

PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ESTABLECE EL CURRÍCULO CORRESPONDIENTE AL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN CÓMIC EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN.

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

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

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

Asimismo, de acuerdo con el artículo 46.1 de dicha ley orgánica, el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales será definido por el procedimiento establecido en el apartado 3 de su artículo 6 bis, que establece que para las enseñanzas artísticas profesionales, el Gobierno fijará los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación del currículo básico, que requerirán el 65 por ciento de los horarios escolares para las Comunidades Autónomas que no tengan lengua cooficial.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, dispone en el artículo 13.1 que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a cada título, de acuerdo con lo establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica

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

Mediante Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

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

El artículo 2 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, en su apartado 2, determina que las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, establecerán el currículo correspondiente a este título del que formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas.

A los efectos de facilitar el reconocimiento de créditos el artículo 6.5 el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, asigna 120 créditos ECTS a la totalidad de estas enseñanzas de grado superior.

De acuerdo con los principios de necesidad y eficacia, este decreto se dicta en atención al cumplimiento y desarrollo de la normativa estatal básica y viene motivado por una razón de interés general al ser el objetivo básico del currículo en él establecido atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores en cómic y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados al ámbito de esta especialidad, de acuerdo con el desarrollo económico y social de Castilla y León y su dimensión en el fomento de nuestro patrimonio cultural.

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

A fin de garantizar el principio de seguridad jurídica este decreto se ha elaborado de manera coherente con el resto del ordenamiento jurídico, fundamentalmente con la normativa estatal básica en la materia.

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

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

En este sentido, con carácter previo a la elaboración del presente decreto se ha sustanciado consulta pública a través del Portal de Gobierno Abierto de conformidad con el artículo 75.2 de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la

Comunidad de Castilla y León, en relación con el artículo 133.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Por otro lado, en la preparación de este decreto se ha contado con la colaboración de equipos directivos y profesorado de las Escuelas de Arte de Castilla y León. Asimismo, durante su tramitación se ha sometido a la participación ciudadana a través del Portal de Gobierno Abierto de conformidad con el artículo 16 de la Ley 3/2015, de 4 de marzo, de Transparencia y Participación Ciudadana de Castilla y León, se ha dado audiencia mediante su publicación en el citado Portal de conformidad con el artículo 75.5 de la Ley 3/2001, de 3 de julio, y se ha recabado dictamen del Consejo Escolar de Castilla y León, de conformidad con el artículo 8.1.a) de la Ley 3/1999, de 17 de marzo, del Consejo Escolar de Castilla y León.

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

DISPONE

Artículo 1. *Objeto.*

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

Artículo 2. *Finalidad.*

Las enseñanzas conducentes a la obtención del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, tienen como finalidad:

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

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

1. Las enseñanzas correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic tienen como objetivos:

- a) Los comunes a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño recogidos en el artículo 3 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.
- b) Los generales del ciclo formativo y los propios que, para cada uno de los módulos profesionales que lo componen, se determinan en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas, así como el incorporado en el presente decreto, todos ellos recogidos en el anexo I.
- c) Los establecidos para la fase de prácticas en empresas, estudios o talleres, en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, y que se recogen en el anexo I del presente decreto.
- d) Los propios que para el módulo de Idioma extranjero se establecen en el anexo I.

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

- a) Los establecidos por el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, para cada uno de los módulos profesionales en él determinados y el incorporado en el presente decreto, que se recogen en el anexo I.
- b) Los establecidos para el módulo de Idioma extranjero en el anexo I.

Artículo 4. *Organización y distribución horaria.*

1. El ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en cómic se estructura en dos cursos académicos en relación con los módulos profesionales en los que se organiza y, según se establece en el apartado 1.3 del anexo I del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, tendrá una duración de dos mil horas, que incluirán una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

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

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

De conformidad con lo establecido en el artículo 13.2 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, los centros que impartan enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño desarrollarán y completarán el currículo establecido en el anexo I del presente decreto mediante la puesta en práctica de su proyecto educativo y la implementación de programaciones didácticas, tomando en consideración las características del contexto social y cultural, las necesidades del alumnado, con especial atención a las de quienes presenten una discapacidad, y las posibilidades formativas del entorno.

Artículo 6. *Competencia docente.*

1. La competencia docente del profesorado perteneciente a los cuerpos de profesores de artes plásticas y diseño y maestros de taller de artes plásticas y diseño para impartir los distintos módulos del ciclo formativo, a excepción de lo dispuesto en el apartado 2, queda definida por su pertenencia a las especialidades que se indican en el anexo II del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

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

Artículo 7. Módulo de proyecto integrado.

