye los elementos que regularán la práctica docente del ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al

Producto Gráfico Interactivo y que se contienen en el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, en el Capítulo IV del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre. Además, se determina la forma y el contenido de la prueba de acceso a este ciclo formativo, tanto de su parte general como específica, conforme a lo establecido en el artículo 14.4 del citado Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

En el proceso de elaboración de este decreto se ha recabado dictamen del Consejo Escolar de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Educación y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 25 de julio de 2013

DISPONE:

*Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.*

El presente decreto tiene por objeto establecer el currículo del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo en la Comunidad de Castilla y León, que se incorpora como Anexo I, y regular la forma y el contenido de la prueba de acceso.

*Artículo 2. Finalidad.*

Las enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 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, tienen como finalidad:

- a) Proporcionar la formación artística, técnica y tecnológica, adecuada para el ejercicio cualificado de las competencias profesionales propias del título.
- b) Facilitar información acerca de los aspectos organizativos, económicos, jurídicos y de seguridad que inciden en el ejercicio profesional, en las relaciones laborales y en el ámbito empresarial del sector profesional del producto gráfico interactivo.
- c) Capacitar para el acceso al empleo ya sea como profesional autónomo o asalariado, y fomentar el espíritu emprendedor y la formación a lo largo de la vida.

*Artículo 3. Objetivos.*

Las enseñanzas correspondientes al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo tienen como objetivos:

- a) Los comunes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño recogidos en el artículo 3 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.
- b) Los generales del ciclo formativo y los propios de cada módulo profesional que lo componen, establecidos en el Anexo I del 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 la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas y recogidos en el Anexo I de la presente norma.

*Artículo 4. Estructura y carga lectiva.*

1. De acuerdo con lo establecido en los artículos 6.2 y 9.1 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, los ciclos formativos de grado medio y superior de Artes Plásticas y Diseño se estructuran en cursos académicos y se organizan en módulos formativos y en la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

2. La distribución de los módulos por cursos y las horas lectivas semanales y totales son las establecidas en el Anexo II del presente decreto, junto con la carga horaria correspondiente a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

*Artículo 5. Requisitos de acceso y exenciones de las pruebas de acceso.*

1. Los requisitos de acceso al ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, así como las exenciones de las distintas pruebas de acceso, son los establecidos, con carácter general para estas enseñanzas en la normativa básica del estado, concretamente en el artículo 52 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el Capítulo V «Acceso y admisión» y disposición adicional cuarta «Otras titulaciones equivalentes a efectos de acceso» del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

2. En el caso de alegar experiencia laboral de al menos un año en el ámbito profesional de la producción gráfica interactiva para la exención de la prueba de acceso, por quienes no reúnan los requisitos académicos de acceso, o de la parte específica, por quienes sí los posean, se justificará mediante la siguiente documentación:

a) En el caso de trabajadores por cuenta ajena:

- Certificación de la empresa donde haya adquirido la experiencia laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el período de tiempo en el que se ha realizado dicha actividad.
- Certificado de la Tesorería General de la Seguridad Social o de la mutualidad laboral a la que estuviera afiliada la persona interesada, donde conste la empresa, la categoría laboral y el período de contratación.

b) En el caso de trabajadores por cuenta propia:

- Certificado de alta en el censo de obligados tributarios con una antigüedad mínima de un año.
- Declaración responsable de la persona interesada de las actividades más representativas realizadas.
- Certificado de la Tesorería General de la Seguridad Social donde conste el periodo de cotización en el Régimen Especial de Trabajadores Autónomos.

*Artículo 6. Parte general de la prueba de acceso.*

1. La parte general de la prueba de acceso para quienes carezcan del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria o equivalente y no se encuentren

exentos, de acuerdo con lo establecido en el artículo 52.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 16.1 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, tendrá como finalidad acreditar poseer los conocimientos y habilidades suficientes para cursar con aprovechamiento estas enseñanzas y versará sobre las competencias básicas de la etapa de educación secundaria obligatoria.

