



# I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

## A. DISPOSICIONES GENERALES

### CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

*DECRETO 12/2021, de 6 de mayo, por el que se establece el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación en la Comunidad de Castilla y León.*

La Constitución Española reserva al Estado en el artículo 149.1.30.<sup>a</sup> la competencia exclusiva en materia de regulación de las condiciones de obtención, expedición y homologación de títulos académicos y profesionales y normas básicas para el desarrollo del artículo 27 de la Constitución, a fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones de los poderes públicos en esta materia.

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León, en su artículo 73.1, atribuye a la Comunidad de Castilla y León la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades de acuerdo con lo dispuesto en la normativa estatal.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación regula en el título I, capítulo VI, las enseñanzas artísticas, incluyendo, en el artículo 45.2.b) como enseñanzas artísticas profesionales, los grados medio y superior de artes plásticas y diseño, y establece en el artículo 51 que las enseñanzas de artes plásticas y diseño se organizarán en ciclos de formación específica que incluirán fases de formación práctica en empresas, estudios y talleres.

Asimismo, de acuerdo con el artículo 46.1 de dicha ley orgánica, el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales será definido por el procedimiento establecido en el artículo 6 de esta ley, el cual determina en el apartado 3 que el Gobierno fijará, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, en el apartado 4 que las enseñanzas mínimas requerirán el 60 por ciento de los horarios escolares para las Comunidades Autónomas que no tengan lengua cooficial, y en el apartado 5 que las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la presente ley, del que formarán parte los aspectos básicos señalados en los apartados anteriores.

Por otro lado, el artículo 6 bis.3 de Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, establece que corresponde a las comunidades autónomas el ejercicio de sus competencias estatutarias en la materia de educación y el desarrollo de las disposiciones de esta ley orgánica.

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, dispone en el artículo 13.1 que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a cada título, de acuerdo con lo establecido

en el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el citado real decreto y en las normas que regulen los títulos respectivos.

Mediante Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

En este real decreto se determina, además de otros aspectos, la identificación del título, el perfil profesional, el contexto profesional, las enseñanzas mínimas así como aquellos otros relacionados con la ordenación académica y los centros, que constituyen los elementos básicos que aseguran una formación común y garantizan la validez del título.

El artículo 2 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, en su apartado 2, determina que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a este título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

A los efectos de facilitar el reconocimiento de créditos el artículo 6.5 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, asigna 120 créditos ECTS a la totalidad de estas enseñanzas de grado superior.

En la elaboración de este decreto se han observado los principios de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia, exigidos por el artículo 29 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común y de las Administraciones Públicas y los de coherencia, accesibilidad y responsabilidad, que añade la Ley 2/2010, de 11 de marzo, de Derechos de los Ciudadanos en sus relaciones con la Administración de la Comunidad de Castilla y León y de Gestión Pública.

A estos efectos, de acuerdo con los principios de necesidad y eficacia, este decreto se dicta en atención al cumplimiento y desarrollo de la normativa estatal básica y viene motivado por una razón de interés general al ser el objetivo básico del currículo en él establecido atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores en animación 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 al ámbito de esta especialidad, de acuerdo con el desarrollo económico y social de Castilla y León y su dimensión en el fomento de nuestro patrimonio cultural.

En atención al principio de proporcionalidad este decreto contiene la regulación imprescindible para atender la necesidad que el interés general requiere y es acorde con el sistema constitucional de distribución de competencias puesto que, una vez aprobado por la Administración General del Estado un determinado título oficial y el currículo básico, compete a la Administración educativa autonómica el establecimiento de un currículo propio para Castilla y León en los términos determinados en la norma estatal y de acuerdo con el porcentaje de configuración autonómica en ella determinado. Asimismo, la regulación responde a uno de los objetivos generales que se establecen en el Plan Marco para el Desarrollo de las Enseñanzas Escolares de Régimen Especial en Castilla y León, aprobado mediante Acuerdo de la Junta de Castilla y León de 7 de octubre de 2004, que es el de potenciar las enseñanzas escolares de régimen especial con un desarrollo normativo acorde a los retos profesionales actuales en el marco europeo, así como a una de las

propuestas específicas que el citado plan determina para las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño que es la de adecuar la oferta e implantar nuevos ciclos formativos de grado medio y superior de acuerdo con la realidad socioeconómica de Castilla y León.

A fin de garantizar el principio de seguridad jurídica y de coherencia, este decreto se ha elaborado de manera coherente con el resto del ordenamiento jurídico, fundamentalmente con la normativa estatal básica en la materia y el Plan Marco para el Desarrollo de las Enseñanzas Escolares de Régimen Especial en Castilla y León.

