

I. DISPOSICIONES GENERALES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

9023 Orden ECD/1564/2013, de 2 de agosto, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, dispone en el artículo 6.4 que las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la misma, del que formarán parte los aspectos básicos señalados en apartados anteriores. Los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en uso de su autonomía, tal como se recoge en el capítulo II del título V de la citada ley.

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, recoge asimismo esta previsión en el artículo 13 al señalar que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo de cada título, de acuerdo con el artículo 6 de la Ley Orgánica, el real decreto de ordenación general y las normas que regulen los correspondientes títulos.

De conformidad con lo anterior, al haberse establecido en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, 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, las correspondientes enseñanzas mínimas y aspectos básicos del currículo que aseguran una formación común y garantizan la validez de los títulos en todo el territorio nacional, procede determinar el currículo de este ciclo formativo de grado medio para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

El currículo de este ciclo formativo promueve una metodología didáctica integradora de aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos que permita al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional del Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Asimismo, contempla la necesaria adaptación a los requerimientos de un mercado laboral integrado en la Unión Europea incorporando a su oferta formativa la enseñanza de la lengua inglesa, como idioma de uno de los países miembros.

En atención al respeto a la autonomía pedagógica, organizativa y de gestión de los centros que impartan estas enseñanzas artísticas profesionales, se prevé el desarrollo de este currículo a través del proyecto educativo de cada centro en el que se tendrán en consideración las características del contexto social y cultural y las necesidades del alumnado, con especial atención a las de quienes presenten una discapacidad. Asimismo, los centros impulsarán el trabajo en equipo del profesorado y el desarrollo de planes de formación, investigación e innovación en su ámbito docente y las actuaciones que favorezcan la mejora continua de los procesos formativos.

Por todo lo anterior, en su virtud, dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto.*

Esta orden tiene por objeto determinar el currículo del ciclo formativo de grado medio correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, establecido en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Artículo 2. *Ámbito de aplicación.*

El currículo establecido en esta orden será de aplicación en el ámbito territorial de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

CAPÍTULO II

Currículo

Artículo 3. *Currículo.*

1. El currículo para las enseñanzas de artes plásticas y diseño del sistema educativo correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo establecido en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, queda determinado en los términos fijados en esta orden.

2. El perfil profesional del currículo, expresado por la competencia general y las competencias profesionales, es el establecido en el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

3. En el currículo se integran las enseñanzas mínimas del título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo reguladas en el Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre. Los objetivos generales del currículo del ciclo formativo, los objetivos y contenidos de los módulos formativos que lo conforman y sus criterios de evaluación son los establecidos en el anexo I de esta orden.

Artículo 4. *Duración y secuenciación de los módulos profesionales.*

1. La duración total de las enseñanzas correspondientes a este ciclo formativo, incluida la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, es de 1.600 horas.

2. Los módulos formativos de este ciclo formativo se ofertarán en régimen presencial, se organizarán en dos cursos académicos y se ajustarán a la secuenciación y distribución horaria semanal por curso determinadas en el apartado 2 del anexo I de esta orden.

3. Para poder promocionar al segundo curso será necesario haber obtenido evaluación positiva en módulos formativos cuya carga lectiva sume, al menos, el 75 por ciento de las horas del primer curso.

Artículo 5. *Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.*

1. La realización de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tendrá lugar, preferentemente, en el último trimestre del segundo curso de ciclo, con el fin de completar las competencias profesionales del ciclo formativo adquiridas por el alumnado. Esta formación podrá realizarse en empresas, estudios, talleres u otras entidades de carácter público o privado y en ningún caso tendrá carácter laboral.

2. Con anterioridad a la realización de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, el equipo docente en reunión presidida por el tutor del grupo propondrá el inicio de esta fase para cada alumno previa valoración de su nivel de aprendizaje. En aquellos casos en que la madurez del alumno así lo aconseje, podrá posponerse su presentación a la fase de formación práctica al inicio del curso académico siguiente.

3. 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 el responsable designado por el centro de trabajo.

Artículo 6. *Módulo de Obra final.*

1. El módulo de Obra final integrará los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad y consistirá en la planificación y realización de una obra propia del perfil profesional del Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo que evidencie dominio en los procedimientos de realización y sea expresión de su sensibilidad artística.

