

## I.- DISPOSICIONES GENERALES

### Consejería de Educación, Cultura y Deportes

**Decreto 34/2014, de 05/06/2014, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. [2014/7597]**

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

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

En este marco normativo fue aprobado el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, 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.

De conformidad con el artículo 6bis.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como el artículo 2.2 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones Educativas, en el ámbito de sus competencias, establecer el currículo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

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

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

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

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

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

Con el fin de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de Técnico Superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, este Decreto establece los créditos europeos del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS) correspondientes a cada módulo formativo, según se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, y respetando los mínimos fijados en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre. Así mismo, a efectos de facilitar el régimen de convalidaciones, se asignan 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior que establece este Decreto.

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

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

Dispongo:

#### Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

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

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

#### Artículo 2. Referentes al título.

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

2. La relación numérica profesor-alumno, los objetivos generales del ciclo formativo y los accesos a otros estudios son los que están recogidos en el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

#### Artículo 3. Acceso a estas enseñanzas.

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

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

#### Artículo 4. Organización y distribución horaria.

1. Los módulos del ciclo formativo de artes plásticas y diseño se organizan en dos cursos académicos.
2. La identificación y distribución de los módulos y la asignación de horas lectivas semanales y totales y sus correspondientes créditos ECTS son los establecidos en el Anexo I del presente Decreto.

#### Artículo 5. Flexibilización de la oferta

De forma excepcional, la Consejería competente en materia de educación o los Centros docentes previa autorización de la misma, podrán diseñar otras distribuciones horarias de los módulos del ciclo formativo, encaminadas a

la realización de una oferta más flexible y adecuada a la realidad social y económica del entorno. En todo caso se mantendrá la duración total para cada módulo profesional establecida en el presente Decreto.

#### Artículo 6. Módulo de Proyecto integrado.

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Artículo 9. Titulación.

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

**Artículo 10. Convalidaciones y Correspondencia con la vida laboral y exenciones.**

1. La relación de módulos que se pueden convalidar entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica Audiovisual y el ciclo formativo regulado en este Decreto, son los que se establecen en el Anexo III del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre.
2. La relación de módulos que se pueden convalidar entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo regulado en el presente decreto, son los que figuran el Anexo IV del Real Decreto del 1427/2012, de 11 de octubre.
3. El módulo formativo de Inglés técnico se podrá convalidar siempre que se acredite haber superado el mismo módulo en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño de igual o superior nivel académico al que se desea cursar.
4. El módulo de Iniciación a la actividad empresarial se podrá convalidar siempre que se acredite haber superado el mismo módulo en un ciclo formativo de artes plásticas y diseño de igual o superior nivel académico al que se desea cursar.
5. Para cualquier otro supuesto de convalidación no contemplado en los apartados anteriores de este artículo, se estará a lo dispuesto en el artículo 23 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y, en el caso de módulos propios de la Comunidad, a lo que disponga la normativa que dicte al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.
6. Las convalidaciones se deberán presentar ante la dirección del centro docente donde se encuentre matriculado el alumno, para su resolución, antes de la finalización del mes de octubre. Si las resoluciones se resuelven favorablemente, en los módulos objeto de convalidación figurará la expresión de “Convalidado”. Estos módulos no serán tenidos en cuenta para el cálculo de la nota media del ciclo formativo correspondiente.
7. De acuerdo con el Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, podrán ser objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral los módulos formativos que figuran en el Anexo V del citado Real Decreto y de conformidad con el artículo 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

Podrá ser objeto de exención total o parcial la fase de formación práctica en empresas estudios y talleres de acuerdo con el artículo 7.7 del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre.

8. Correspondrá a los centros donde el alumnado esté matriculado resolver las exenciones a las que se refiere el apartado anterior, de conformidad con el procedimiento que establezca al efecto la Consejería con competencias en materia de educación.

