



**VICEPRESIDENCIA,  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y UNIVERSIDADES**

Decreto del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el plan de estudios del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el capítulo VI del título I, sobre Enseñanzas Artísticas, incluye las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño, organizándolas en ciclos de formación específica, cuya finalidad es proporcionar al alumnado una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las Artes Plásticas y el Diseño. En el artículo 46 dispone que el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales será definido por el procedimiento establecido en el artículo 6 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, según el cual corresponde al Gobierno, previa consulta a las comunidades autónomas, la fijación de los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas, y las Administraciones educativas establecerán el currículo de las enseñanzas reguladas en dicha ley.

El Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, define los títulos de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, así como los documentos oficiales acreditativos 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 ese marco normativo, el Consejo de Ministros aprobó 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 Cómics perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

En dicho real decreto se determina, para el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics, además de otros aspectos, su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional y el currículo básico, 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 en cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

De conformidad con lo establecido en el artículo 2.2 del mencionado Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, corresponde a las Administraciones educativas, en el ámbito de sus competencias, la ampliación del currículo básico correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics hasta completar los horarios escolares, según lo establecido en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

El presente decreto tiene como objeto determinar los elementos curriculares que definen el plan de estudios del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Cómics para que pueda ser impartido

en los centros educativos, públicos y privados, de la Comunidad de Madrid, debidamente autorizados para ello. Asimismo, concreta las especialidades y titulaciones requeridas al profesorado de los módulos profesionales incorporados por la Comunidad de Madrid en este plan de estudios, como son los módulos de Informática aplicada al cómic, Iniciativa emprendedora y Lengua extranjera profesional, así como los espacios y equipamientos mínimos necesarios para impartir esta formación.

Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo anterior, dentro del marco de autonomía de los centros establecido en el capítulo II del título V y en lo dispuesto en el artículo 6.5 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, estos desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de este plan de estudios. Asimismo, se les podrán autorizar proyectos propios conforme a lo establecido en el Decreto 72/2013, de 19 de septiembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la autonomía de los centros para la fijación de los planes de estudio de los ciclos formativos de grado medio y de grado superior de Artes Plásticas y Diseño de la Comunidad de Madrid.

Por otra parte, el diseño del plan de estudios de este ciclo formativo garantiza el ejercicio real y efectivo de derechos por parte de las personas con discapacidad en igualdad de condiciones con respecto al resto de la ciudadanía, así como el derecho a la igualdad de oportunidades y de trato, conforme previene el Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social. Asimismo, hace efectivo el derecho de igualdad de oportunidades y de trato entre mujeres y hombres en cualquier ámbito de la vida, como dispone el artículo 1 de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, y garantiza la integración del principio de igualdad y no discriminación por razón de identidad de género o expresión de género, dando cumplimiento a lo que establecen la Ley 3/2016, de 22 de julio, de Protección Integral contra la LGTBIfobia y la Discriminación por Razón de Orientación e Identidad Sexual en la Comunidad de Madrid y la Ley 2/2016, de 29 de marzo, de Identidad y Expresión de Género e Igualdad Social y no Discriminación de la Comunidad de Madrid.

En el marco de lo dispuesto en el artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, y de conformidad con el artículo 2 del Decreto 52/2021, de 24 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula y simplifica el procedimiento de elaboración de las disposiciones normativas de carácter general en la Comunidad de Madrid, la propuesta normativa se ajusta a las exigencias de los principios de necesidad y eficacia, puesto que desarrolla y completa el currículo básico de este ciclo formativo para que pueda ser impartido en el ámbito de la Comunidad de Madrid, sin que se acuda para ello a normas supletorias del Estado en esta materia, con el fin de mejorar la cualificación y formación de los ciudadanos y ofrecer mayores oportunidades de empleo en el sector productivo gráfico en la Comunidad de Madrid. La norma no se extralimita en sus disposiciones respecto a lo establecido en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, atiende a la necesidad originada de mejorar la cualificación y formación de los ciudadanos con respeto a lo establecido en la norma básica, y cumple con el principio de proporcionalidad establecido. Por otro lado, el rango de esta disposición responde a la importancia de la materia que regula, relacionada con el derecho a la Educación y el desarrollo de sus bases. El cumplimiento de estos principios contribuye, además, a lograr un ordenamiento autonómico sólido y coherente en materia curricular que garantiza el principio de seguridad jurídica. Asimismo, se cumple con el

principio de eficiencia, por un lado, al concretar los requisitos del profesorado requeridos para impartir esta formación de forma que se facilite la racionalización en la gestión de los recursos públicos y, por otro lado, al evitar cargas administrativas innecesarias o accesorias. También se cumple el principio de transparencia, conforme a lo establecido en la Ley 10/2019, de 10 de abril, de Transparencia y de Participación de la Comunidad de Madrid, al haberse dado cumplimiento a los trámites de audiencia e información públicas a través del Portal de Transparencia de la Comunidad de Madrid conforme a lo dispuesto en el artículo 9 del Decreto 52/2021, de 24 de marzo.

Asimismo, se ha emitido dictamen por el Consejo Escolar de la Comunidad de Madrid, y se han recabado los informes relativos al impacto por razón de género, al impacto sobre la familia, la infancia y la adolescencia y al impacto por razón de orientación sexual e identidad de expresión de género. Por otro lado, el presente decreto cuenta con el informe de coordinación y calidad normativa, así como con el informe de la Abogacía General de la Comunidad de Madrid.

De conformidad con el artículo 29 del Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, corresponde a esta la competencia de desarrollo legislativo y ejecución de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades. El Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid es competente para dictar el presente decreto, de acuerdo con lo establecido en el artículo 21.g) de la Ley 1/1983, de 13 de diciembre, de Gobierno y Administración de la Comunidad de Madrid.

En su virtud, a propuesta del vicepresidente y consejero de Educación y Universidades, de acuerdo con la Comisión Jurídica Asesora de la Comunidad de Madrid, previa deliberación, el Consejo de Gobierno, en su reunión del día \_\_\_\_\_,

## DISPONE

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

1. El presente decreto establece el currículo de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, así como las especialidades y titulaciones requeridas al profesorado que las imparte, los requisitos de espacios y equipamientos necesarios que deben reunir los centros y las condiciones de acceso a estas enseñanzas y la posibilidad de realización de proyectos propios en los centros.
2. Será de aplicación en los centros públicos y privados de la Comunidad de Madrid que, debidamente autorizados, impartan estas enseñanzas.

### Artículo 2. *Referentes de la formación.*

Los aspectos relativos a la identificación del título, el perfil y contexto profesional, las competencias y los accesos a otros estudios, así como las convalidaciones y exenciones de los módulos formativos y fase de formación práctica, son los que se definen 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.