2. Este módulo se realizará a lo largo del segundo curso y se desarrollará en dos partes diferenciadas.

3. La primera parte tendrá carácter preparatorio y versará sobre la metodología proyectual necesaria para la definición y realización de la obra final de este ciclo formativo. Se desarrollará durante los dos primeros trimestres lectivos del curso de acuerdo con los objetivos y contenidos del anexo I de este real decreto y será evaluable.

4. La segunda parte consistirá en la realización de la obra final propuesta, se desarrollará en el último trimestre y contará con tutoría individualizada, pudiendo preverse por motivos organizativos del centro que un cincuenta por ciento de la duración total de esta parte se realice mediante tutoría a distancia haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

5. El módulo de Obra final se evaluará en su totalidad una vez superados los restantes módulos que constituyen el currículo del ciclo formativo y la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, de conformidad con lo establecido en las normas de evaluación que expresamente dicte el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Artículo 7. *Convalidaciones y exenciones.*

1. En las enseñanzas cursadas conforme los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte al amparo de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo dispuestos en el anexo III.

2. En las enseñanzas cursadas conforme los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte al amparo de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, General del Sistema Educativo y de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, serán objeto de convalidación los módulos formativos del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo por los módulos de ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 340/1998, de 6 de marzo, y el Real Decreto 341/1998, de 6 de marzo, dispuestos en el anexo IV.

3. El módulo profesional de Formación y Orientación Laboral será objeto de convalidación siempre que se haya superado en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño.

4. Dichas convalidaciones serán reconocidas por la dirección del centro docente según el procedimiento y los requisitos establecidos en la normativa vigente.

5. Los módulos formativos del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo que podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral son los establecidos en el anexo V.

6. Asimismo, podrá determinarse la exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, siempre que se acredite una experiencia laboral de, al menos, un año en un campo profesional directamente relacionado con el ciclo formativo regulado en la presente orden.

7. Corresponde al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte resolver las exenciones, previa solicitud de la persona interesada acompañada de la documentación acreditativa de, al menos, un año de experiencia relacionada con los conocimientos, capacidades y destrezas propias de los módulos o del ejercicio profesional específico de este ciclo formativo. Entre la documentación deberá figurar la justificación de matriculación en el módulo objeto de exención y la certificación de la empresa donde se haya adquirido la experiencia laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el periodo de tiempo de realización de dicha actividad o, en el caso de trabajadores por cuenta propia, la certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

8. En ningún caso podrán ser objeto de convalidación ni exención el módulo de Obra final al tener por objeto la integración de los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad que se cursa.

9. La totalidad de las enseñanzas objeto de reconocimiento, convalidación o exención no podrán superar el sesenta por ciento de la carga lectiva total del ciclo establecida en la presente orden para el currículo correspondiente al título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo.

10. Las materias de bachillerato que se convalidan por módulos pertenecientes al ciclo formativo de artes plásticas y diseño de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo son las establecidas en el anexo VI.

Artículo 8. *Espacios y equipamientos.*

Los espacios y equipamientos que deben reunir las Escuelas de Arte y centros docentes autorizados para impartir las enseñanzas del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo, son los establecidos en el artículo 5 del Real Decreto 1435/2012, de 11 de octubre, y deberán cumplir la normativa sobre igualdad de oportunidades, diseño para todos y accesibilidad universal, prevención de riesgos laborales y seguridad y salud en el puesto de trabajo.

Artículo 9. *Titulaciones del profesorado.*

1. Las especialidades del profesorado con atribución docente en los módulos formativos que constituyen las enseñanzas establecidas para el título de Técnico de Artes Plásticas y Diseño en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo son las recogidas en el anexo II de esta orden.

2. La especialidad del profesorado con atribución docente en el módulo de inglés corresponde a los cuerpos de catedráticos y de profesores de enseñanza secundaria, ambos de la especialidad de inglés.

CAPÍTULO III

Adaptaciones del currículo

Artículo 10. *Adaptación al entorno social, cultural y económico.*

1. El currículo del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en esta orden se establece teniendo en cuenta las características geográficas socioculturales, artísticas y económicas propias del entorno de implantación del título.

2. Las Escuelas de Arte dispondrán de la necesaria autonomía pedagógica, organizativa y de gestión económica para el desarrollo de las enseñanzas y su adaptación a las características del entorno.