2. El aspirante deberá elegir tres materias de entre las siguientes: Lengua castellana y literatura, Ciencias sociales, geografía e historia, Matemáticas y Lengua extranjera. De cada una de las materias elegidas, se propondrán cuatro ejercicios de los que deberá realizar uno.

3. El tiempo máximo para la realización de esta parte de la prueba de acceso será de tres horas.

4. El criterio general de evaluación será el dominio de las capacidades lingüísticas, de razonamiento y los conocimientos histórico-artísticos, del nivel propio del cuarto curso de la educación secundaria obligatoria.

5. Cada ejercicio se valorará entre 0 y 10 puntos y para su superación será preciso una puntuación igual o superior a 5.

6. La calificación final de esta parte general de la prueba de acceso se expresará en términos de Apto/No apto. Para obtener la calificación de apto será necesario superar las tres materias de que consta.

#### *Artículo 7. Parte específica de la prueba de acceso.*

1. La parte específica de la prueba de acceso para quienes estén en posesión del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria o equivalente, o careciendo de él hayan superado la parte general de la prueba de acceso y no se encuentren exentos, de acuerdo con lo establecido en el artículo 52 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en los apartados 1, 3 y 4 del artículo 15 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, tendrá como finalidad demostrar las aptitudes y los conocimientos artísticos necesarios para cursar con aprovechamiento las enseñanzas.

2. Esta parte constará de los tres ejercicios siguientes:

- a) Primer ejercicio: desarrollo por escrito, durante un tiempo máximo de una hora, de las cuestiones relativas al campo de las artes plásticas que se formulen a partir de la información suministrada a través de un texto escrito y, en su caso, la documentación gráfica o audiovisual que se facilite.
- b) Segundo ejercicio: realización de dibujos o bocetos a partir de un tema dado que han de servir de base para la realización posterior de un dibujo a color. El tiempo máximo para su realización será de dos horas.
- c) Tercer ejercicio: ejecución de uno de los bocetos realizados en el ejercicio anterior. El tiempo máximo para su realización será de dos horas.

3. Los criterios generales de evaluación serán los siguientes: para el primer ejercicio, el grado de dominio de las capacidades lingüísticas y de los conocimientos histórico-artísticos; para el segundo ejercicio, el nivel de creatividad, el dominio de las habilidades

y destrezas específicas, así como las capacidades de observación y percepción; y para el tercer ejercicio, la capacidad artística y la creatividad, el sentido del espacio y la capacidad compositiva, la sensibilidad demostrada en la selección y combinación de colores.

4. Cada ejercicio de esta parte específica de la prueba de acceso se valorará entre 0 y 10 puntos siendo preciso para su superación una puntuación igual o superior a 5.

5. La calificación final de la prueba de acceso será la media aritmética, con dos decimales, de las calificaciones obtenidas en cada ejercicio de la parte específica, siempre que hayan sido superados en su totalidad.

#### *Artículo 8. Competencia docente.*

La competencia docente del profesorado perteneciente a los Cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Profesores de Enseñanza Secundaria para impartir los distintos módulos del ciclo, queda definida por su pertenencia a las especialidades que se indican en el Anexo II del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, reproducidas y completadas por lo dispuesto en el Anexo III del presente decreto.

#### *Artículo 9. Ratios.*

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 13 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se regulan los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, la relación numérica profesor-alumno será, como máximo, de 1/30 en las clases teóricas y teórico-prácticas y de 1/15 en las clases prácticas y talleres.

2. El módulo de obra final contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

#### *Artículo 10. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, la finalidad de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres será la de facilitar el desarrollo de aquellas capacidades sociolaborales que requieran ser completadas en un entorno real de trabajo, así como aquellas otras necesarias para completar las competencias profesionales alcanzadas en el centro educativo, con el objeto de contribuir al logro de las finalidades y los objetivos generales del ciclo formativo establecidos en los artículos 2 y 3 del citado real decreto y en el Anexo I de este decreto.