### Artículo 3. *Módulos formativos del ciclo formativo.*

1. Los módulos formativos que constituyen el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic son:

a) Los recogidos en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre:

CGA-4620. Dibujo aplicado al cómic

CGA-4500. Formación y orientación laboral

CGA-4501. Fotografía

CGA-4502. Fundamentos de la representación y la expresión visual

CGA-4621. Historia del cómic

CGA-4507. Medios informáticos

CGA-4510. Representación espacial aplicada

CGA-4511. Técnicas de expresión gráfica

CGA-4512. Teoría de la imagen

CGA-4504. Guion y estructura narrativa

CGA-4508. Producción gráfica industrial

CGA-4622. Proyectos de cómic

CGA-4623. Proyecto integrado

b) Los módulos formativos propios de la Comunidad de Madrid:

CM22-CGA. Informática aplicada al cómic

CM20-CGA. Iniciativa emprendedora

CM15-CGA. Lengua extranjera profesional

CM30-CGA. Lenguaje audiovisual del cómic

2. El ciclo formativo incluye una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres u otras entidades (CGA-4624), que completará la formación de los alumnos en una situación real de trabajo, principalmente relacionadas con las capacidades sociolaborales.

### Artículo 4. *Objetivos generales.*

1. Los objetivos generales del plan de estudios del ciclo formativo de grado superior, correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, recogidos en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, contribuirán a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

a) Configurar proyectos de cómics partiendo de la valoración idónea de las particularidades comunicacionales, técnicas y artísticas del encargo.

b) Interpretar y desarrollar guiones para proyectos de narrativa gráfica.

c) Dominar el proceso de creación de imágenes para cómics.

d) Transmitir mensajes de manera óptima mediante la narrativa gráfica.

e) Obtener, seleccionar e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de narraciones gráficas.

- f) Desarrollar método, rigor y capacidad de comunicación para la presentación y defensa de una idea o un proyecto de cómic.
- g) 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.
- h) Conocer las especificaciones técnicas en los procesos de producción y edición de cómics y saber gestionarlos para garantizar la calidad final del producto.
- i) Realizar cómics con el nivel de calidad comunicacional, técnica y artística exigible en el sector profesional.
- j) Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- k) Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionadas con el ejercicio profesional.
- l) Valorar, planificar y gestionar la elaboración del proyecto en las distintas fases de su proceso para optimizar recursos.
- m) Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- n) Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la actividad profesional, su gestión y administración.

2. Los objetivos que incorpora la Comunidad de Madrid son los siguientes:

- o) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional y artística, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.
- p) Aplicar las herramientas digitales y programas informáticos en proyectos de cómic.
- q) Comprender y generar mensajes en lengua extranjera referidos a situaciones generales y profesionales del sector profesional y artístico de cómic.

#### Artículo 5. *Currículo.*

El currículo de cada uno de los módulos relacionados en el artículo 3.1, se fija en el anexo I.

#### Artículo 6. *Proyecto integrado.*

1. El módulo de Proyecto integrado, que se realizará en el segundo curso, tiene por objeto proponer y desarrollar un proyecto, propio o encargado, de obra original de cómic, donde el alumno sea capaz de integrar, aplicar y valorar los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad, adquiridos mediante estas enseñanzas, con calidad técnica, artística y comunicacional, que evidencie su capacidad creadora, su sensibilidad artística y estética y su cultura plástica.

2. El módulo de Proyecto integrado se desarrollará a partir de una propuesta propia del alumno o del profesor que tenga atribuida la competencia docente del mismo. Los alumnos contarán con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

3. El módulo de Proyecto integrado no podrá ser objeto de convalidación ni exención al tener por objeto la integración de los conocimientos, destrezas y capacidades específicos del campo profesional de la especialidad a través de la realización de un proyecto adecuado al nivel académico cursado, conforme a lo establecido en el artículo 7.9 del Real Decreto 1434/2012.

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

1. Los objetivos de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres se incluyen en el anexo II.

2. De acuerdo con lo establecido en el artículo 7.7 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, podrá determinarse la exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, siempre que se acredite una experiencia laboral de al menos un año en un campo profesional directamente relacionado con el ciclo formativo regulado en el presente decreto.

3. La experiencia laboral se acreditará mediante certificación de la empresa donde la haya adquirido, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el período de tiempo en el que se haya realizado. En el caso de trabajadores por cuenta propia, será necesaria la certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

#### Artículo 8. *Concreción curricular del ciclo de grado superior por los centros docentes.*

1. Los centros completarán, concretarán y desarrollarán los currículos establecidos por este decreto con el fin de adaptar la programación didáctica y la metodología a las características del alumnado y a las posibilidades formativas de su entorno. Esta concreción formará parte del proyecto educativo, de acuerdo con lo previsto en el artículo 13 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo. Asimismo, se tendrá en cuenta que esta formación deberá promover en el alumnado la necesaria integración de los contenidos científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos de estas enseñanzas, así como de los aspectos artísticos, y una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional correspondiente.

2. En la concreción y desarrollo de los currículos, los centros procurarán atender aspectos como la promoción activa de la formación artística entre las personas adultas y en el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Además, integrarán el principio de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, la prevención de la violencia de género, así como las medidas que garanticen la formación del alumnado en el respeto y la protección del colectivo LGTBI frente a cualquier discriminación por identidad o expresión de género, que estarán presentes de forma transversal en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con independencia del módulo concreto de enseñanza artística de que se trate.

3. Los centros docentes desarrollarán el currículo establecido en este decreto integrando el principio de «diseño universal o diseño para todas las personas». En las programaciones didácticas se prestará especial atención a las necesidades de quienes presenten una discapacidad reconocida, para facilitar el acceso al currículo y la adquisición de las competencias incluidas en el mismo, con el objeto de que este acceso no comporte restricciones injustificadas contrarias al principio de igualdad de oportunidades, de acuerdo con lo previsto en la disposición adicional primera del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

### Artículo 9. *Organización y distribución horaria.*

Los módulos formativos de este ciclo formativo se organizarán en dos cursos académicos. La distribución en cada uno de ellos, su duración y la asignación horaria semanal se concretan en el anexo III.

### Artículo 10. *Profesorado.*

1. En los centros públicos la impartición de los módulos relacionados en el artículo 3.1.a) corresponde a los funcionarios del Cuerpo de profesores de Artes Plásticas y Diseño adscritos a las especialidades establecidas en el anexo II del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

2. Para ejercer la docencia en los módulos relacionados en el artículo 3.1.a), en los centros de titularidad privada o de titularidad pública de otras administraciones distintas de la educativa, conforme a lo dispuesto en los artículos 15 y 16 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, será necesario estar en posesión del título de Graduado, Licenciado, Ingeniero o Arquitecto, o titulación equivalente a efectos de docencia.

También se deberá acreditar la cualificación específica para impartir los módulos formativos y se exigirá que las enseñanzas conducentes a las titulaciones citadas engloben los objetivos de los módulos formativos. Si dichos objetivos no estuvieran incluidos en las enseñanzas conducentes a dichas titulaciones, además de ellas deberá acreditarse, mediante certificación, una experiencia laboral de al menos tres años en el sector vinculado a la familia profesional realizando actividades productivas en empresas relacionadas con los resultados de aprendizaje.

3. Las especialidades o titulaciones del profesorado con atribución docente en los módulos propios de la Comunidad de Madrid relacionados en el artículo 3.1.b) son las establecidas en el anexo IV del presente decreto. En el caso del módulo formativo Iniciativa emprendedora, el profesorado de la especialidad docente de Organización industrial y legislación tendrá preferencia para impartirlo.