3. Los centros autorizados para impartir estas enseñanzas artísticas profesionales concretarán y desarrollarán las medidas organizativas y curriculares que resulten más adecuadas para estas enseñanzas, las características del alumnado y la realidad sociocultural del entorno, en los términos establecidos por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

4. Los centros docentes desarrollarán el currículo establecido en esta orden mediante el proyecto educativo y la implementación de programaciones didácticas, en los que se potenciarán aspectos como la excelencia en el trabajo, la creatividad, la innovación, la calidad, la promoción del arte y de la cultura, el respeto al medioambiente, la prevención de riesgos laborales, la igualdad de género, la igualdad de oportunidades, el diseño para todos y la accesibilidad universal, especialmente en relación con las personas con discapacidad.

5. Las enseñanzas de este ciclo se impartirán con una metodología flexible y abierta, basada en el autoaprendizaje y adaptada a las características y necesidades del alumnado, atendiendo a las personas con discapacidades mediante recursos y medidas de adaptación y de accesibilidad que garanticen cursar estas enseñanzas en igualdad de condiciones.

Artículo 11. *Módulo propio del centro docente.*

1. A los efectos recogidos en el artículo anterior, los centros educativos, atendiendo a sus características y recursos, completarán el currículo establecido en la presente norma con la propuesta de un módulo propio de 50 horas lectivas de duración.

2. El módulo propio podrá incidir en las características del alumnado o introducir características diferenciadoras del perfil profesional referenciadas a subsectores, técnicas o productos relacionados con el ámbito profesional del producto gráfico interactivo, que requieran un tratamiento específico, una mayor profundización o una periódica actualización.

3. Con anterioridad al comienzo del curso la dirección del centro deberá presentar, a través de la Dirección Provincial, la propuesta del currículo del módulo propio y la solicitud de la preceptiva autorización al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte para su impartición. En dicha propuesta se recogerán la identificación de sus características, la justificación, los recursos necesarios, la evolución prevista, la especialidad de profesorado con atribución docente para su impartición, así como el currículo concretando los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación de forma similar al resto de los módulos.

Disposición adicional primera. *Autorización para impartir estas enseñanzas.*

Las Direcciones Provinciales remitirán a la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial las solicitudes de autorización de los centros docentes que cumplan los requisitos exigidos para la impartición de las enseñanzas de este ciclo formativo, para su resolución.

Disposición adicional segunda. *Implantación de estas enseñanzas.*

1. En el curso 2013-2014 se implantará el primer curso del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo al que hace referencia el artículo 1 de la presente orden.

2. En el curso 2014-2015 se implantará el segundo curso del ciclo formativo de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo al que hace referencia el artículo 1 de la presente orden.

Disposición transitoria única. *Antiguas especialidades sin adscripción.*

De conformidad con lo establecido en la disposición transitoria segunda del Real Decreto 1284/2002, de 5 de diciembre, por el que se establecen las especialidades de los Cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño, los profesores y maestros de taller que con la entrada en vigor de esta norma se vieran afectados en el desempeño de sus funciones, podrán ser adscritos a otros puestos o funciones por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, oídos los interesados.

Disposición final primera. *Aplicación de la orden.*

Se autoriza a la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, en el ámbito de sus competencias, para adoptar las medidas y dictar las instrucciones necesarias para la aplicación de lo dispuesto en esta orden.

Disposición final segunda. *Entrada en vigor.*

Esta orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Madrid, 2 de agosto de 2013.—El Ministro de Educación, Cultura y Deporte, José Ignacio Wert Ortega.

ANEXO I

Currículo del ciclo formativo de Grado Medio de Artes Plásticas y Diseño de Asistencia al producto Gráfico Interactivo1. *Objetivos generales del currículo del ciclo formativo*

- 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.
- Resolver artística y técnicamente los contenidos gráficos y multimedia diseñados en un proyecto de sitio web.
- 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.
- Conocer el proceso de realización del producto gráfico interactivo, los condicionamientos específicos de cada etapa y las técnicas de control de calidad correspondientes.
- Ser capaz de valorar los recursos técnicos, materiales y gráficos más adecuados para la realización de elementos multimedia.
- 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.
- 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.
- 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.
- Conocer, aplicar y adaptarse al marco legal, económico y organizativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- 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.
- Realizar el control de calidad en los procesos de producción y edición y garantizar la calidad técnica de los elementos gráficos realizados.
- Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