1. El módulo de proyecto integrado consiste en la concepción y creación de uno o varios trabajos pertenecientes a la especialidad de Cómic, ya sea como obra única o como conjunto, a fin de comprobar, de conformidad con el artículo 8.4 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, que el alumnado ha asimilado y es capaz de integrar, aplicar y valorar los conocimientos, destrezas y capacidades, específicos del campo profesional de esta especialidad, a través de la formulación y realización de un proyecto, adecuado al nivel académico cursado, que evidencie rigor técnico, cultura plástica, expresión artística, sensibilidad estética y posibilidad de realización y viabilidad.

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

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

4. La evaluación se realizará al final de la convocatoria correspondiente, después de comprobar que se han superado la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres y el resto de módulos del ciclo formativo. Dicha evaluación será llevada a cabo por el equipo educativo del segundo curso del ciclo formativo teniendo en cuenta la defensa oral que del

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

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

1. La programación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, deberá ajustarse a los objetivos generales del ciclo formativo, correspondiendo a los centros educativos concretar la programación específica de cada estudiante, de acuerdo con las características de la empresa, estudio o taller.

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

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

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

Artículo 9. *Convalidación.*

Los módulos del ciclo formativo de grado superior de artes plásticas y diseño en Cómics serán objeto de convalidación de acuerdo con lo establecido en el artículo 23 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, y en el artículo 7 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. *Desarrollo normativo.*

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

Segunda. *Entrada en vigor.*

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

Valladolid, 2 de enero de 2019

EL DIRECTOR GENERAL

Agustín Francisco Sigüenza Molina

ANEXO I

Currículo del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic en la Comunidad de Castilla y León

1.- Objetivos generales del ciclo formativo.

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

1. Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.
2. Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.
3. Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.
4. Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.
5. Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.
6. Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.
7. Interpretar la evolución de las tendencias expresivas en la narración gráfica y valorar los condicionantes simbólicos y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.
8. Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
9. Realizar cómics con el nivel calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
10. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
11. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
12. Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
13. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
14. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

2.- Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los diversos módulos.

I. Fundamentos de la representación y la expresión visual.

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos gráficos idóneos.
2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.

3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.
4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.
5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

II. Teoría de la imagen.

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.

2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

III. Medios informáticos.

Objetivos:

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.
2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.
3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.
4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

Contenidos:

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

9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

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 en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
6. Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

IV. Fotografía.

Objetivos:

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

Contenidos:

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos.
3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
5. El color en la fotografía.
6. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

7. Procesado y manipulación de las imágenes.
8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
9. Los ámbitos fotográficos.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

V. Historia del cómic.

Objetivos:

1. Comprender el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.
2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal del cómic e identificar las principales tendencias, autores y obras.
4. Analizar y valorar obras de cómic en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.
5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

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 del cómic. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
4. La imagen gráfica narrativa y los medios de comunicación. Influencia de la tecnología.

5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica con especial atención al cómic.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar las manifestaciones de la imagen 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 del cómic en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
4. Valorar argumentadamente cómics actuales en base al conocimiento histórico, la técnica y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad hacia la evolución del cómic a lo largo de su recorrido histórico.

VI. Dibujo aplicado al cómic.

Objetivos:

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Representar e interpretar gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y corporal.
4. Resolver mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos de la especialidad.
5. Comprender y aplicar los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas de la especialidad.
6. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.
7. Aplicar los conocimientos de la asignatura en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.
8. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo aplicado al cómic e incorporarla al propio trabajo.
9. Desarrollar pautas de estilo personales.
10. Proponer y llevar a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos de la especialidad.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
5. Saber representar la figura humana atendiendo a las pautas estilísticas y comunicativas correspondientes.
6. Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y narrativos.
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 cómic, a la intencionalidad estilística y temática del encargo.

10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del Dibujo aplicado al cómic.
11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VII. Representación espacial aplicada.

Objetivos:

1. Utilizar los métodos, procedimientos, convenciones y técnicas gráficas propias del dibujo técnico en la búsqueda y definición formal de imágenes y en la comunicación gráfica de ideas.
2. Solucionar problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
3. Resolver a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos de la especialidad.
4. Conocer los recursos del dibujo técnico utilizados en imágenes de cómic y analizarlos en relación al lenguaje artístico-plástico.
5. Valorar el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
6. Valorar el dibujo técnico como herramienta básica en el estudio formal y estructural de la realidad sensible, en la transmisión de información y en la ideación y materialización de imágenes.

Contenidos:

1. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.
2. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
3. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
4. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
5. Sistema axonométrico: isonométrico, dimétrico, trimétrico. Figuras planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isonométrico.
6. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.
7. Plano geométral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.
8. El círculo en perspectiva.
9. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.

10. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
11. Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.
12. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.
13. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Definir gráficamente formas de la realidad y de la propia inventiva utilizando con propiedad los sistemas de representación más adecuados.
2. Utilizar con destreza y precisión los diferentes materiales y técnicas del dibujo técnico con especial atención a la calidad de los acabados y presentación final.
3. Dibujar a mano alzada con destreza y exactitud supuestos de representación espacial propios de la especialidad.
4. Explorar las posibilidades dinámicas y expresivas del espacio bidimensional y utilizarlas de manera creativa en la realización de dibujos de cómics.
5. Identificar y explicar los recursos del dibujo técnico empleados en los cómics utilizando adecuadamente el vocabulario propio de la asignatura.
6. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

VIII. Técnicas de expresión gráfica.

Objetivos:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del dibujante en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Contenidos:

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas.
3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
4. Técnicas digitales.
5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.
6. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
7. El estudio del dibujante. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Emplear las diferentes técnicas gráficas, con calidad artística y técnica, en la realización de ejercicios de la especialidad.
2. Seleccionar, y aplicar con destreza y pulcritud, la técnica más adecuada a las particularidades de la narración.
3. Identificar y diferenciar las técnicas y estilos de los autores de cómic significativos de diferentes épocas.
4. Experimentar con las diferentes técnicas buscando aplicaciones más personales y creativas.
5. Utilizar adecuadamente los utensilios y materiales propios de las técnicas gráficas así como mantener el equipamiento y el lugar de trabajo en condiciones idóneas.
6. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

IX. Producción gráfica industrial.

Objetivos:

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.
2. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.

3. Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.
4. Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
5. Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.
6. Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
7. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
8. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

Contenidos:

1. Tipos de originales. Características. Color. Directos. Cuatricromía.
2. Preparación de archivos para imprenta. Formatos y configuraciones.
3. Soportes de impresión.
4. Sistemas de impresión. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
5. Post-impresión. Acabados.
6. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
7. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.

8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

X. Guion y estructura narrativa.

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

XI. Proyectos de cómic.

Objetivos:

1. Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic, en diferentes formatos, adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.



2. Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
3. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.
4. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
5. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.
6. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
7. Conocer y llevar a cabo las fases del proceso de creación y realización del cómic hasta la obtención de un producto final adecuado al nivel de calidad exigible profesionalmente.
8. Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
9. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
10. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Contenidos:

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. El tema. Adaptaciones de obras literarias y creación de obras propias. Características y metodología de trabajo.
3. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.
4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
5. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
6. Texto e imagen. Los diálogos. La voz en off. Símbolos, onomatopeyas y recursos propios del cómic. Composición de la viñeta, de la tira, de la página y del libro.
7. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.
8. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.
9. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
10. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.

11. Normativa de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.
2. Adaptar y desarrollar una obra o texto literario según las pautas de la narrativa gráfica.
3. Analizar los distintos formatos de la narrativa gráfica y sus particularidades.
4. Analizar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos de la narrativa gráfica.
5. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.
6. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
7. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
8. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
9. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.
10. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.
11. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
12. 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.

XII. Formación y orientación laboral.

Objetivos:

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las 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.

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.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
4. Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio-laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los

productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
7. Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial 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.

XIII. Idioma extranjero

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

XIV. Proyecto integrado.

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 cómic, las destrezas profesionales de su especialidad.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumno 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, tecnológicos y funcionales.
4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

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

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

- a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, editorial o estudio I y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.



- b) Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
- d) Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc. necesarios para el inicio de la actividad laboral.
- e) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.
- f) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de comics bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- g) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

ANEXO II

Distribución horaria y carga lectiva

1.- Distribución horaria de las enseñanzas.

Estructura general	Horas totales	Créditos ECTS
Módulos impartidos en el centro educativo	1840	115
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	160	5
Total	2000	120

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

Módulos	1º curso	2º curso		Horas totales	ECTS
	Semanas				
	32	24	8		
Horas semanales					
Fundamentos de la representación y la expresión visual	2	2		112	7
Teoría de la imagen	2			64	4
Medios informáticos	4	2		176	11
Fotografía		4		96	6
Historia del cómic	2	2		112	7
Dibujo aplicado al cómic	4	2		176	11
Representación espacial aplicada	2	2		112	7
Técnicas de expresión gráfica	2	2		112	7
Producción gráfica industrial		4		96	6
Guion y estructura narrativa	2	2		112	7
Proyectos de cómic	6	4		288	18
Formación y orientación laboral	2	2		112	7
Idioma extranjero	2	2		112	7
Proyecto integrado			20	160	10
Total	30	30	20	1840	115