4. En aplicación de lo establecido en los artículos 96 y 100 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, además de lo señalado en los apartados anteriores, el profesorado deberá poseer la formación pedagógica y didáctica necesaria conforme a la normativa vigente.

### Artículo 11. *Espacios y equipamientos.*

1. Los espacios y equipamientos que deben reunir los centros educativos para permitir el desarrollo de las actividades de enseñanza de los ciclos de formación profesional deberán ajustarse a lo dispuesto en el artículo 5 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre y se concretan en el anexo V del presente decreto. Asimismo, deberán cumplir los requisitos establecidos en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo.

2. Además, los espacios y equipamientos deberán cumplir la normativa sobre diseño para todos y accesibilidad universal, así como sobre prevención de riesgos laborales y seguridad y salud en el trabajo.

### Artículo 12. *Relación numérica profesor-alumno.*

La relación numérica profesor-alumno será, como máximo, de 1/30 en las clases teóricas y teórico prácticas y de 1/15 en las clases prácticas y talleres, conforme a lo establecido en el artículo 4 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre. Para el módulo de proyecto integrado se contará con la tutoría individualizada del profesorado que imparta docencia en el ciclo formativo.

#### Artículo 13. Acceso a estas enseñanzas.

1. Las condiciones de acceso al ciclo formativo de grado superior, correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, se regulan en el Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.

2. En el ámbito de la Comunidad de Madrid, la regulación de las pruebas de acceso a los ciclos formativos de grado medio y grado superior de Artes Plásticas y Diseño se establecen en el Decreto 187/2021, de 21 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se regulan las pruebas de acceso a ciclos formativos de formación profesional y a las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y la prueba sustitutiva de los requisitos académicos establecidos para el acceso a las enseñanzas deportivas de régimen especial y a las formaciones deportivas en período transitorio en la Comunidad de Madrid.

3. El contenido de la prueba específica de acceso al ciclo formativo correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic tendrá la siguiente estructura:

a) Primer ejercicio: desarrollo por escrito de las cuestiones que se formulen sobre Historia del Arte, a partir de un texto escrito y/o la documentación gráfica que se facilite. En este ejercicio se valorarán el nivel de conocimientos y la sensibilidad ante las creaciones artísticas, comunicativas y funcionales. Duración: cuarenta y cinco minutos.

b) Segundo ejercicio: realización de un dibujo artístico a partir de un modelo del natural. En este ejercicio se valorarán la sensibilidad artística, la capacidad compositiva y las capacidades de representación y de mimesis. Duración: noventa minutos.

c) Tercer ejercicio: realización, a partir de un texto propuesto, de una composición gráfica. Se valorarán las aptitudes artísticas, compositivas y comunicativas. Duración: ciento veinte minutos.

#### Disposición adicional primera. *Módulo propio «Lengua extranjera profesional» de la Comunidad de Madrid.*

En el módulo profesional propio Lengua extranjera profesional establecido en el presente decreto se impartirá como norma general la lengua inglesa. La consejería competente en materia de Educación podrá autorizar, excepcionalmente, que la lengua impartida sea distinta del inglés, previa solicitud motivada del centro docente.

#### Disposición adicional segunda. *Autonomía pedagógica de los centros docentes.*

En virtud del Decreto 72/2013, de 19 de septiembre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la autonomía de los centros para la fijación de los planes de estudio de los ciclos formativos de grado medio y de grado superior de Artes Plásticas y Diseño de la Comunidad de Madrid, la consejería competente en materia de Educación podrá autorizar proyectos propiciados por centros públicos o privados autorizados que comporten una organización curricular de las enseñanzas del ciclo formativo de grado superior, correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic,

diferente de la establecida en este decreto, siempre y cuando queden garantizadas, en todos sus aspectos, las enseñanzas mínimas dispuestas en el citado Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

Disposición final primera. *Implantación del nuevo currículo.*

Las enseñanzas que se determinan en el presente decreto se implantarán a partir del curso escolar 2022-2023.

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

Se autoriza al titular de la consejería competente en materia de Educación a dictar las disposiciones que sean precisas para el desarrollo de lo dispuesto en este decreto.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

EL VICEPRESIDENTE Y  
CONSEJERO DE EDUCACIÓN  
Y UNIVERSIDADES

LA PRESIDENTA  
DE LA  
COMUNIDAD DE MADRID

Fdo.: Enrique Ossorio Crespo

Fdo.: Isabel Díaz Ayuso

## ANEXO I

**Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos formativos del plan de estudios**

A. Los módulos formativos recogidos en el artículo 3.1.a) de este decreto:

**i. Módulo Profesional: Dibujo aplicado al cómic.**

**Código: CGA-4620**

**Duración: 130 horas**

**Créditos ECTS: 8**

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 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.
11. Identificar los recursos expresivos de pintores, dibujantes e ilustradores significativos y valorar críticamente sus creaciones teniendo en cuenta los conocimientos aportados por la materia y el propio gusto.
12. Comprender el dibujo como un medio para transmitir un contenido, un mensaje.

b) Contenidos:

1. El esbozo de la idea. El esbozo como medio constructivo y creativo. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural. Retención y visualización de la información hasta trasladarla al soporte.

3. Dibujo de retentiva y de memoria. Aplicación de la memoria visual. Visualización e imaginación.
4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera. La iluminación como elemento definidor de volúmenes y ambientes.
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. Variedad de la figura humana. Géneros, edades y grupos raciales. 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. Recursos para la representación del movimiento en objetos animados e inanimados.
11. Rasgos personales del dibujante de cómics y búsqueda del propio estilo.

c) 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.

**ii. Módulo Profesional: Formación y Orientación laboral.****Código: CGA-4500****Duración: 65 horas****Créditos ECTS: 4****a) Objetivos:**

1. 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.
2. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales reconociéndolas en los diferentes contratos de trabajo.
3. Determinar la acción protectora del sistema de la Seguridad Social ante las distintas contingencias cubiertas, identificando las distintas clases de prestaciones.
4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección del medio ambiente como factores determinantes de la calidad de vida.
5. 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.
6. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.

**b) Contenidos:**

1. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Proceso, técnicas e instrumentos de búsqueda de empleo y selección de personal en empresas pequeñas, medianas y grandes del sector. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.
2. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica.
3. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. La nómina: Condiciones económicas establecidas en el convenio colectivo aplicable al sector del título. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo. Análisis de un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional.
4. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
5. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.
6. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
7. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
8. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.

9. 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.

10. 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.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos para:

1. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
2. Determinar las técnicas utilizadas en el proceso de búsqueda de empleo.
3. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
4. Determinar los derechos y obligaciones derivados de la relación laboral.
5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
6. Analizar el recibo de salarios, identificando los principales elementos que lo integran.
7. Identificar las causas y efectos de la modificación, suspensión y extinción de la relación laboral.
8. Determinar las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional.
9. Clasificar las prestaciones del sistema de Seguridad Social, identificando los requisitos, así como determinar las posibles situaciones legales de desempleo.
10. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
11. Saber llevar a cabo la actividad empresarial, tanto en el ámbito individual como societario.
12. 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.
13. 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 a la propia imagen.