En relación con el principio de eficiencia ha de ponerse de manifiesto que la aprobación de este decreto no impone nuevas cargas administrativas y su aplicación supondrá una correcta racionalización de los recursos públicos.

Asimismo, se garantiza tanto el principio de accesibilidad a través de una redacción clara y comprensible de la norma, en la que se ha tenido en cuenta las directrices de técnica normativa que se contienen en la Resolución de 20 de octubre de 2014, del secretario general de la Consejería de la Presidencia, por la que se aprueban las instrucciones para la elaboración de los documentos que se tramitan ante los órganos colegiados de Gobierno de la Comunidad de Castilla y León, como el principio de responsabilidad que supone la determinación de los órganos responsables de la ejecución y del control de las medidas incluidas en la norma.

En aplicación del principio de transparencia se ha posibilitado en la tramitación de este decreto la participación de la ciudadanía en la elaboración de su contenido a través de la plataforma de Gobierno Abierto y se han llevado a cabo todos los trámites establecidos tanto en la normativa estatal básica como autonómica relacionados con la citada participación.

En este sentido, de conformidad con el artículo 76 en relación con el artículo 75 de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, se han sustanciado los trámites de consulta pública previa y de audiencia e información pública de acuerdo con el artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, así como el de participación ciudadana de acuerdo con el artículo 16 de la Ley 3/2015, de 4 de marzo, de Transparencia y Participación Ciudadana de Castilla y León.

Por otro lado, en la elaboración de este decreto se ha contado con la colaboración de equipos directivos y profesorado de las escuelas de arte de Castilla y León, y se ha recabado dictamen del Consejo Escolar de Castilla y León, de conformidad con el artículo 8.1.a) de la Ley 3/1999, de 17 de marzo, del Consejo Escolar de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta de la Consejera de Educación, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 6 de mayo de 2021

#### DISPONE

##### *Artículo 1. Objeto.*

El presente decreto tiene por objeto establecer el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en la Comunidad de Castilla y León, que se incorpora como Anexo I.

*Artículo 2. Finalidad.*

Las enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación tienen como finalidad la dispuesta para las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en el artículo 2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las citadas enseñanzas profesionales.

*Artículo 3. Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.*

1. Las enseñanzas correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación 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 que, para cada uno de los módulos profesionales que lo componen, se determinan en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, así como el incorporado en el presente decreto, todos ellos recogidos en el Anexo I.
- c) Los establecidos para la fase de prácticas en empresas, estudios o talleres, en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, y que se recogen en el Anexo I del presente decreto.
- d) Los propios que para el módulo de Idioma extranjero se establecen en el Anexo I.

2. Asimismo los contenidos y criterios de evaluación, de los módulos que componen el ciclo formativo, son los siguientes:

- a) Los establecidos por el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, para cada uno de los módulos profesionales en él determinados y los incorporados en el presente decreto, que se recogen en el Anexo I.
- b) Los establecidos para el módulo de Idioma extranjero en el Anexo I.

*Artículo 4. Organización y distribución horaria.*

1. El ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Animación se estructura en dos cursos académicos en relación con los módulos profesionales en los que se organiza y, según se establece en el apartado 1.3 del Anexo I del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, tendrá una duración de dos mil horas, que incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

2. La distribución de los módulos por cursos, sus horas lectivas semanales y totales, así como sus correspondientes créditos ECTS, junto con la carga horaria y asignación de créditos ECTS correspondientes a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, son los que se establecen en el Anexo II.

*Artículo 5. Desarrollo del currículo del ciclo formativo por los centros.*

Los centros que impartan enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño desarrollarán y completarán el currículo establecido en el Anexo I del presente decreto, conforme a lo dispuesto en el artículo 13.2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

*Artículo 6. Competencia docente.*

1. La competencia docente del profesorado perteneciente a los cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño para impartir los distintos módulos del ciclo formativo, a excepción de lo dispuesto en el apartado 2, queda definida por su pertenencia a las especialidades que se indican en el Anexo II del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre.

2. El módulo de Idioma extranjero será impartido por profesorado del Cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria de la especialidad correspondiente.

*Artículo 7. Ratios.*

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, en el módulo de Proyectos de animación, de carácter práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/15.

En el resto de módulos del ciclo formativo, de carácter teórico y teórico-práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/30.

2. De conformidad con lo establecido en el artículo 4.2 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, el módulo de proyecto integrado contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

*Artículo 8. Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

1. La programación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, 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.

2. El desarrollo de esta fase consistirá en la realización de prácticas en entidades de titularidad pública o privada. Asimismo, estas prácticas podrán ser realizadas en el marco de programas de intercambio nacional o internacional.

3. 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 proyecto integrado, 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.