2. *Distribución horaria del currículo*

Módulos formativos	Horas semanales		Horas totales
	1.º curso	2.º curso	
Fundamentos del Diseño Gráfico	4		100
Fundamentos de la representación artística	4	2	150
Tipografía	2	2	100
Medios Informáticos	4		100
Ampliación de sistemas informáticos		4	100
Historia del diseño gráfico		2	60
Multimedia	8		200
Ampliación de multimedia		4	100
Edición web	6	8	350
Inglés técnico	2	2	100
Formación y orientación laboral		2	50

Módulos formativos	Horas semanales		Horas totales
	1.º curso	2.º curso	
Módulo propio del centro		2	50
Obra final		2	90
Fase de formación práctica en empresas estudios o talleres			50
Total	30	30	1.600

3. *Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos*

I. 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 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.

II. Fundamentos de la representación artística

a) Objetivos:

1. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente en la representación de objetos reales o simbólicos.

2. Analizar las leyes básicas de la asociación perceptiva para la interpretación y creación de imágenes con diferentes intenciones comunicativas.

3. Conocer los materiales, la terminología básica, las técnicas y los procedimientos propios del lenguaje plástico y visual y su aplicación en la resolución de diferentes propuestas gráficas.

4. Comprender los fundamentos teóricos y prácticos sobre el color y su utilización, para su aplicación plástica de forma razonada y expresiva.

5. Saber representar formas tridimensionales y espaciales en el plano bidimensional, conociendo los recursos propios de los diferentes sistemas de representación.

6. Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos aplicados a la creación de objetos de carácter volumétrico.

7. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos:

1. El concepto de representación. El encaje y la proporción, el análisis formal, el modelado y el claroscuro.

2. Elementos básicos en la configuración de la forma. La morfología y la sintaxis de la representación visual.

3. Materiales, instrumentos y técnicas gráfico-plásticos: Características y recursos estéticos en la representación gráfica de imágenes.

4. Fundamentos y teoría de la luz y el color. Factores físicos y perceptivos. La interacción del color.

5. Valores expresivos y simbólicos del color.

6. La ilusión de espacio: representaciones perspectivas.

7. Elementos del lenguaje volumétrico: Materiales y técnicas básicas de la configuración tridimensional.

8. Estrategias del proceso creativo y sus fases.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes partiendo del análisis de la forma y recurriendo a los diferentes métodos de dibujo.

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 gráfico-plásticas, en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.

4. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
5. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
6. Representar con coherencia formas tridimensionales en el plano bidimensional para lograr su apariencia espacial.
7. Diseñar y construir elementos tridimensionales que permitan estructurar de forma creativa, lógica, racional y variable el espacio volumétrico.
8. Aplicar la metodología proyectual en la creación de imágenes gráficas.

III. 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 a 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.

IV. 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 aprender 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. Redes de computadoras, redes locales, internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
4. Hardware interno y externo. Elementos y utilización.
5. Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.
6. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
7. La imagen bitmap. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
8. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
9. Tipos de archivos para distribución y salida. Organización de la información.
10. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

c) Criterios de evaluación:

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.

V. Ampliación de sistemas informáticos

a) Objetivos:

1. Elaborar documentos adecuados para su publicación en la web, formularios on-line y libros electrónicos.
2. Dominar el tratamiento de las imágenes fotográficas, y generar nuevas imágenes transformadas a partir de los originales.
3. Producir imágenes vectoriales aptas para su representación en la web.
4. Conocer los formatos de archivo vectoriales adecuados para su uso en la web, sus características, sus ventajas y sus limitaciones.
5. Conocer las posibilidades existentes para la animación de imágenes vectoriales en la web.
6. Generar imágenes y animaciones 3D sencillas.
7. Utilizar el software de realización de contenidos interactivos e integrar y controlar vídeo y audio en los mismos.
8. Conocer las tendencias actuales en los medios informáticos aplicados a la creación web y otros productos multimedia e interactivos.

b) Contenidos:

1. Elaboración de documentos para su publicación en la web. Formularios on-line. Libros electrónicos.
2. Tratamiento de imágenes fotográficas.
3. Imágenes vectoriales para la web. Formatos de archivo. Animaciones vectoriales para la web.
4. Introducción a las técnicas 3D. Modelado. Superficies, materiales y texturas. Iluminación. Cámaras y vistas. Animación 3D. Visualización y Render. Técnicas 3D específicas para la web.
5. Contenidos interactivos para la web. Integración y control de vídeo. Integración y control de audio.
6. Tendencias actuales en los medios informáticos aplicadas a la creación web y otros productos multimedia e interactivos.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza las herramientas para la generación de documentos destinados a su publicación en la web, de formularios on-line y libros electrónicos.
2. Manipular correctamente las imágenes fotográficas para obtener nuevas imágenes a partir de las originales con un nivel de calidad técnica adecuado al perfil profesional.
3. Utilizar adecuadamente los formatos de archivos vectoriales específicos para la web y conocer sus características, ventajas y limitaciones.
4. Manejar con destreza los programas de dibujo de imágenes vectoriales para la web.
5. Conocer los fundamentos de la animación vectorial para la web, y utilizar correctamente las herramientas adecuadas para realizar animaciones vectoriales básicas para la web.
6. Manejar correctamente las herramientas básicas de los programas de síntesis de imágenes y animaciones 3D, y conocer las técnicas específicas orientadas a la web.
7. Generar contenidos interactivos de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto.
8. Conocer las posibilidades que actualmente ofrecen los medios informáticos para la creación web y otros productos multimedia e interactivos y, en su caso, saber utilizarlos adecuadamente.

VI. 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 de forma argumentada 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.

VII. 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.
5. 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.

VIII. Ampliación de multimedia

a) Objetivos:

1. Comprender el concepto de interactividad y utilizarlo en aplicaciones multimedia.
2. Producir contenidos avanzados multimedia para su integración en una web.
3. Manejar con destreza programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.
4. Manejar programas de edición de imagen fotográfica digital y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de imagen integrada en un proyecto de sitio web.
5. Exportar contenido multimedia digital en formato optimizado para su inclusión en sitios web, según las características del mismo.
6. Utilizar con destreza programas de creación de animaciones 2D vectorial y de mapa de bits.
7. Insertar elementos de multimedia en un sitio web siguiendo las especificaciones del proyecto.

b) Contenidos:

1. Elementos multimedia avanzados, particularidades. Imagen, sonido, vídeo, animaciones y gráficos en movimiento (motion graphics).
2. Captura y edición básica de imagen fotográfica digital. Optimización avanzada de archivos.

3. Animación vectorial 2D. Integración de audio y vídeo en animaciones vectoriales 2D.
4. Introducción a la composición de vídeo. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) y efectos visuales cinemáticos. Optimización de archivos.
5. Conceptos avanzados de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
6. Integración de contenidos multimedia en la edición web. Procedimientos avanzados 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 avanzados 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 imagen digital fotográfica y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
3. Utilizar con destreza los programas específicos de producción y edición de animaciones 2D vectorial y de mapa de bits, y optimizar los archivos para su utilización en proyectos web.
4. Conocer los fundamentos de los programas específicos de composición de vídeo digital y optimizar los archivos para su inclusión en proyectos web.
5. Generar contenidos avanzados multimedia de diversa índole de acuerdo a las indicaciones del proyecto de un producto gráfico interactivo e integrarlos adecuadamente en el sitio Web.
6. Aplicar correctamente la interactividad, accesibilidad, usabilidad, impacto visual, legibilidad, en diferentes contenidos Web, de acuerdo a las indicaciones estilísticas y comunicativas del proyecto asignado.
7. 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.

IX. 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.
12. Realizar análisis de accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno amigable de un sitio web. Realizar análisis del flujo de la información de un sitio web.

13. Realizar la integración avanzada de contenido multimedia.

14. Conocer las tendencias actuales y de futuro de la 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.

13. Análisis de accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno amigable de un sitio web. Análisis del flujo de la información de un sitio web.

14. Composición avanzada de edición web. Integración avanzada de imágenes de mapa de bit y vectoriales. Integración avanzada de audio, multimedia y control de video con el estándar más actual de HTML.