9. Los módulos formativos y la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres que sean objeto de exención figurarán en el expediente académico del alumnado con la expresión “Exento/a”. Estos módulos no serán tenidos en cuenta para el cálculo de la nota media del ciclo formativo correspondiente.

**Artículo 11. Profesorado.**

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

Las especialidades del profesorado de los Cuerpos docentes con atribución docente en los módulos relacionados en el Anexo I de este Decreto, son las establecidas en el Anexo II del Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre.

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

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

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

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

#### Artículo 12. Espacios y equipamientos.

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

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

#### Disposición adicional única. Autonomía pedagógica de los centros.

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

#### Disposición final primera. Implantación del currículo.

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

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

- a) El primer año se implantará el currículo de los módulos del primer curso del ciclo formativo de artes plásticas y diseño en Animación.
- b) El segundo año se implantará el currículo de los módulos del segundo curso del ciclo formativo de artes plásticas y diseño en Animación.

#### Disposición final segunda. Habilitación para el desarrollo normativo.

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

#### Disposición final tercera. Entrada en vigor.

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

Dado en Toledo, el 5 de junio de 2014

La Presidenta  
MARÍA DOLORES DE COSPEDAL GARCÍA

El Consejero de Educación, Cultura y Deportes  
MARCIAL MARÍN HELLÍN

Anexo I. Distribución horaria del currículo del ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Animación.

Módulos	Distribución de horas			
	Horas Totales	Horas Semanales 1º Curso	Horas Semanales 2.º Curso	ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	96	3	0	6
Teoría de la imagen	64	2	0	5
Medios informáticos	96	3	0	6
Aplicaciones informáticas	81	0	3	4
Fotografía	118	2	2	5
Historia de la animación	118	2	2	7
Dibujo aplicado a la animación	177	3	3	9
Técnicas de animación	189	0	7	10
Lenguaje y tecnología audiovisual	135	0	5	7
Guión y estructura narrativa	64	2	0	3
Inglés técnico para los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual	96	3	0	5
Proyectos de animación	441	7	6	28
Formación y orientación laboral	96	3	0	5
Iniciación a la actividad empresarial	54	0	2	3
Proyecto integrado	75	0	0	11
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	100	0	0	6
Total	2000	30	30	120

Anexo II. Descripción del perfil, contexto profesional y contenidos del título de Técnico Superior de artes Plásticas y Diseño en Animación.

## 1. Identificación del título.

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

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

Duración total del ciclo: dos mil horas.

Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

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

## 2. Perfil profesional

### 2.1 Competencia general.

1. Realizar proyectos de animación, personales o por encargo de las empresas, instituciones u otros profesionales.
2. Planificar la realización del proyecto de animación mediante la definición de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos.
3. Valorar y hacer posible la elaboración del trabajo en equipo.
4. Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos del mismo.

### 2.2 Competencias profesionales.

1. Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.
2. Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informáticos e identificativos.
3. Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.
4. Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.
5. Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.
6. Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
7. Considerar en el proyecto de animación los procesos de post producción más adecuados.
8. Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.
9. Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

## 3. Contexto profesional

### 3.1 Ámbito profesional.

Desarrolla su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena. Ejerce sus competencias por encargo de las propias entidades, como asociado o como integrante en equipos de realización y producción audiovisual. Puede ejercer en sus competencias como creador independiente o realizador de ideas o guiones de otros profesionales.

### 3.2 Sectores productivos.

1. Ejerce su profesión en el sector público o privado, en empresas relacionadas con la comunicación: productoras de cine, productoras de televisión, agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño.
2. Realiza proyectos propios como actividad artística independiente.

### 3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:

1. Realización de películas de animación independientes, o integradas en producciones audiovisuales o multimedia en la industria de la cultura y el entretenimiento.
2. Elaboración de guiones propios o adaptaciones de textos ajenos para piezas de animación.
3. Creación de escenarios, fondos, objetos y/o personajes.