**iii. Módulo Profesional: Fotografía.**

**Código: CGA-4501**

**Duración: 65 horas**

**Créditos ECTS: 4**

## a) 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.
5. Resolver problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización fotográfica.
6. Conseguir resultados estéticos añadidos al valor técnico de los trabajos.

## b) Contenidos:

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Nuevas tendencias estéticas en la fotografía actual.
3. Los equipos fotográficos: tipos de cámara, diferentes objetivos y sus usos.
4. La toma fotográfica. Composición, encuadres y puntos de vistas, planos. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos: exposición correcta, ley de reciprocidad, enfoque y profundidad de campo, longitud focal, perspectiva y profundidad. El fotómetro, interpretar y analizar la luminosidad de la escena. Representación del espacio y del tiempo en la imagen fija.
5. El control de la cámara y de los recursos expresivos.
6. La luz natural y artificial. Medición e iluminación: calidad de la luz, temperatura y color, diferentes direcciones de la luz, medición de la luz, luz incidente y luz reflejada, el estudio fotográfico, esquemas de luz, usos, estética y aplicaciones.
7. El color en la fotografía.
8. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
9. La imagen digital. Técnicas de animación a partir de la imagen fija.
10. Procesado, manipulación y optimización de las imágenes para proyectos de cómic.
11. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
12. Los ámbitos fotográficos.

## c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos 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.

**iv. Módulo Profesional: Fundamentos de la representación y la expresión visual.**

**Código: CGA-4502**

**Duración: 135 horas**

**Créditos ECTS: 8**

a) 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. Utilizar las herramientas y recursos del dibujo en la elaboración de bocetos, guiones gráficos y *story-boards* para la realización de proyectos de cómics.
7. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
8. Captar y resolver gráficamente aspectos formales, espaciales, lumínicos y compositivos.
9. Aprender las capacidades expresivas del trazo, incorporando este conocimiento a la obra propia.
10. Adquirir metodología de trabajo.

b) Contenidos:

1. Configuración del espacio bidimensional: El lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual. Morfología y dinamismo de la composición. Relación entre los elementos plásticos y visuales en la composición. Posibilidades expresivas.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales. Encaje y proporción. El trazo. Estudio de diferentes formas.
3. Forma y composición en la expresión bidimensional. Interés de las diferentes zonas espaciales del soporte. El concepto de lleno y vacío, de figura y fondo. La estructura. Interrelación de espacios y formas. Los ritmos compositivos.

4. Fundamentos y teoría de la luz y el color. La luz y la sombra. La luz natural y artificial. El claroscuro y el volumen. El valor, el tono y la intensidad. Efectos de la luz: transparencia, sombras y reflejos. Métrica del color. Armonías y contrastes.
5. Valores expresivos y simbólicos del color y de la iluminación en la transmisión de significados. Metodología, técnicas, instrumentos y procedimientos de expresión gráfica para la representación luminosa y cromática de mensajes visuales.
6. Interacción del color en la representación creativa. La sinestesia del color.
7. Instrumentos, técnicas y materiales. Metodología en la representación gráfica de imágenes para la expresión de la forma y las interrelaciones en la representación de mensajes visuales.
8. El dibujo de línea. Las tramas y texturas visuales. Procedimientos básicos. Dibujo en procesos de diseño gráfico. Efecto de volumen en el trazo del lápiz con el papel. Soportes usuales y no usuales. Nuevos lenguajes gráficos y pictóricos.
9. Concepto de apunte, boceto, estudio y dibujo final.
10. La cabeza humana. La figura humana vestida y desnuda. El canon a través de la historia.
11. Búsqueda de referencias visuales para llegar al concepto y a la forma. Búsqueda de instrumentos de aportación al proceso de creación personal: análisis y razonamiento.
12. Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual. Bocetos, *story-boards*.
13. Aplicación de las técnicas para la realización de ejercicios creativos dirigidos a la creación de imágenes de proyectos propios de cada ciclo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos 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. Realizar bocetos y *story-boards* adecuados a las especificaciones de proyectos de cómics.
7. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.
8. Expresarse a través de diversos tipos de trazo.
9. Representar formas iluminadas por diferentes fuentes de luz.

10. Realizar dibujos de retentiva e imaginación, utilizando diferentes estrategias compositivas.
11. Utilizar creativamente los instrumentos de referencia del lenguaje plástico y visual.

**v. Módulo profesional: Historia del cómic.**

**Código: CGA-4621**

**Duración: 100 horas**

**Créditos ECTS: 6**

a) 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.

b) 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.

c) 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. Módulo Profesional: Medios informáticos.**

**Código: CGA-4507**

**Duración: 100 horas**

**Créditos ECTS: 6**

##### a) 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.

##### b) 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.

##### c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos 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.

**vii. Módulo Profesional: Representación espacial aplicada.**

**Código: CGA-4510**

**Duración: 160 horas**

**Créditos ECTS: 10**

**a) 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.

**b) Contenidos:**

1. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics. Proporcionalidad y escalas; aplicación al dibujo en el cómic.
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: isométrico, dimétrico, trimétrico. Figuras planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.
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. Círculo y formas bidimensionales básicas.
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.

c) 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.
7. Utilizar los recursos narrativos de la perspectiva como instrumento compositivo y expresivo para el diseño de cualquier cómic.

**viii. Módulo Profesional: Técnicas de expresión gráfica**

**Código: CGA-4511**

**Duración: 160 horas**

**Créditos ECTS: 10**

**a) 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.

**b) Contenidos:**

1. Las técnicas y procedimientos de expresión gráfica. Utensilios, herramientas, materiales.
2. Técnicas gráficas secas, húmedas, mixtas. Grafito, pluma y tinta, lápices de colores (estables y solubles al agua), témperas, acuarelas, técnicas grasas y ceras. Nuevas técnicas: bolígrafo, collage, tramas, transferibles, rotuladores, acrílicos, etc.
3. Dibujo de línea y de mancha. Tramas y texturas.
4. Técnicas digitales.
5. Otras técnicas: técnicas de impresión manuales, técnicas aditivas.
6. Técnicas mixtas y conjunción de las diferentes técnicas expresivas.
7. Valor expresivo y comunicativo de las diferentes técnicas.
8. Las técnicas gráficas en el cómic en diferentes épocas. Aplicaciones prácticas y creativas en la actualidad.
9. El estudio del dibujante. Equipo, organización. Técnicas y métodos de archivo de la documentación.

**c) 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.
7. Archivar adecuadamente la documentación técnica y visual.
8. Realizar valoraciones críticas hacia la propia obra.
9. Demostrar sensibilidad artística e imaginación creativa.

**ix. Módulo Profesional: Teoría de la imagen.**

**Código: CGA-4512**

**Duración: 65 horas**

**Créditos ECTS: 4**

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 y comunicativa 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.
7. Conocer los elementos básicos de la plástica y su articulación, así como la estructura y composición de la imagen.

b) Contenidos:

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles de la imagen. Estructura y composición de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas. Percepción visual. Teorías de la Gestalt. La constancia, las ilusiones visuales, la tercera dimensión.
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.