15. Tendencias actuales y de futuro de la 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 de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, los recursos y servicios actuales que la Red Internet ofrece y, en su caso, saber utilizarlos.

11. Aplicar las directrices y normativa específica que regula la actividad profesional.

12. Analizar la accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno amigable de un sitio Web. Analizar el flujo de la información de un sitio Web.

13. Manejar con destreza la integración multimedia.

14. Explicar y valorar de forma argumentada, utilizando el vocabulario adecuado, las nuevas tendencias de la web.

X. Inglés Técnico

a) Objetivos:

1. Comprender y emitir mensajes orales sencillos y precisos, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional y cotidiano.
2. Comprender textos escritos sencillos en el entorno profesional y cotidiano, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.
3. Producir textos sencillos en el entorno profesional y cotidiano, organizando su contenido y utilizando un estilo acorde a la funcionalidad de los textos.
4. Conocer los aspectos socioculturales propios de los países de habla inglesa, analizando e interpretando los usos y actitudes más comunes en las relaciones profesionales y personales.

b) Contenidos:

1. Comprensión oral, producción hablada e interacción:
 - Comprensión del significado general de mensajes orales sencillos, emitidos de forma clara y articulada, dentro del contexto profesional propio del ciclo y de entornos cotidianos.
 - Producción oral de textos sencillos relacionados tanto con el entorno profesional propio del ciclo como con temas cotidianos concretos.
 - Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes sencillos relacionados tanto con el entorno profesional propio del ciclo como con temas cotidianos concretos.
 - Uso de estrategias de comunicación para iniciar, mantener y concluir un diálogo.
 - Identificación de registros con mayor o menor grado de formalidad en función de la intención comunicativa y del contexto de comunicación.
2. Comprensión lectora y expresión escrita:
 - Identificación y comprensión del tema principal en textos sencillos escritos sobre temas profesionales o de interés general.
 - Identificación de la finalidad comunicativa de un texto.
 - Producción de textos escritos sencillos sobre temas de interés general, profesional, o referidos a contenidos de otros módulos del ciclo.
 - Uso de elementos necesarios de cohesión para expresar con claridad la relación entre ideas.
 - Identificación y uso del registro adecuado a la funcionalidad del texto.
3. Conocimiento de la lengua:
 - Conocimiento y uso de estructuras gramaticales sencillas que permitan el intercambio de información en el ámbito laboral y profesional.
 - Léxico relacionado con el entorno profesional, con otras materias de currículo, y con temas de interés general.
 - Elementos fonético-fonológicos básicos de la lengua inglesa.
 - Reconocimiento de los rasgos diferenciales en el uso de la lengua: El lenguaje formal e informal, hablado y escrito.
 - Estrategias de aprendizaje. Estrategias de comunicación.
4. Aspectos socioculturales en el entorno profesional y personal:
 - Valoración, respeto, y uso de las normas socioculturales y protocolarias en las relaciones laborales y cotidianas características del país donde se habla el idioma.
 - Reconocimiento de la lengua extranjera para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.
 - Interés por la buena presentación de los textos escritos tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender el mensaje global e intención comunicativa de textos orales y escritos sencillos en un entorno profesional y personal.
2. Producir textos orales y escritos sencillos con diferentes intenciones comunicativas.
3. Participar activamente en conversaciones simuladas y espontáneas básicas.
4. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales y personales en situaciones de comunicación, valorando las relaciones normas socioculturales y protocolarias propias del país de la lengua extranjera.

XI. 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.

XII. Obra final

Parte A: Metodología proyectual:

a) Objetivos:

1. Mostrar cómo realizar un proyecto básico para la ejecución de una obra de la especialidad de calidad técnica, artística y profesional.

2. Analizar cada una de las diferentes etapas que constituyen un proyecto básico.

3. Fomentar el desarrollo de las destrezas profesionales.

b) Contenidos:

1. Estudio de proyectos relacionados con la materia a través de sus fases.

2. Planificar el proyecto básico para la realización de la obra final desde su comienzo hasta su finalización.

3. Metodología del control de calidad en las diferentes etapas.

4. Preparación para la comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Conocer las fases del proyecto de la especialidad.

2. Explorar las diferentes fuentes de documentación.

3. Adaptar correctamente las técnicas gráfico-plásticas a cada fase del proyecto.

4. Utilizar adecuadamente los conceptos y terminología propios del ámbito profesional en la fase de comunicación.

Parte B: Realización de la 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 del 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 los 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.