4. Creación de fotogramas clave para definir la presentación.
5. Realización de dibujos de intercalación.
6. Modelado y representación de los elementos que conforman la animación 2D o 3D.
7. Animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales.
8. Renderización.

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

Módulo: Fundamentos de la representación y la expresión visual.

##### A) Objetivos.

1. Saber observar y analizar el medio natural y la obra de arte.
2. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
3. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
4. Adecuar la representación gráfica a los objetos comunicacionales del lenguaje.
5. Comprender los fundamentos y teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
6. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
7. Reconocer los distintos lenguajes de representación visual.
8. Ejercitarse la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

##### B) Duración: 96 horas

##### C) Contenidos.

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

##### D) Criterios de Evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Observar y analizar el espacio que nos rodea para su posterior representación.
2. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
3. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
4. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
5. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
6. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de idea y mensajes.
7. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

Módulo: Teoría de la imagen.

##### A) Objetivos.

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

B) Duración: 64 horas

C) Contenido.

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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Medios informáticos.

A) Objetivos.

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la 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 ilustración, animación 2D y 3D, y creación de escenarios 3D.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

B) Duración: 96 horas

C) Contenidos.

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

**D) Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Aplicaciones Informáticas.

**A) Objetivos.**

1. Conocer herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.
2. Emplear herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo.
3. Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

**B) Duración: 81 horas****C) Contenidos.**

1. Herramientas informáticas profesionales para la creación de animación 2D y 3D.
2. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición vídeo.
3. Dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

**D) Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar correctamente herramientas informáticas para la creación de animación 2D y 3D.
2. Manejar correctamente herramientas informáticas para la creación y edición vídeo.
3. Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.
4. Desarrollar capacidad crítica en el uso de las tecnologías y ser capaz de evolucionar junto a ella.
5. Usar correctamente los espacios de trabajo y equipos.

Módulo: Fotografía.

**A) Objetivos.**

1. Conocer y dominar los materiales, la técnica y la tecnología fotográfica analógica y digital.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de la animación.
5. Conocer los procesos de optimización de imágenes fotográficas.

**B) Duración: 118 horas****C) Contenidos.**

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, estética fotográfica y particularidades.
2. Introducción a la fotografía. El proceso fotográfico.
3. La función de la fotografía.
4. Los equipos fotográficos.
5. La cámara fotográfica en la actualidad.
6. Tipos de cámaras fotográficas.
7. Componentes esenciales de la cámara fotográfica.

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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo: Historia de la animación.

A) 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.
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.

B) Duración: 118 horas

C) Contenidos.

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

**D) 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.

Módulo: Dibujo aplicado a la animación.

**A) Objetivos.**

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y la definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. 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 incorporarlas 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. Investigar y documentar aspectos formales referidos a distintos estilos, culturas y épocas históricas como base para las propias realizaciones gráficas.
9. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
10. Desarrollar pautas de estilo personales.

B) Duración: 177 horas

**C) Contenidos.**

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

**D) Criterios de evaluación.**

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
  2. Saber investigar y documentarse como base para representar distintos espacios y formas.
  3. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
  4. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
  5. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
-

6. Utilizar adecuadamente los métodos, las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
7. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.
11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Módulo: Técnicas de animación.

A) 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.

B) Duración: 189 horas

C) 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. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

D) 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.

Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual.

A) 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.
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.

B) Duración: 135 horas

C) 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.

D) 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. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
4. Saber editar audio y video.
5. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.
8. Aplicar de manera creativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.

Módulo: Guión y estructura narrativa.

A) 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. Saber desarrollar un guión narrativo.

B) Duración: 64 horas

C) Contenidos.

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

D) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

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

A) Objetivos.

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

B) Duración: 96 horas.

C) Contenidos.