2. La programación de esta fase deberá ajustarse a los objetivos generales del ciclo formativo, correspondiendo a los centros educativos concretar la programación específica de cada estudiante, de acuerdo con las características de la empresa, estudio o taller.

3. El desarrollo de esta fase podrá consistir tanto en la realización de prácticas en entidades de titularidad pública o privada o aquellas efectuadas en el marco de programas de intercambio nacional o internacional.

4. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres deberá desarrollarse preferentemente durante las últimas ocho semanas del segundo curso del ciclo formativo junto con el módulo de Obra final, según la planificación que realicen a tal efecto la jefatura de estudios y la tutoría de prácticas en función de la disponibilidad de las empresas y siempre antes de finalizar el curso académico.

5. La evaluación de esta fase será realizada por la tutoría de prácticas, en colaboración con la persona responsable de la formación en la empresa, estudio o taller, y se valorará el grado de consecución de los objetivos. La calificación se expresará en términos de Apto/No apto.

*Artículo 11. Obra final.*

1. La obra final consiste en la realización de una o varias obras pertenecientes al campo profesional de la producción gráfica interactiva, ya sea como obra única o como conjunto. De acuerdo con lo establecido en el artículo 8.3 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, tiene por objeto comprobar que el alumnado es capaz de integrar y aplicar los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la producción gráfica interactiva a través de la realización de una obra, adecuada al nivel académico cursado, que evidencie dominio en los procedimientos de realización y sea expresión de su sensibilidad artística.

2. Los departamentos de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual determinarán, en el marco de la programación general anual, los trabajos que se propondrán para su desarrollo por el alumnado. También podrán ser propuestos por el propio alumnado, con la antelación necesaria, en cuyo caso se requerirá la aceptación del departamento, tras la presentación de la propuesta con la descripción de la obra que se pretende realizar.

3. La obra final deberá desarrollarse de forma individual, durante las últimas ocho semanas del segundo curso del ciclo formativo y contará con la tutoría individualizada de un profesor con competencia docente en el segundo curso del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, según la planificación que realice para dicho período la jefatura de estudios. Para su realización, el alumnado tendrá disponible, durante el tiempo necesario, los espacios que la jefatura de estudios determine, los cuales estarán atendidos por, al menos, un profesor del equipo educativo del segundo curso.

4. La evaluación se realizará al final de la convocatoria correspondiente, después de comprobar que se han superado la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres y el resto de módulos del ciclo formativo. Dicha evaluación será llevada a cabo por el equipo educativo del segundo curso del ciclo formativo teniendo en cuenta la defensa oral que de la misma haga el alumnado. La calificación se expresará con una escala numérica de cero a diez, sin decimales.

#### DISPOSICIONES ADICIONALES

*Primera. Implantación de las nuevas enseñanzas.*

1. De conformidad con lo establecido en la disposición final segunda del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, la implantación del primer curso del ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo tendrá lugar en el curso académico 2013/2014, dejándose de impartir el primer curso del currículo del ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño de Arte final de diseño gráfico, regulado mediante el Real Decreto 341/1998, de 6 de marzo, por el que se establece el currículo y se determina la prueba de acceso a los ciclos formativos de grado medio de artes plásticas y diseño de la familia profesional de diseño gráfico, que se irá extinguiendo progresivamente curso a curso.

2. No obstante lo anterior, el alumnado que haya superado todos los cursos y tenga pendiente la realización de la obra final para la obtención del título correspondiente, podrá finalizar el ciclo formativo conforme al plan de estudios iniciado, en los dos años académicos siguientes a la extinción del último curso.

3. La incorporación del alumnado procedente del ciclo que se extingue a los diferentes cursos del ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo a que se refiere este decreto se hará de acuerdo con lo establecido en el artículo 21.4 del Real Decreto 806/2006, de 30 de junio, por el que se establece el calendario de aplicación de la nueva ordenación del sistema educativo, establecido por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

*Segunda. Autorización a las Escuelas de Arte.*

Todos las Escuelas de Arte de la Comunidad de Castilla y León que en la fecha de entrada en vigor de este decreto tengan autorizadas enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Arte final de diseño gráfico, regulado en el Real Decreto 1457/1995, de 1 de septiembre, quedarán autorizadas para impartir el nuevo Título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo que se establece en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.