8. La significación de la imagen. Usos retóricos.
9. Distintos enfoques de análisis de la imagen. La lectura de la imagen.
10. Narrativa y secuencialidad en la imagen fija.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos 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.
6. Elaborar un juicio crítico argumentado acerca de imágenes concretas.

**x. Módulo Profesional: Guion y estructura narrativa.**

**Código: CGA-4504**

**Duración: 110 horas**

**Créditos ECTS: 6**

a) Objetivos:

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guion 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 atendiendo a las características de los diferentes estilos y géneros.
5. Saber desarrollar un guion narrativo siendo creativo en la articulación y confección del mismo.

b) Contenidos:

1. Lenguaje narrativo. Teorías narrativas. Elementos narrativos.
2. Lenguaje secuencial. Estructura y desarrollo de una historia.
3. Género y tono de un guion. Recursos narrativos y expresivos. Adaptaciones.
4. Tipos de guiones. Principales guionistas.

5. Fases de elaboración del guion. La Story line. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes. Escaletas. Documentación. El tratamiento. El guion literario. La biblia. El pitching. Adaptaciones.

6. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos. Técnicas para la escritura de las escenas de un guion. La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.

7. Espacio y tiempo en el guion. Montaje y ritmo.

c) 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. Identificar los elementos propios del guion narrativo.

3. Saber utilizar con eficacia y creatividad las técnicas de escritura de un guion audiovisual aplicándolos a los diferentes géneros, aprendiendo de la obra de los principales guionistas de este medio.

4. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.

5. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.

6. Elaborar el guion narrativo para el desarrollo de un proyecto de cómic.

7. Comprender las fases para definir la construcción de personajes.

#### **xi. Módulo Profesional: Producción gráfica industrial.**

**Código: CGA-4508**

**Duración: 125 horas**

**Créditos ECTS: 8**

a) Objetivos:

1. Analizar y diferenciar los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.

2. Entender los requisitos de un proyecto de diseño con las opciones y las limitaciones de un proceso de impresión.

3. Configurar adecuadamente archivos para imprenta.

4. Comprender y valorar las variables de una tirada de impresión.

5. Definir y diferenciar los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.

6. Interpretar las características de proyectos gráficos, elegir el sistema de impresión más adecuado y preparar originales y archivos para su posterior reproducción.

7. Saber elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.

8. Optimizar los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
9. Realizar el seguimiento del producto impreso en todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes.
10. Valorar la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.
11. Comprender y valorar el futuro de las artes gráficas en el entorno de la comunicación.

b) Contenidos:

1. Tipos de originales: línea y tono continuo. Características y reproducción. Gestión del color. Originales de color: cuatricromía y colores directos.
2. Captura de imágenes: escáneres, cámaras digitales, soportes digitales y bancos de imágenes.
3. Preparación de archivos para imprenta. Artes finales: Formatos y configuraciones.
4. Soportes de impresión: el papel y otros soportes de impresión.
5. Sistemas de impresión: relieve, hueco, impresión plana, permeografía e impresión digital. Técnicas, procedimientos, materiales y equipos. Originales gráficos idóneos en cada sistema de impresión.
6. Seguimiento y control de calidad en los procedimientos de reproducción e impresión. Ajustes, correcciones y modificaciones.
7. Post-impresión. Acabados.
8. Realización de presupuestos. Optimización de recursos.
9. Las nuevas tecnologías en los procesos de reproducción e impresión industriales.

c) 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 del módulo.
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. Verificar todas las fases de reproducción e impresión y los controles de calidad correspondientes llevando a cabo las correcciones necesarias para la obtención de un impreso de la calidad técnica exigida en el mercado.
9. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.
10. Estructurar correctamente el proceso de trabajo.
11. Reconocer y valorar las posibilidades de intervención en la fase de postimpresión.

## **xii. Módulo Profesional: Proyectos de cómic.**

**Código: CGA-4622**

**Duración: 245 horas**

**Créditos ECTS: 18**

### **a) 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 guion 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 guion 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 el mercado de la edición y distribución del cómic, así como las particularidades nacionales con relación a los formatos y estilos narrativos.
11. Conocer e identificar los autores más significativos de la especialidad.
12. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.
13. Emitir un juicio crítico argumentado con respecto al propio trabajo y a los resultados obtenidos.
14. Valorar la realización de cómics como una oportunidad de experimentación, creación, comunicación y expresión artística personal.

## b) 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: cánones y patrones preestablecidos en el cómic.
4. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre, planos visuales, perspectivas ópticas.
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 y plasmación de ideas y textos. Primeros bocetos, cuaderno de apuntes. Procesos de dibujo. 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.
12. Tipologías de cómic, técnica narrativa y formato: Comic Book, la Bande Dessinée y el Manga. Cómic digital. Escuelas nacionales. Cómic alternativo. Webcomic.
13. El tempo narrativo. Las transiciones y elipsis narrativas. Relación de viñeta y tempo narrativo. La secuencia.
14. Maquetación del cómic. Bocetos de planificación narrativa.

## c) 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, aplicando las normativas de presentación, 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.
13. Comprender las posibilidades formales y comunicativas de la tipografía para expresar un mensaje de acuerdo con la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
14. Definir propuestas tipográficas adecuadas a supuestos prácticos de la especialidad utilizando criterios formales, estéticos y funcionales.

### **xiii. Módulo Profesional: Proyecto integrado.**

**Código: CGA-4623**

**Duración: 50 horas**

**Créditos ECTS: 7**

#### **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 proyección y realización de un proyecto original de cómic las destrezas profesionales de su especialidad.

#### **b) Contenidos:**

1. La creación y realización del proyecto de cómic. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Técnicas y normalización. Presupuesto.
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.

#### **c) 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, 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.

B. Los módulos formativos propios de la Comunidad de Madrid, recogidos en el artículo 3.1.b) de este decreto, son:

**xiv. Módulo Profesional: Informática aplicada al cómic.**

**Código: CM22-CGA**

**Duración: 110 horas**

**Créditos ECTS: 6**

a) Objetivos:

1. Introducir los diferentes formatos y plataformas de destino para la producción multimedia.
2. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de cómic.
3. Conocer las posibilidades tecnológicas de hardware y software más adecuadas dentro del sector de la comunicación gráfica y audiovisual.
4. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
5. Explorar las posibilidades estéticas y expresivas de los medios digitales y los gráficos computerizados en la creación de productos relativos al diseño en cómic.
6. Periféricos orientados al dibujo digital. Aplicaciones, procesos y herramientas asociadas.
7. Crear y editar imágenes en mapa de bit profesionalmente mediante herramientas informáticas profesionales.
8. Conocer y emplear adecuadamente herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes basadas en vectores y sus plugins específicos para cómic.
9. Emplear adecuadamente las herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y maquetación y edición de libros.
10. Poseer los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos; como escáner, tableta gráfica, etc.

b) Contenidos:

1. Software multimedia y plataformas de destino.

2. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
3. Preparación de los formatos, la resolución y el tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
4. Software de maquetación editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento.
5. Edición audiovisual básica.
6. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes en mapa de bit. Plugins específicos para cómic.
7. Herramientas informáticas profesionales para la creación y edición de imágenes vectoriales. La imagen vectorial. Pinceles, pluma y combinación de objetos aplicados a la vectorización. Plugins específicos para cómic.
8. Herramientas informáticas profesionales para la creación de viñetas, tiras y libros.
9. Dispositivos de entrada y salida específicos como escáner, tableta gráfica, entre otros.
10. El hardware para ilustración de cómic. Tablet digitalizadoras. Pantallas para lápices interactivos. Lápices digitales. Pantallas capacitivas y resistivas.
11. Especificaciones tipográficas. Hojas de estilo de párrafo. Hojas de estilo de carácter.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.
2. Utilizar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.
3. Conocer los recursos disponibles en Internet más adecuados para el sector de la comunicación gráfica y audiovisual.
4. Resolver problemas artísticos y técnicos que se plantean durante el proceso de realización.
5. Desarrollar las capacidades de autoaprendizaje y transferencia de conocimientos.
6. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
7. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
8. Saber utilizar herramientas básicas de edición audiovisual.
9. Utilizar con rigor y precisión herramientas informáticas para la creación de imágenes en mapa de bit para cómic.
10. Identificar y utilizar de forma correcta herramientas informáticas para la creación y edición de imagen vectoriales para cómic.
11. Manejar con habilidad herramientas informáticas para la creación de viñetas, tiras y libros.

12. Demostrar los conocimientos técnicos necesarios como para utilizar de forma profesional distintos dispositivos de entrada y salida específicos: escáner, tableta gráfica, entre otros.

**xv. Módulo Profesional: Iniciativa emprendedora.**

**Código: CM20-CGA**

**Duración: 55 horas**

**Créditos ECTS: 3**

a) Objetivos:

1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo, progreso y bienestar social.
2. Reconocer, desarrollar y valorar capacidades, actitudes personales y habilidades sociales asociadas a la iniciativa emprendedora.
3. Definir, en función de análisis del entorno, la oportunidad de creación y viabilidad de un proyecto de emprendimiento.
4. Analizar el concepto de riesgo como elemento inevitable en toda actividad emprendedora.
5. Fomentar la iniciativa emprendedora en el sector productivo o artístico relacionado con el ciclo formativo, promoviendo el desarrollo sostenible, valorando el impacto sobre el entorno de actuación e incorporando valores éticos.
6. Realizar actividades para la constitución y puesta en marcha de una empresa, seleccionando la forma jurídica más adecuada en función de la actividad económica y los recursos disponibles e identificando las obligaciones legales asociadas y las fuentes de asesoramiento, apoyo y financiación.
7. Seleccionar y gestionar los recursos humanos y materiales necesarios para el desarrollo de la idea.
8. Desarrollar un proyecto de emprendimiento viable que lleve a la realidad la idea innovadora.

b) Contenidos:

1. El emprendimiento como factor de innovación y desarrollo económico en el mundo globalizado. Principales características de la innovación en el sector productivo o artístico relacionado con el ciclo formativo. La idea emprendedora.
2. El carácter emprendedor: iniciativa, motivación, formación y creatividad. Desarrollo de habilidades sociales: comunicación asertiva y escucha activa, liderazgo de grupos y personas, trabajo en equipo y resolución de conflictos, gestión de la incertidumbre y toma de decisiones.
3. Misión, visión y valores de la empresa. La cultura emprendedora como necesidad social. Imagen corporativa. Responsabilidad social y ética empresarial. La sostenibilidad: incorporación de valores éticos en la cultura empresarial y el impacto sobre su entorno.
4. La empresa y su entorno:

- Análisis del entorno general o macroentorno (económico, financiero, social, cultural, artístico y tecnológico).
- Análisis del entorno específico o microentorno. La red logística: proveedores, clientes, sistemas de producción y comercialización. La competencia.
- Estrategia, ventaja competitiva y análisis de las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades (DAFO). Los riesgos en la actividad emprendedora. Determinación de la viabilidad de la empresa.

5. Elección de forma jurídica, trámites de constitución y puesta en marcha de una empresa del sector profesional relacionada con el ciclo formativo.

6. La gestión de recursos humanos: organigrama, selección, contratación de personal y asignación de funciones. Investigación + Desarrollo + Innovación.

Los recursos materiales y la búsqueda de fuentes de financiación. El mecenazgo y el *crowdfunding*. Incentivos fiscales, gestión de ayudas y subvenciones. Información contable.

7. La realización del proyecto emprendedor:

- Estudio y análisis de necesidades y oportunidades del entorno. Métodos de análisis de la competencia.
- Elección del reto emprendedor bajo criterios de viabilidad y generación de valor.
- Definición del objetivo perseguido.
- Formulación y descripción de la idea innovadora y creativa.
- Determinación de los recursos humanos y materiales necesarios para afrontar el proyecto emprendedor.
- Planificación del proyecto: fases y tiempos en los planes de producción, comercialización, distribución y marketing y plan económico-financiero, entre otros.
- Gestión y ejecución del proyecto.
- Análisis de impactos sobre el entorno (ambiental, social y económico).
- Valoración del proceso de trabajo. Identificación de errores y logros.
- Difusión, promoción y presentación del proyecto. Intercambio creativo.

c) Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad de los alumnos para:

1. Analizar el concepto de cultura emprendedora y su importancia como fuente de creación de empleo, progreso y bienestar social.
2. Reconocer y gestionar de forma eficaz las capacidades personales asociadas a la iniciativa emprendedora promoviendo y desarrollando actitudes creativas.
3. Poner en práctica habilidades sociales de comunicación asertiva, liderazgo, cooperación y gestión del riesgo, conformando grupos de trabajo basados en principios de actitud participativa, resolución de conflictos, respeto a las aportaciones de los demás y toma de decisiones colectiva.

4. Definir la oportunidad de creación y viabilidad de un proyecto de emprendimiento que incorpore los conceptos de responsabilidad social y ética empresarial.
5. Valorar el impacto del proyecto de emprendimiento sobre el entorno de actuación proponiendo soluciones sostenibles.
6. Realizar los trámites necesarios para la constitución y puesta en marcha del proyecto de emprendimiento, seleccionando la forma jurídica e identificando las obligaciones legales asociadas.
7. Buscar e identificar fuentes de asesoramiento, apoyo y financiación del proyecto, seleccionando los recursos necesarios para la puesta en marcha del proyecto emprendedor.
8. Identificar, reunir y gestionar de manera eficiente los recursos humanos y materiales necesarios en el proceso de desarrollo de la idea.
9. Realizar actividades de gestión administrativa y contable de la actividad empresarial.
10. Planificar, diseñar y poner en marcha un proyecto emprendedor viable asociado al sector productivo o artístico relacionado con el ciclo formativo.
11. Difundir, promocionar y presentar el proyecto emprendedor, propiciando la búsqueda de sinergias y el intercambio creativo.