1. Organización de la información en los textos técnicos: índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.
  - Comprensión de mensajes, textos y artículos profesionales y cotidianos
  - Técnicas de localización y selección de la información relevante.
  - Estrategias de lectura según el género textual, el contexto de comunicación y la finalidad que se persiga.
  - Las relaciones internas en los textos.
  - Elementos de cohesión y coherencia en los textos.
  - Estudio de modelos de correspondencia profesional y su propósito.
  - Características de los tipos de documentos propios del sector profesional.
  - Técnicas para la elaboración de resúmenes y esquemas de lo leído o escuchado.
  - Comprensión de sentidos implícitos, posturas o puntos de vista en artículos o informes referidos a temas profesionales concretos o de actualidad.
2. Obtención de información global y específica de conferencias y discursos sobre temas concretos y con cierta abstracción.
  - Estrategias para comprender e inferir significados no explícitos: ideas principales.
  - Comprensión de mensajes profesionales y cotidianos.
  - Comprensión global de un mensaje, sin necesidad de entender todos y cada uno de los elementos del mismo.
  - Ideas principales y secundarias. Identificación del propósito comunicativo de los elementos del discurso oral.
  - Diferentes acentos de lengua oral.
  - Utilización de estrategias para comprender e inferir significados por el contexto de palabras, expresiones desconocidas e información implícita en textos orales sobre temas profesionales.
3. Características de la comunicación escrita profesional. Correspondencia profesional. Estructuras formales en los textos escritos.
  - Uso de mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.
  - Uso de los signos de puntuación.
  - Secuenciación del discurso escrito.
  - Redacción, en soporte papel y digital, de textos de cierta complejidad: correspondencia, informes, resúmenes, noticias o instrucciones, con claridad razonable, corrección gramatical y adecuación léxica al tema.
  - Elaboración de textos coherentes que proporcionen información u opinión.
  - Redacción del currículum vitae y sus documentos asociados.
4. Fórmulas habituales para iniciar, mantener y terminar conversaciones en diferentes entornos.
  - Estrategias para mantener la fluidez en las presentaciones.
  - Recursos utilizados en la planificación del mensaje oral para facilitar la comunicación. Secuenciación. Uso de circunloquios y paráfrasis para suplir carencias lingüísticas y mecanismos para dar coherencia y cohesión al discurso.
  - Discurso oral y medios para expresar lo que se quiere comunicar. Adaptación a la situación y al receptor, adoptando un registro adecuado.

- Entonación como recurso de cohesión del texto oral: uso de los patrones de entonación.
- Conversaciones informales improvisadas sobre temas cotidianos y del ámbito profesional. Participación. Opiniones personales. Intercambio de información de interés personal.
- 5. Terminología específica de la actividad profesional. Expresiones de uso frecuente e idiomáticas en el ámbito profesional. Fórmulas básicas de interacción socio-profesional en el ámbito internacional.
- Vocabulario necesario para expresarse en torno a temas habituales: el trabajo, el taller, el ámbito social, cultural, medio ambiental, etc.
- Recursos gramaticales: tiempos verbales, preposiciones, locuciones, expresión de la condición y duda, uso de la voz pasiva, oraciones de relativo, estilo indirecto, verbos preposicionales, verbos modales y otros.
- Otros recursos lingüísticos: gustos y preferencias, sugerencias, argumentaciones, instrucciones, acuerdos y desacuerdos, hipótesis y especulaciones, opiniones y consejos, persuasión y advertencia.
- Funciones lingüísticas propias del idioma especializado en procesos del sector, los elementos gramaticales asociados y las estrategias de adquisición y desarrollo del vocabulario propio.
- 6. Recursos digitales, informáticos y bibliográficos, para solucionar problemas de comprensión o para buscar información, ideas y opiniones necesarias para la realización de una tarea.
- 7. Referentes socio-profesionales más significativos de los países de lengua inglesa: la prensa, la publicidad, las relaciones laborales.
- Pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo en cuenta las convenciones de cortesía en uso.
- Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.
- 8. Cumplimentación de formularios y documentos.
- Trabajo en pares y grupos, y en entornos multidisciplinares.