Con carácter general, la incorporación del alumnado a la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tendrá lugar siempre que se haya alcanzado un determinado nivel de competencias profesionales, acreditado con la superación de todos los módulos del ciclo formativo a excepción del módulo de proyecto integrado, o teniendo únicamente pendiente de superación algún módulo que no esté asociado a las principales competencias del título.

4. 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 9. Módulo de proyecto integrado.*

1. El módulo de proyecto integrado consiste en la concepción y creación de uno o varios trabajos pertenecientes a la especialidad de Animación, ya sea como obra única o como conjunto, a fin de alcanzar el objetivo establecido en el artículo 8.4 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo. Será necesaria su superación para la obtención del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.

2. Los departamentos de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual determinarán, en el marco de la programación general anual, los proyectos 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 un anteproyecto con la descripción del proyecto que se pretende realizar.

3. El proyecto deberá desarrollarse de forma individual, durante el segundo curso del ciclo formativo y contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo de animación, según la planificación que realice para dicho período la jefatura de estudios. Para su realización, además de las horas de seguimiento del profesorado del ciclo, el alumnado tendrá disponible los espacios que la jefatura de estudios determine para su trabajo autónomo, los cuales estarán atendidos por un componente del equipo educativo.

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 del mismo haga el alumno o alumna, y la calificación se expresará con una escala numérica de cero a diez, sin decimales.

*Artículo 10. Convalidación.*

Los módulos del ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Animación serán objeto de convalidación de acuerdo con lo establecido en el artículo 23 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y en el artículo 7 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, así como en la normativa que en su desarrollo dicte la consejería competente en materia de educación.

#### DISPOSICIONES FINALES

*Primera. Modificación del Decreto 15/2019, de 16 de mayo, por el que se establece el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic en la Comunidad de Castilla y León.*

Se añade un nuevo artículo 3.bis al Decreto 15/2019, de 16 de mayo, por el que se establece el currículo correspondiente al título de Técnico Superior del Artes Plásticas y Diseño en Cómic en la Comunidad de Castilla y León, con la siguiente redacción:

*«Artículo 3.bis. Ratios.*

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, en el módulo de Proyectos de comic, de carácter práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/15.

En el resto de módulos del ciclo formativo, de carácter teórico y teórico-práctico, la relación numérica profesor o profesora/alumno o alumna será como máximo de 1/30.

2. De conformidad con lo establecido en el artículo 4.2 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, el módulo de proyecto integrado contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo».

*Segunda. 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.

*Tercera. Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de Castilla y León.

Valladolid, 6 de mayo de 2021.

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

Fdo.: ALFONSO FERNÁNDEZ MAÑUECO

*La Consejera  
de Educación,*

Fdo.: Rocío LUCAS NAVAS

**ANEXO I****CURRÍCULO DEL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS  
Y DISEÑO EN ANIMACIÓN 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. Identificar las necesidades técnicas, comunicativas y artísticas planteadas en una propuesta de animación.
2. Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual y ser capaz de valorar los recursos y las técnicas expresivas más adecuadas en la preparación de la pieza de animación audiovisual.
3. Definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para transmitir el mensaje de manera óptima.
4. Planificar la realización de un proyecto de animación llevando a cabo los controles de calidad pertinentes en las distintas fases del proceso.
5. Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de proyectos de animación audiovisual.
6. Interpretar la evolución de las tendencias expresivas audiovisuales y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
7. Analizar las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad y competitividad del producto comunicativo en el mercado.
8. Optimizar la infraestructura de un estudio y de sus instalaciones en función de los requerimientos de proyecto.
9. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
10. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.
11. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
12. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la gestión y administración de su actividad.

**2.– Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los diversos módulos.***1. Fundamentos de la representación y la expresión visual.*

Objetivos:

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.



2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
7. Analizar los estereotipos y diferencias de género en lenguaje plástico, en el uso de los colores y en las creaciones estéticas de nuestra sociedad.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

## *II. Teoría de la imagen.*

### Objetivos:

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis, identificando estrategias sexistas de comunicación y usos discriminatorios de la imagen y la comunicación visual.
2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen audiovisual.

### Contenidos:

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen. Usos discriminatorios de la misma.
3. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
7. La comunicación visual. El proceso comunicativo.

### Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.

3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

### *III. Medios informáticos.*

#### Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de productos de la especialidad.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
7. Conocer herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.
8. Emplear herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de video.
9. Conocer y aplicar lenguajes de programación aplicados a la animación 2D y 3D.

#### Contenidos:

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.
3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.
8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.
9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.
10. Creación y animación de elementos 3D. Caracterización. Esqueletos. Mapeado de superficies. Efectos físicos y partículas. Iluminación y cámaras. Publicación.
11. Creación y animación de elementos 2D. Líneas de tiempo. Personajes y entornos. Efectos especiales. Publicación.
12. Creación y edición de vídeo.
13. Lenguajes de programación aplicados a la animación 2D y 3D.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia, y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.
8. Utilizar adecuadamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.
9. Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición video.
10. Conocer y utilizar lenguajes de programación aplicados a la animación 3D y 2D.