**xvi. Módulo Profesional: Lengua extranjera profesional.**

**Código: CM15-CGA**

**Duración: 55 horas**

**Créditos ECTS: 3**

**a) Objetivos:**

1. Comprender el sentido general y los detalles más relevantes de textos orales, breves o de extensión media, producidos en lengua extranjera, claramente articulados en un registro estándar, referidos a situaciones generales y a la actividad profesional.
2. Producir y coproducir en lengua extranjera textos orales breves o de extensión media que permitan comunicarse e interactuar con eficacia en el sector profesional correspondiente; participar en la solución de problemas de intercomprensión que impidan o dificulten la comunicación.
3. Comprender el sentido general y los detalles más relevantes de textos escritos en lengua extranjera, en un registro estándar, breves o de extensión media, bien estructurados, referidos a situaciones generales y específicas que permitan desarrollar la actividad profesional.
4. Producir y coproducir en lengua extranjera textos escritos bien organizados, comprensibles y con el nivel de detalle requerido, que le permitan interactuar y comunicarse con eficacia en situaciones cotidianas y en el sector profesional correspondiente utilizando el registro y estilo adecuados.
5. Reconocer y aplicar estrategias de comunicación y aprendizaje (autocorrección, planificación, etc.) que puedan resultar eficaces para mejorar el uso de la lengua extranjera en el ámbito profesional.

**b) Contenidos:**

1. Identificación de la intención comunicativa y de la información profesional presente en textos escritos. Análisis y comprensión detallada de textos escritos relativos al sector profesional, tales como manuales, tutoriales, ofertas de trabajo y presentaciones comerciales, que hagan uso de terminología específica e incluyan la descripción de operaciones y tareas propias del sector.
2. Comprensión del sentido general y extracción de la información esencial o detalles relevantes a partir de diferentes tipos de producciones orales relacionadas con el ámbito profesional, tales como tutoriales, presentaciones o debates.
3. Elaboración de textos escritos relacionados con el desarrollo profesional, la inserción laboral, el emprendimiento y la promoción. Conocimiento y uso de la tipología textual apropiada (currículum profesional, carta de presentación, respuestas a ofertas de trabajo e informes breves, entre otros).
4. Solicitud, mediante mensajes orales o escritos, de la información necesaria para favorecer la comunicación en el ámbito profesional, referida, entre otros, al funcionamiento de objetos, maquinaria o aplicaciones informáticas.
5. Estrategias para mantener una conversación en lengua extranjera. Uso de recursos formales y de fórmulas habituales en el ámbito profesional para iniciar, mantener y finalizar la comunicación oral o escrita: fórmulas de saludo, bienvenida y despedida; presentarse y presentar a otra persona; invitar; llamar la atención y pedir disculpas.
6. Reconocimiento y uso, dentro del ámbito personal y profesional, de diferentes registros de formalidad adecuados al contexto comunicativo, de expresiones de gusto y preferencia, y de fórmulas de cortesía.
7. Estrategias para compensar las carencias lingüísticas, tales como inferir, parafrasear, usar deícticos o lenguaje corporal. Análisis de errores frecuentes y reconocimiento del error como parte del proceso de aprendizaje. Uso de recursos digitales para superar limitaciones lingüísticas y para solucionar problemas de comprensión.
8. Comprensión y uso de la terminología específica básica relacionada con el sector profesional.
9. Conocimiento, selección y uso de léxico común relativo a: la identificación personal; la actividad profesional, el trabajo y las ocupaciones; la empresa y su entorno; la educación y la formación; las actividades comerciales; las actividades de la vida diaria; y las tecnologías de la información y la comunicación.

**c) Criterios de evaluación:**

Se valorará la capacidad de los alumnos para:

1. Comprender la información global y específica más relevante de textos orales en lengua extranjera relacionados con el sector profesional, articulados a velocidad normal y a través de cualquier canal, en condiciones acústicas buenas.
2. Mantener una conversación en lengua extranjera en el ámbito profesional usando el registro y estilo adecuados, e interactuando con suficiente fluidez.

3. Comprender textos escritos en lengua extranjera de temática general o relacionados con el sector profesional sabiendo identificar e interpretar adecuadamente la información de carácter técnico.
4. Producir textos orales en lengua extranjera de carácter general y sobre aspectos del sector profesional, bien organizados y con el nivel de detalle requerido, utilizando con razonable corrección un repertorio léxico y estructural relacionado con las situaciones más predecibles.
5. Elaborar documentos escritos en lengua extranjera correspondientes al sector profesional, en distintos soportes y variedades textuales, con cierta complejidad estructural.
6. Reconocer y utilizar adecuadamente la terminología específica del sector profesional.

**xvii. Módulo profesional: Lenguaje audiovisual del cómic.**

**Código: CM30-CGA**

**Duración: 70 horas**

**Créditos ECTS: 4**

a) Objetivos:

1. Comprender la evolución histórica de la imagen en movimiento y sus manifestaciones contemporáneas identificando las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
2. Conocer el lenguaje de la gráfica audiovisual, sabiendo identificar las características más relevantes y distintivas de este medio y sus diferencias con otros medios.
3. Conocer y aplicar los elementos del lenguaje audiovisual morfológicos, sintácticos, semánticos y los recursos estilísticos.
4. Conocer la técnica y tecnología básicas de realización de piezas audiovisuales.
5. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico estético y cultural argumentado sobre la creación audiovisual propia y ajena.
6. Explorar y experimentar con las posibilidades de creación artística y expresiva en la narración audiovisual y aplicarlas a la realización de piezas audiovisuales.
7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y la expresividad personales.

b) Contenidos:

1. La comunicación multisensorial visual y auditiva. Contenidos icónicos y verbales. La sincronización adecuada de estímulos para imitar la realidad o para proponer una nueva ficcional. Los estímulos afectivos y los mensajes cognitivos.
2. Los medios audiovisuales: tipologías, características y evolución histórica. Manifestaciones contemporáneas. Formatos, géneros y productos.
3. Narrativa audiovisual. Articulaciones espacio-temporales. Medios narrativos tecnológicos vinculados al cómic: cómic narrado, videocomic, audiocomic y motion comic. Películas animadas basadas en cómic.

4. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Utilización de equipos de toma y edición.
5. Principales fases en la elaboración de un producto audiovisual: preproducción, producción y postproducción.
6. Técnicas básicas de edición y postproducción de la imagen y el sonido.

c) 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 de la especialidad a partir de los conocimientos aportados por el módulo y de su propio criterio y sensibilidad.
2. Comprender y utilizar correctamente la terminología y conceptos técnicos de la tecnología audiovisual.
3. Realizar propuestas audiovisuales de supuestos prácticos, técnicamente correctas, llevando a cabo de forma adecuada las diferentes fases del proceso.
4. Utilizar convenientemente los equipos y técnicas propios de la realización audiovisual.
5. Editar audio y video de forma apropiada.
6. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

## ANEXO II

### Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres

(Código: CGA-4624)

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

- a) Completar la formación académica de los alumnos mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación audiovisual y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- b) Facilitar la toma de contacto de los alumnos 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 y edición audiovisual 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 III

## Organización académica y distribución horaria semanal

Familia artística profesional: COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL							
Ciclo Formativo: <b>Cómic</b>							
Grado: <b>Superior</b>		Duración: <b>2000 horas</b>			Código: <b>CGAS02</b>		
MÓDULOS FORMATIVOS							
	Código	Denominación	Curso 1º	Curso 2º		Duración del currículo Horas lectivas	Créditos ECTS
			3 trimestres (Horas semanales)	2 cuatrimestres (Horas semanales)	Horas		
01	CGA-4620	Dibujo aplicado al cómic	4			130	8
02	CGA-4500	Formación y orientación laboral	2			65	4
03	CGA-4501	Fotografía	2			65	4
04	CGA-4502	Fundamentos de la representación y la expresión visual	4			135	8
05	CGA-4621	Historia del cómic	3			100	6
06	CGA-4507	Medios informáticos	3			100	6
07	CGA-4510	Representación espacial aplicada	5			160	10
08	CGA-4511	Técnicas de expresión gráfica	5			160	10
09	CGA-4512	Teoría de la imagen	2			65	4
10	CGA-4504	Guion y estructura narrativa		4		110	6
11	CM22-CGA	Informática aplicada al cómic		4		110	6
12	CM20-CGA	Iniciativa emprendedora		2		55	3
13	CM15-CGA	Lengua extranjera profesional		2		55	3
14	CM30-CGA	Lenguaje audiovisual del cómic		3		70	4
15	CGA-4508	Producción gráfica industrial		5		125	8
16	CGA-4622	Proyectos de cómic		10		245	18
<b>Suma de horas</b>			<b>30</b>	<b>30</b>		<b>1750</b>	
17	CGA-4623	Módulo de Proyecto integrado			50	50	7
18	CGA-4624	Fase formación práctica			200	200	5
<b>TOTALES</b>						<b>2000</b>	<b>120</b>

## ANEXO IV

### Especialidades y titulaciones del profesorado con atribución docente en los módulos formativos incorporados al ciclo formativo por la Comunidad de Madrid

Módulo profesional	Cuerpo docente y especialidad <sup>(1)</sup>		Titulaciones <sup>(3)</sup>
	Cuerpo <sup>(2)</sup>	Especialidad	
CM22-CGA Informática aplicada a la gráfica audiovisual	PAPD	Medios Audiovisuales. (521) Medios Informáticos (522)	• Licenciado, ingeniero, arquitecto o título de Grado correspondiente u otros equivalentes.
CM20-CGA Iniciativa emprendedora	PAPD <sup>(4)</sup> CS / PS	Organización Industrial y Legislación (523) Formación y Orientación Laboral (105)	• Licenciado, ingeniero, arquitecto o título de Grado correspondiente u otros equivalentes.
CM15-CGA Lengua extranjera profesional	CS PS	Especialidad correspondiente a la lengua extranjera que se imparta	• Título de Grado o Licenciado, en Filología, Filosofía y Letras (Sección Filología) o Traducción e interpretación, en la lengua correspondiente u otros títulos equivalentes. • Cualquier titulación de Graduado de la rama de conocimiento de Artes y Humanidades o Licenciado del área de Humanidades, u otros títulos equivalentes. Y además acreditar el dominio de las competencias correspondientes, al menos, al nivel B2 del Marco Común de Referencia para las Lenguas en el idioma que se imparta, o equivalente.
CM30-CGA Lenguaje audiovisual de cómic	PAPD	Medios Audiovisuales (521)	• Licenciado, ingeniero, arquitecto o título de Grado correspondiente u otros equivalentes.

(1) Profesorado de centros públicos.

(2) CS = Catedrático de Enseñanza Secundaria. PS = Profesor de Enseñanza Secundaria. PAPD = Profesor Artes Plásticas y Diseño.

(3) Profesorado de centros de titularidad privada o de titularidad pública de otras administraciones distintas de la educativa.

(4) El profesorado de la especialidad Organización Industrial y Legislación tendrá preferencia en la impartición de este módulo

## ANEXO V

## Espacios y equipamientos mínimos

Espacios:

Espacio formativo	Superficie (m <sup>2</sup> ) 30 alumnos
Aula teórica <sup>(1)</sup>	60
Aula teórico-prácticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de dibujo</li> <li>• Aula de proyectos</li> <li>• Aula de informática</li> <li>• Aula audiovisual</li> </ul>	120 120 120 120
Talleres específicos <sup>(2)</sup> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller de fotografía</li> <li>• Taller de grabado</li> </ul>	150 150

(1) En caso de autorizarse unidades escolares con ratios inferiores a 30 alumnos, el aula teórica deberá tener una superficie mínima de 2 m<sup>2</sup>/alumno, con un mínimo de 40 m<sup>2</sup>.

(2) En los talleres específicos la ratio de alumnos es de 1/15.

Equipamientos mínimos:

Espacio formativo	Equipamiento
Aula teórica	Mobiliario escolar Equipos informáticos en red con conexión a Internet Equipos de proyección audiovisual Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación Cubos de reciclaje
Aula de dibujo	Mobiliario escolar y caballetes de dibujo Mobiliario para almacenaje Tableros de dibujo y soportes para su almacenaje Modelos de dibujo y tarima para los mismos Pila de lavado Equipos informáticos en red con conexión a Internet Equipos de proyección audiovisual. Focos Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación Cubos de reciclaje
Aula de proyectos	Mobiliario escolar y de dibujo Pilas de lavado Equipos informáticos en red con conexión a Internet Equipos de proyección audiovisual. Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación. Cubos de reciclaje
Aula de informática	Mobiliario escolar y de almacenaje Equipos informáticos en red con conexión a Internet. Conexiones inalámbricas Equipos de proyección audiovisual Dispositivos electrónicos y equipos informáticos auxiliares específicos del ciclo Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación Cubos de reciclaje
Aula audiovisual	Mobiliario escolar y de almacenaje Plató audiovisual con sistema de fondos e iluminación Mesas de montaje Pila de lavado Equipos informáticos en red con conexión a Internet Equipos de proyección audiovisual. Cámaras de video Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación

	Cubos de reciclaje
Taller de fotografía	<p>Mobiliario escolar y de almacenaje de seguridad</p> <p>Equipos informáticos en red con conexión a Internet. Conexiones inalámbricas</p> <p>Equipos de proyección audiovisual</p> <p>Equipos específicos del taller: Cámaras de fotografía, objetivos, flashes, células de medición, banco de lentes...</p> <p>Sistemas de fondos e iluminación</p> <p>Sistemas de difusión</p> <p>Aplicaciones informáticas y software específico de aplicación</p> <p>Pila de lavado</p> <p>Cubos de reciclaje</p>
Taller de grabado	<p>Mobiliario escolar y de almacenaje de seguridad (productos químicos)</p> <p>Mesas de entintado</p> <p>Útiles y herramientas propias del grabado</p> <p>Prensa de xilografía</p> <p>Pilas para ácido con sistema de absorción de vapores</p> <p>Zarzo para secado de papel</p> <p>Tórculo para impresión en hueco</p> <p>Pila de lavado</p> <p>Cubos de reciclaje</p>