#### D) Criterios de Evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Identificar y comprender las ideas centrales de los textos, tanto de temas generales como especializados.
2. Localizar y seleccionar, tras una lectura rápida, datos específicos en textos breves, cuadros, gráficos y diagramas.
3. Aplicar la técnica de lectura adecuada a los distintos textos de uso cotidiano y a la finalidad de la lectura, para localizar información relevante.
4. Acceder a la bibliografía complementaria y materiales de consulta necesarios o recomendados encontrando la información deseada.
5. Familiarizarse con los patrones de organización más habituales de los textos, facilitando así tanto la comprensión como la rápida localización de la información en los mismos.
6. Deducir el significado de palabras desconocidas a través de su contexto, gracias a la comprensión de las relaciones entre las palabras de una frase y entre las frases de un párrafo.
7. Intercambiar información técnica mediante simulaciones de las formas de comunicación más habituales en el trabajo: conversaciones telefónicas, reuniones, presentaciones, etc.
8. Explicar y justificar planes, intenciones, acciones y opiniones.
9. Desarrollar la capacidad de solicitar y seguir indicaciones detalladas en el ámbito laboral para la resolución de problemas, tales como el funcionamiento de objetos, maquinaria o programas de ordenador.
10. Practicar estrategias de clarificación, como pedir a alguien que aclare o reformule de forma más precisa lo que acaba de decir, o repetir parte de lo que alguien ha dicho para confirmar la comprensión.
11. Mostrar capacidad de seguir conferencias o charlas en lengua estándar sobre temas de su especialidad, distinguiendo las ideas principales de las secundarias, siempre que la estructura de la presentación sea sencilla y clara.
12. Practicar la toma de notas de reuniones en tiempo real para posteriormente ser capaz de transmitir los puntos esenciales de la presentación.
13. Transmitir y resumir oralmente de forma sencilla lo leído en documentos de trabajo, utilizando algunas palabras y el orden del texto original.
14. Describir procedimientos, dando instrucciones detalladas de cómo realizar las actuaciones más frecuentes dentro del ámbito laboral.
15. Realizar con éxito simulaciones de entrevistas laborales, asumiendo tanto el rol de entrevistado como de entrevistador, siempre que el cuestionario haya sido preparado con antelación.
16. Lograr un discurso que, si bien afectado por ocasionales pérdidas de fluidez y por una pronunciación, entonación y acento influenciados por la lengua materna, permite hacer presentaciones breves sobre temas conocidos que son seguidas y comprendidas sin dificultad.
17. Utilizar los registros adecuados según el contexto de la comunicación, la situación y la intención de los interlocutores.

18. Elaborar ejemplos de los escritos más habituales del ámbito laboral, ajustando éstos a los modelos estándar propios del sector: informes de actuaciones, entradas en libros de servicio, presentaciones y respuestas comerciales...
19. Redactar el currículum vitae y sus documentos asociados (carta de presentación, respuesta a una oferta de trabajo...) de cara a preparar la inserción en el mercado laboral.
20. Solicitar o transmitir por carta, fax, correo electrónico o circular interna una información puntual breve referida al entorno laboral: compañeros de trabajo, clientes...
21. Redactar descripciones detalladas de los objetos, procesos y sistemas más habituales del sector.
22. Resumir información recopilada de diversas fuentes acerca de temas habituales del sector profesional y expresar una opinión bien argumentada sobre dicha información.
23. Mostrar interés por la buena presentación de los textos escritos, tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.
24. Adquirir el vocabulario técnico necesario, de manera que se recurra al diccionario tan sólo ocasionalmente para la comprensión de los documentos y el desarrollo de actividades más frecuentes del sector.
25. Poner en práctica las estructuras gramaticales básicas más utilizadas dentro del sector profesional, consiguiendo comunicar con un satisfactorio grado de corrección.
26. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo para afrontar los retos comunicativos que el idioma planteará a lo largo de la carrera profesional.