#### *IV. Fotografía.*

##### Objetivos:

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de animación.
5. Analizar con perspectiva de género el lenguaje fotográfico y sus dimensiones.

##### Contenidos:

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos.
3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
5. El color en la fotografía.
6. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
7. Procesado y manipulación de las imágenes.
8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
9. Los ámbitos fotográficos.

##### Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de animación bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

#### *V. Historia de la animación.*

##### Objetivos:

1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.
2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico y los estereotipos de género.
3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.
5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.

##### Contenidos:

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen animada en los medios de comunicación.
5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.

##### Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.
3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

*VI. Dibujo aplicado a la animación.*

Objetivos:

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.
4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.
5. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarla en las propias realizaciones gráficas.
6. Analizar los principios compositivos y aplicarlos en la planificación estilística y temática de las propias realizaciones gráficas.
7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.
8. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
9. Desarrollar pautas de estilo personales.

Contenidos:

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
3. Dibujo de retentiva y de memoria.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.
5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
7. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
8. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
6. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
7. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
8. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
9. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.
10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

#### *VII. Técnicas de animación.*

Objetivos:

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.



Contenidos:

1. Principios básicos de la animación.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación para animación.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guion. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.
5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

*VIII. Lenguaje y tecnología audiovisual.*

Objetivos:

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.

4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena, identificando tratamientos sexistas que se han manifestado.
5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.
6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

**Contenidos:**

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.
2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
6. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
7. Los géneros y los productos audiovisuales.

**Criterios de evaluación:**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video.
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

*IX. Guión y estructura narrativa.*

## Objetivos:

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
5. Analizar los tratamientos sexistas utilizados en la narrativa gráfica.
6. Saber desarrollar un guión narrativo.

## Contenidos:

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

## Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

*X. Proyectos de animación.*

## Objetivos:

1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.

2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.
3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.
4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.
5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.
6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.
7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Contenidos:

1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.
2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.
3. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.
4. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.
5. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
6. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, códecs, etc.
7. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Dominar la terminología específica de la especialidad.
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.

5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos, teniendo en cuenta la perspectiva de género.
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

*XI. Formación y orientación laboral.*

Objetivos:

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.
5. Conocer y analizar la normativa específica de la especialidad, con especial atención a la igualdad de género.

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.
10. Selección y promoción del personal y prejuicios sexistas. Acoso sexual y acoso laboral. Salud y género: aplicación de medidas de prevención y protección en la empresa. Prevención y promoción de la salud de las mujeres, diferencias en síntomas y enfermedades con mayor prevalencia en las mujeres.
11. Acciones y planes de igualdad en la empresa. Igualdad y normativa laboral. Ayudas y subvenciones para fomentar la incorporación de la mujer al trabajo.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio-laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.
5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.
8. Conocer la normativa laboral y los derechos recogidos en la ley de igualdad.

*XII. Idioma extranjero.*

## 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.

## 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.

## 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.

*XIII. Proyecto integrado.*

## Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar una pieza de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
3. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

### **3.- Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres.**

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

- a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de animación y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- b) 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.
- c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.
- d) Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.
- e) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.





- f) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
  - g) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.
2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

**ANEXO II***Distribución horaria y carga lectiva*

## 1.– Distribución horaria de las enseñanzas.

<b>Estructura general</b>	<b>Horas totales</b>	<b>Créditos ECTS</b>
Módulos impartidos en el centro educativo	1.840	115
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	160	5
<b>Total</b>	<b>2.000</b>	<b>120</b>

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

<b>Módulos</b>	<b>1.º Curso</b>			<b>2.º Curso</b>			<b>Horas totales</b>	<b>ECTS</b>
	<b>Semanas</b>							
	<b>32</b>	<b>24</b>	<b>8</b>					
<b>Horas semanales</b>								
Fundamentos de la representación y la expresión visual	2	2					112	7
Teoría de la imagen	2						64	4
Medios informáticos	4	2					176	11
Fotografía		4					96	6
Historia de la animación	2	2					112	7
Dibujo aplicado a la animación	3	2					144	9
Técnicas de animación	3	4					192	12
Lenguaje y tecnología audiovisual	3	4					192	12
Guion y estructura narrativa	2	2					112	7
Proyectos de animación	5	4					256	16
Formación y orientación laboral	2	2					112	7
Idioma extranjero	2	2					112	7
Proyecto integrado			20				160	10
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>20</b>				<b>1.840</b>	<b>115</b>