XIII. Fase de prácticas en empresas, estudios o talleres

a) Objetivos:

1. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de diseño y producción web y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
2. Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas 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 del tutor o coordinador correspondiente.
6. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación en el centro educativo.

ANEXO II

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes al currículo del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en la presente Orden

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo Artístico y Color.	Fundamentos de la representación artística.
Diseño Gráfico.	Fundamentos del diseño gráfico. Tipografía. Obra final.
Historia del Arte.	Historia del diseño gráfico.
Medios audiovisuales.	Multimedia. Ampliación de multimedia. Obra final.
Medios Informáticos.	Medios informáticos. Ampliación de sistemas informáticos. Edición web. Ampliación de multimedia. Obra final.
Organización Industrial y Legislación.	Formación y orientación laboral.
Volumen.	Fundamentos de la representación artística.

ANEXO III

Relación de módulos que se convalidan entre los currículos desarrollados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, de los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual desarrollados conforme a la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el currículo del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en la presente Orden

Módulos superados en los ciclos formativos de grado superior de Gráfica Impresa, Gráfica Interactiva y Fotografía	Módulos que se convalidan del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo
Fundamentos de la representación y expresión visual.	Fundamentos de la representación artística.
Fundamentos del diseño gráfico (ciclos Gráfica Impresa y Gráfica Interactiva).	Fundamentos del diseño gráfico.
Medios informáticos	Medios informáticos.
Recursos gráficos y tipográficos (ciclo: Gráfica Interactiva).	Tipografía.
Historia de la imagen gráfica (ciclo: Gráfica Impresa).	Historia del diseño gráfico.
Lenguaje y tecnología audiovisual (ciclo: Gráfica Interactiva).	Multimedia.
Inglés técnico.	Inglés técnico.

ANEXO IV

Relación de módulos que se convalidan entre los currículos de los ciclos formativos de grado superior y grado medio de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados por el Real Decreto 340/1998, de 6 de marzo, y por el Real Decreto 341/1998, de 6 de marzo, respectivamente y el currículo del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo regulado en la presente Orden

a) De ciclos formativos de grado superior.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 340/1998, de 6 de marzo)	Módulos que se convalidan del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo
Dibujo artístico (ciclo: Ilustración).	Fundamentos de la representación artística.
Expresión plástica: Fotografía (ciclo: Fotografía).	Fundamentos de la representación artística.
Fundamentos del diseño gráfico (ciclo: Ilustración).	Fundamentos del diseño gráfico.
Medios informáticos (ciclo: Gráfica Publicitaria).	Medios informáticos.
Diseño gráfico asistido por ordenador (ciclo: Ilustración).	Medios informáticos.
Historia de la imagen gráfica (ciclos: Ilustración y Gráfica Publicitaria).	Historia del diseño gráfico.
Idioma extranjero (ciclos: Ilustración, Fotografía Artística y Gráfica Publicitaria).	Inglés técnico.
Medios audiovisuales (ciclo: Fotografía Artística).	Multimedia.

b) De ciclos formativos de grado medio.

Módulos superados en ciclos formativos de grado medio por el Real Decreto 341/1998, de 6 de marzo)	Módulos que se convalidan del ciclo formativo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo
Fundamentos del diseño gráfico (ciclo: Autoedición)	Fundamentos del diseño gráfico.
Diseño gráfico asistido por ordenador (ciclo: Artefinal de diseño gráfico).	Medios informáticos.
Idioma extranjero (ciclos: Autoedición y Artefinal de diseño gráfico).	Inglés técnico.

ANEXO V

Relación de módulos que pueden ser objeto de exención por la correspondencia con la práctica laboral

Formación y orientación laboral.
Medios informáticos.
Multimedia.
Edición web.

ANEXO VI

Materias de bachillerato que se convalidan con módulos pertenecientes al ciclo formativo de grado medio de Artes Plásticas y Diseño de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo

Módulos superados en el ciclo de grado medio de Asistencia al Producto Gráfico Interactivo	Materias de Bachillerato que se convalidan
Fundamentos del diseño gráfico.	Diseño.
Multimedia.	Cultura Audiovisual.