*Tercera. Accesibilidad universal.*

La consejería competente en materia de educación adoptará las medidas que estime necesarias para que el alumnado pueda acceder y cursar el ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo en las condiciones establecidas en la disposición final décima en la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, de conformidad con lo preceptuado en el artículo 12 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo y en la disposición adicional tercera de Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre.

#### DISPOSICIONES FINALES

*Primera. Desarrollo normativo.*

Se faculta a la persona titular de la consejería competente en materia de educación para dictar cuantas disposiciones sean precisas para la interpretación, correcta aplicación y desarrollo de lo establecido en este decreto.

*Segunda. Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 25 de julio de 2013.

*El Presidente de la Junta  
de Castilla y León,*

Fdo.: JUAN VICENTE HERRERA CAMPO

*El Consejero de Educación,*  
Fdo.: JUAN JOSÉ MATEOS OTERO

**ANEXO I****CURRÍCULO DEL TÍTULO DE TÉCNICO DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO  
EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO EN LA COMUNIDAD  
DE CASTILLA Y LEÓN****1.– *Objetivos generales del ciclo formativo:***

El desarrollo de las enseñanzas que conforman este ciclo formativo ha de contribuir a que el alumnado adquiera las siguientes capacidades:

1. Utilizar con destreza los sistemas informáticos y programas de edición de contenidos web y multimedia así como las herramientas adecuadas para la edición, gestión y mantenimiento web.
2. Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
3. Identificar las necesidades técnicas, materiales y gráficas planteadas en un proyecto de producto gráfico interactivo para la red con el fin de optimizar y rentabilizar el proceso de trabajo.
4. Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
5. Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
6. Interpretar con rigor y sensibilidad artístico-plástica el briefing o la información proyectual que se le suministre, ya sea gráfica, escrita u oral, referente a los distintos procesos de trabajo de la especialidad.
7. Utilizar con precisión los diversos dispositivos para la producción de los elementos multimedia diseñados en un proyecto web y aplicar las verificaciones necesarias de accesibilidad y cumplimiento de los estándares de sitios web.
8. Conocer con detalle las especificaciones técnicas de los materiales y equipos utilizados, verificando las medidas de mantenimiento de los mismos y organizando la información generada en cada proyecto.
9. Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
10. Conocer y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula esta actividad profesional.
11. Aplicar las medidas de seguridad e higiene necesarias en la actividad profesional y las medidas preventivas necesarias para que los procesos llevados a cabo no incidan negativamente en la salud.
12. Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.

13. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.
14. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración, especialmente teniendo en cuenta lo concerniente a la construcción de una imagen positiva y dignificada de la mujer.

*2.– Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los diversos 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: 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) 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.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y caracterizar los diversos ámbitos de actuación del diseño gráfico y sus interrelaciones.
2. Diferenciar los productos interactivos y multimedia más utilizados en los diferentes ámbitos del diseño gráfico, sus interrelaciones, utilidad, 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) 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 trasmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

**c) 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) 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.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la importancia de las nuevas tecnologías en la creación, realización y edición de productos de comunicación visual.
2. Identificar los componentes de un sistema informático y sus funciones.

3. Manejar adecuadamente los periféricos y preparar los formatos, resolución y tamaño para la producción de información web y multimedia.
4. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
5. Utilizar correctamente los programas y equipos específicos para la producción de archivos para la edición web.
6. Preparar archivos aptos para la comunicación interactiva web y multimedia.
7. Seleccionar y utilizar correctamente las aplicaciones específicas para los procesos de edición web.
8. Seleccionar y utilizar con destreza los equipos y programas informáticos en el desarrollo del propio trabajo.

*Módulo: Historia del diseño gráfico.*

a) Objetivos:

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

b) Contenidos:

1. Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
2. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.

5. Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo.
6. Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Explicar las características fundamentales del diseño gráfico en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen y con otras manifestaciones artísticas del mismo.
2. Identificar tendencias y autores significativos del diseño gráfico y realizaciones de referencia.
3. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución técnica y tecnológica en la comunicación audiovisual y el diseño gráfico.
4. Valorar argumentadamente productos de diseño gráfico sobre diferentes soportes en base a la fundamentación histórica, la calidad comunicativa y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento del diseño gráfico a lo largo de su recorrido histórico.

*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, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
6. Insertar elementos multimedia en un sitio Web siguiendo las especificaciones del proyecto.

b) Contenidos:

1. Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.

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

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*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) 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.

c) 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 argumentadamente, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.
11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

*Módulo: Fotografía digital para el producto interactivo.*

a) Objetivos:

1. Adquirir los conocimientos necesarios para la utilización profesional de la cámara digital, software de revelado y retoque digital.
2. Capacitar para realizar de modo correcto la toma fotográfica en las fotografías para el producto interactivo.
3. Desarrollar la sensibilidad artística y creatividad ante la imagen fotográfica.
4. Capacitar al alumnado para obtener, de forma autónoma, imágenes de correcta calidad plástica y técnica que formarán parte del producto interactivo.
5. Conocer el software y el hardware utilizados en el entorno de trabajo fotográfico digital profesional.

6. Resolver problemas inherentes al proceso de toma fotográfica, revelado digital, manipulación, retoque fotográfico y salida.

b) Contenidos:

1. Captura de imagen digital. Muestreo y cuantificación.
2. Teoría y práctica de la toma fotográfica con cámara digital. Usos básicos de la cámara digital e iluminación. Medición de la luz.
3. El manejo de la cámara: exposición, obturación, sensibilidad, enfoque.
4. La imagen fotográfica: el movimiento, la profundidad de campo, el desenfoque, la composición, textura y formato.
5. Lectura del histograma digital, umbral, corrección de la toma digital.
6. Formatos de archivo de la imagen digital.
7. El formato RAW, revelado digital, software de revelado digital.
8. Temperatura de color y balance de blancos.
9. Tratamiento digital de las imágenes. Software de retoque.
10. Sistemas de almacenamiento, clasificación y gestión de fotografías digitales.
11. Preparación de imágenes para soporte electrónico. Gestión del color en el proceso de edición de imágenes digitales. Calibración de dispositivos digitales. Perfiles de color.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Dominar la terminología del lenguaje fotográfico tanto en su faceta técnica como lenguaje plástico.
2. Gestionar correctamente las imágenes digitales en todas las fases del proyecto de producto interactivo, desde la toma, clasificación, salida y publicación en medios digitales.
3. Manejar con precisión cámaras digitales y dispositivos de captura, utilizando razonadamente los parámetros y funciones tanto manuales como automáticas de estos.
4. Revelar digitalmente imágenes tomadas por medio de dispositivos de captura digitales, utilizando correctamente los criterios de ajustes y retoque fotográfico que modifiquen el original en función de su finalidad.
5. Valorar con criterios estéticos la imagen digital, clasificar, elegir y seleccionar aquellas que cumplan las mejores condiciones para formar parte de un producto interactivo concreto.

*Módulo: Obra final.*

a) Objetivos:

1. Comprender los aspectos básicos del proceso de 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 la producción multimedia, aplicando los conocimientos del ciclo, a la realización autónoma de las tareas propias de especialidad.

b) Contenidos:

1. Metodología básica del diseño web. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación y contenidos.
2. Análisis e interpretación del proyecto de 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.

c) 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.
5. Transmitir una imagen igualitaria, plural y no estereotipada de mujeres y hombres en la sociedad, ausente de conductas discriminatorias.