Módulo: Proyectos de animación.

A) 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.

B) Duración: 441 horas

C) 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. De los dibujos animados al Stop motion.
4. 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.
5. La rotoscopia y sistema inercial: Captación del movimiento.
6. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.
7. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
8. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.
9. La proyección y memoria proyectual.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad

D) 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. La memoria proyectual.

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.
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 trasmitir 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.

Módulo: Formación y orientación laboral.

A) Objetivos.

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

B) Duración: 96 horas

C) Contenidos.

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

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial así como aquella legislación vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

Módulo: Iniciación a la actividad empresarial.

A) Objetivos.

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

B) Duración: 54 horas

C) Contenidos.

1. El empresario. Capacidad para ser empresario. La cultura emprendedora: aptitudes y actitudes necesarias para el ejercicio del oficio o profesión. Innovación y creación. El desarrollo de la idea empresarial. Criterios y principios para la creación de la identidad de la empresa y de las marcas de los productos o servicios.
2. El trabajo autónomo. El Estatuto del Trabajo Autónomo y su ámbito de aplicación. Régimen profesional común del trabajador autónomo: derechos profesionales básicos. Protección de los derechos de propiedad intelectual del trabajador autónomo. Régimen profesional de los trabajadores autónomos económicamente dependientes.
3. El diseño de la organización y cultura de la empresa. Viejas y nuevas formas de organización. La estructura organizativa del siglo XXI. La cultura de la empresa y su influencia en la realización de objetivos empresariales La responsabilidad social de la empresa. La empresa como sistema: estudio del sistema interno y externo. Análisis del clima social. La planificación estratégica.
4. El mercado. Concepto. Estructura y delimitación del mercado. La influencia de los factores del macroentorno y el microentorno en las relaciones de intercambio entre empresa y mercado. La segmentación del mercado.
5. El consumidor. El grupo humano y su tipología La estructura de la experiencia social: socialización y tipos de orientación y relación. La acción social y la teoría de la elección racional. Enfoques de estudio del comportamiento de compra. La motivación, los deseos, la percepción y la formación. Las características demográficas, socioeconómicas y psicográficas del comprador.
6. El producto. Clasificación. Características del producto total. Cartera de productos. El producto nuevo. El proceso de difusión y adopción de productos. El ciclo de vida de los productos. Fijación del precio y distribución. Estrategias de marketing.
7. La distribución a través de la Red. La armonización internacional del comercio electrónico. Régimen jurídico del comercio electrónico en España. Medidas para la protección de los signos distintivos y los bienes inmateriales de la empresa. La resolución internacional de conflictos en materia de propiedad industrial.
8. Los servicios. Concepto de servicio y tipología de los servicios. Diferencia entre producto y servicio. La percepción del servicio por clientes y empleados. La entrega del servicio: canales de distribución. La fijación del precio de los servicios.
9. La búsqueda de los recursos económicos para la puesta en marcha del negocio. Las subvenciones. El Plan financiero: previsión de tesorería, la cuenta de resultados previsional y el balance previsional.
10. Formas jurídicas de empresas y responsabilidad social. El empresario individual. La comunidad de bienes. Sociedad colectiva y comanditaria. Sociedades limitadas y anónimas. Las empresas de economía social: cooperativas y sociedades laborales, las empresas de inserción.