*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 de trabajo así como las capacidades que facilitan su incorporación al mismo.
4. Conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios de ayuda a la inserción laboral y los servicios de ayudas económicas y subvenciones para las iniciativas empresariales y el autoempleo.
5. Conocer los instrumentos jurídicos, empresariales y profesionales propios de la especialidad.

b) Contenidos:

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
4. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.
5. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
6. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.
8. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*Módulo: Idioma extranjero.*

a) Objetivos:

1. Ampliar los conocimientos previos de idioma extranjero.
2. Aumentar la comprensión y perfeccionar la expresión oral que permitan una comunicación específica en el ámbito del trabajo que se va a desempeñar.
3. Elaborar comunicaciones escritas y traducir textos técnicos específicos relacionados con este ciclo formativo.
4. Utilizar diccionarios generales y técnicos.

b) Contenidos:

1. Conocimientos del idioma, de carácter oral y escrito, relacionados con el entorno de la especialidad.
2. Aprendizaje del vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el estudio o taller, el ámbito social, cultural, medioambiental, etc.
3. Análisis y reforzamiento de estructuras morfosintácticas y construcciones gramaticales necesarias para la comprensión y traducción de textos relacionados con las actividades y áreas que se integran en la especialidad.
4. Elaboración de textos escritos, cartas, currículos, informes, proyectos, memorias de trabajo, presupuestos o cualquier otro tipo de documento habitual en el ejercicio profesional de la especialidad.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprensión de aspectos lingüísticos relacionados con la especialidad.
2. Comprensión de comunicaciones de trabajo diario.
3. Expresión de opiniones personales sobre el campo laboral específico.

*3.– Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

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, la empresa y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas que le son propios.
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, materiales, equipo y maquinaria que, por su 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 de la persona tutora o coordinadora correspondiente.
6. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

**ANEXO II****DISTRIBUCIÓN HORARIA Y CARGA LECTIVA****1.– Distribución horaria de las enseñanzas.**

<i>Estructura general</i>	<i>Horas totales</i>
Módulos impartidos en el centro educativo	1.504
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	96
<b>Total horas de enseñanzas</b>	<b>1.600</b>

**2.– Carga lectiva de los módulos impartidos en el centro educativo.**

<i>Módulos</i>	<i>Horas semanales</i>			<i>Horas totales</i>
	<i>1<sup>er</sup> curso</i>	<i>2<sup>o</sup> curso</i>		
	<i>32 semanas</i>	<i>24 semanas</i>	<i>8 semanas</i>	
Fundamentos del diseño gráfico	3	2	--	144
Tipografía	2	2	--	112
Medios informáticos	4	2	--	176
Historia del diseño gráfico	3	--	--	96
Multimedia	4	5	--	248
Edición web	4	6	--	272
Fotografía digital para el producto interactivo	2	2	--	112
Obra final	--	--	20	160
Formación y orientación laboral	--	3	--	72
Idioma extranjero	2	2	--	112
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>20</b>	<b>1.504</b>

**ANEXO III****PROFESORADO QUE IMPARTE LOS MÓDULOS CORRESPONDIENTES AL CICLO FORMATIVO DE GRADO MEDIO DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO**

El personal funcionario del Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Profesores de Enseñanza Secundaria impartirá los módulos de este ciclo de acuerdo con la atribución de módulos a especialidades que figura en el presente Anexo.

No obstante, a fin de lograr una optimización en el aprovechamiento de los recursos disponibles en el centro, en la organización del mismo, dichos módulos podrán ser impartidos por personal funcionario de otras especialidades o cuerpo de artes plásticas y diseño, sin que ello surta efectos en la adscripción de especialidad.

<i>Módulos</i>	<i>Especialidad del profesorado</i>
<b>Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño</b>	
Fundamentos del diseño gráfico Tipografía Obra final	Diseño gráfico
Historia del diseño gráfico	Historia del arte
Fotografía	Fotografía
Multimedia Obra final	Medios audiovisuales
Medios informáticos Obra final Edición web	Medios informáticos
Formación y orientación laboral	Organización industrial y legislación
<b>Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria</b>	
Idioma extranjero	Profesorado con la especialidad correspondiente