11. Trámites para la constitución de una empresa. Trámites de constitución y puesta en marcha de la actividad. Organismos e instituciones asesoras para el inicio de la actividad. La ventanilla única empresarial.
12. Las obligaciones fiscales. Los impuestos que se han de pagar en función de la forma jurídica empresarial: El impuesto sobre la renta de las personas físicas y el impuesto de sociedades, el alta en el Impuesto de Actividades Económicas. Impuestos indirectos: el Impuesto sobre el Valor Añadido. Impuestos locales. El calendario fiscal. Documentos administrativos usados en la actividad empresarial.
13. Responsabilidad jurídica de la empresa. El marco jurídico de la competencia desleal. Las infracciones y sanciones de orden social. Responsabilidad civil y penal derivadas de la actividad empresarial.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Conocer los requisitos o cualidades que han de observarse para ser empresario: formación empresarial y técnica, capacidad de organización y planificación, creatividad y capacidad para asumir riesgos, etc.
2. Diferenciar la actuación de un emprendedor como empresario o como autónomo económicamente dependiente.
3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad a la que se va a dedicar la empresa, el producto o servicio que va a sacar al mercado y las claves de éxito de la futura empresa.
4. Tomar conciencia de la función social de la empresa e identifica el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento de bienestar y calidad de vida de las personas.
5. Realizar un estudio del entorno general en relación a factores económicos, socioculturales, políticos, jurídicos o legales, tecnológicos, medioambientales, internacionales, etc.
6. Tener en cuenta los cambios y la dinámica del cambio en las sociedades complejas y el fenómeno de la globalización.
7. Estudiar el entorno específico en relación a variables como la competencia, los productos sustitutivos, proveedores y clientes.
8. Realizar un análisis DAFO.
9. Conocer los efectos que produce en la institución una cultura empresarial excelente teniendo en cuenta los factores internos y externos del entorno y la imagen corporativa de que se sirva la empresa.
10. Identificar los conceptos básicos sobre la responsabilidad social de la empresa y el balance social de la misma.
11. Diseñar medidas para asegurar la responsabilidad social de la empresa.
12. Conocer las viejas y nuevas formas de organización de la empresa.
13. Conocer la estructura organizativa de la empresa adecuada a nuestro proyecto de empresa. Elaborar el organigrama.
14. Conocer las teorías y modelos sobre el clima social.
15. Conocer las formas de trabajar en equipo y los efectos en la organización, valorando las sinergias que produce la colaboración.
16. Conocer las ventajas del trabajo en equipo y la distensión del arco de control así como el ahorro de costes fijos y de producción.
17. Conocer los conceptos de mercado y su tipología y de marketing y sus funciones.
18. Identificar conceptos de oferta y demanda.
19. Describir las fuentes de información directas e indirectas en el proceso de análisis del mercado.
20. Recopilar fuentes de información secundarias y realizar estudios mediante técnicas de investigación social analizando la información obtenida.
21. Describir los conceptos de marketing estratégico y marketing mix.
22. Determinar para el proyecto empresarial el producto o servicio que se va a desarrollar, las ventajas que aporta el producto respecto de los realizados por los competidores y estudiar los requisitos que ha de poseer desde el punto de vista legal tanto para su protección como para su comercialización.
23. Conocer los conceptos básicos sobre el producto, los servicios, las marcas y los modelos y la clasificación de los mismos.
24. Conocer las estrategias de marca, el ciclo de vida de los productos y el sistema de fijación del precio.
25. Conocer los procesos de adopción de los productos, la comunicación y distribución de los mismos eligiendo los canales idóneos para la información y comercialización.
26. Conocer el grupo y su tipología y los enfoques sobre el estudio del consumidor y las variables que intervienen en los procesos de compra.
27. Identificar los principales instrumentos de financiación.
28. Aprender a buscar las ayudas y subvenciones para la creación de empresas y lo incluye en el plan de empresa.
29. Realizar el plan financiero mediante la realización del plan de tesorería, la cuenta de resultados y el balance previsional.
30. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio y teniendo en cuenta el estudio de los contenidos del curso.

Módulo: Proyecto Integrado.

A) Objetivos.

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

B) Duración: 75 horas

C) 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.

D) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

A) Objetivos.

1. Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de animación y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
2. Facilitar la toma de contacto del alumnado con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
3. Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.
4. Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones socio-laborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.
5. Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
6. Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
7. Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el periodo de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

B) Duración: 100 horas.