



DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

ORDEN ECD/619/2019, de 14 de mayo, por la que se establece el currículo del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual que se imparte en la Comunidad Autónoma de Aragón, regulado por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su artículo 45 incluye las enseñanzas profesionales de grado medio y de grado superior de Artes Plásticas y Diseño, organizándolas en ciclos de formación específica, cuya finalidad es proporcionar al alumno una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las Artes Plásticas y el Diseño.

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 y de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño como el documento oficial acreditativo del nivel de formación, cualificación y competencia profesional específica de cada especialidad artística, asimismo, establece la estructura que deben tener dichos títulos y fija los aspectos que deben contemplar las enseñanzas mínimas correspondientes.

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

En dicho Real Decreto se determina, para el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, además de otros aspectos, su identificación, el perfil profesional, el contexto profesional, el currículo básico y aquellos otros aspectos de la ordenación académica y de los centros que constituyen los aspectos 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 Educación y en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. De igual manera, en el mismo Real Decreto aludido, se determinan los accesos a otros estudios, las convalidaciones y exenciones y las competencias docentes para la impartición de las enseñanzas mínimas.

Igualmente, el mencionado Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, con el objetivo de facilitar el reconocimiento de créditos entre los títulos de Técnico Superior y las enseñanzas conducentes a títulos superiores de enseñanzas artísticas o títulos universitarios, establece para los ciclos formativos de grado superior, los créditos del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos (ECTS) mínimos, correspondientes a cada módulo formativo, según se definen en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional. Asignándose conforme a ello, 120 créditos ECTS a la totalidad del ciclo formativo de grado superior.

De conformidad con el artículo 6.4 de la citada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así como con 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, ampliar el currículo básico correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic hasta completar los horarios escolares establecidos en el apartado 3 del artículo 6 bis de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre. En esta ampliación, siempre formarán parte los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas, con el objetivo básico de atender a las actuales necesidades de formación de técnicos superiores especialistas en Cómic y aunar el conocimiento de materiales, procedimientos técnicos y nuevas tecnologías con la cultura y la sensibilidad artística para constituir la garantía de calidad demandada hoy por los sectores productivos, artísticos y culturales vinculados al ámbito de esta especialidad.

El Gobierno de Aragón ya ha desarrollado la ordenación general de estas enseñanzas en la Orden de 7 de mayo de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se desarrolla la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la Comunidad Autónoma de Aragón.

El Decreto 314/2015, de 15 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la estructura orgánica del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, atribuye al mismo el ejercicio de las funciones y servicios que corresponden a la Comunidad Autónoma en materia de enseñanza no universitaria y, en particular, en su artículo 1.2.h), la aprobación en el



ámbito de sus competencias, del currículo de los distintos niveles, etapas, ciclos, grados y modalidades del sistema educativo.

En la tramitación de la presente norma, han sido oídas las diferentes organizaciones representativas de la comunidad educativa y se ha emitido informe por el Consejo Escolar de Aragón.

En virtud de las atribuciones conferidas por el Decreto 314/2015, de 15 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la estructura orgánica del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, dispongo:

CAPÍTULO I Disposiciones Generales.

Artículo 1. *Objeto y ámbito de aplicación.*

1. La presente Orden establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual.

2. La presente Orden será de aplicación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

CAPÍTULO II Identificación del título, perfil profesional y contexto profesional

Artículo 2. *Identificación del título.*

El título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic queda identificado por los siguientes elementos:

- a) Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic.
- b) Nivel: Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- c) Duración total del ciclo: Dos mil horas.
- d) Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- e) Referente europeo: CINE 5-b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Artículo 3. *Perfil profesional.*

1. El perfil profesional del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic queda determinado por su competencia general y su competencia profesional.

2. Las competencias generales del título son las siguientes:

- a) Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- b) Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- c) Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

3. Las competencias profesionales del título son las siguientes:

- a) Identificar y definir los aspectos artísticos, formales, funcionales y técnicos de un proyecto de cómic de acuerdo a las especificaciones dadas.
- b) Dotar a la imagen de elementos persuasivos, informativos y/o identificativos en función de los objetivos comunicacionales del proyecto.
- c) Buscar, seleccionar y analizar la documentación y el material gráfico de referencia para un proyecto de cómic determinado.
- d) Realizar proyectos de cómic con las técnicas narrativas, gráficas y estilos más adecuados a los planteamientos comunicativos y expresivos de trabajo.
- e) Crear, adaptar o interpretar guiones para proyectos de cómics propios o ajenos.
- f) Conocer la normativa de aplicación al sector y actividad profesional.

Artículo 4. *Contexto profesional en el que el profesional va a ejercer su actividad.*

1. Contexto profesional.

- a) Desarrolla su actividad como profesional autónomo o como trabajador por cuenta ajena, realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición.
- b) Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución.



- c) Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

2. Sector productivo.

Ejerce su profesión en el ámbito público o privado, en empresas del sector comunicacional: editoriales, agencias de publicidad, estudios de diseño, prensa, televisión, etc. En empresas o instituciones de otros sectores. Como profesional independiente realizando proyectos propios en actividad artística libre.

3. Las ocupaciones y puestos de trabajo relevantes serán los siguientes:

- Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.
- Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.
- Elaboración de guiones para narraciones gráficas.
- Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.
- Realización de guiones ilustrados (story-boards).
- Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.
- Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.

CAPÍTULO III Enseñanzas del Ciclo Formativo

Artículo 5. *Objetivos generales del currículo de Cómic.*

Los objetivos generales del ciclo formativo son los siguientes:

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

Artículo 6. *Módulos formativos del ciclo.*

Los módulos formativos del ciclo serán los siguientes:

- Fundamentos de la representación y la expresión visual.
- Teoría de la imagen.
- Medios informáticos.
- Fotografía.
- Historia del cómic.
- Dibujo aplicado al cómic.
- Representación espacial aplicada.
- Técnicas de expresión gráfica.
- Producción gráfica industrial.



- j) Guión y estructura narrativa.
- k) Proyectos de cómic I y II.
- l) Formación y orientación laboral.
- m) Inglés técnico.
- n) Historia del arte y de la cultura visual contemporánea.
- o) Proyecto integrado.
- p) Módulo propio del centro.

Los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de los módulos formativos relacionados son los que se incluyen en el anexo I de la presente Orden.

Artículo 7. Currículo del ciclo, proyecto educativo de los centros y módulo propio del centro.

1. De conformidad con lo que se establece en el artículo 13 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, los centros que imparten enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño desarrollarán y completarán el currículo establecido por la presente Orden, mediante la puesta en práctica de su proyecto educativo y la implementación de programaciones didácticas que tomen en consideración las características del contexto social y cultural, las necesidades del alumnado, con especial atención a las de quienes presenten una discapacidad, y las posibilidades formativas del entorno.

2. Las escuelas de arte, atendiendo a sus características y recursos, deberán completar el currículo establecido en la presente norma con la propuesta de un módulo propio de 52 horas lectivas de duración a realizar en el segundo curso de los ciclos formativos y con una carga horaria semanal de 2 horas.

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

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

5. El módulo propio no podrá ser modificado durante cuatro cursos académicos. Transcurrido este período, si se desea su modificación o sustitución se deberá presentar nueva propuesta y solicitud conforme al apartado anterior.

6. Los alumnos que se matriculen en el módulo propio tendrán el derecho a ser evaluados, hasta agotar el límite de sus convocatorias, conforme a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de dicho módulo, con independencia de que se sustituya, si bien las escuelas de arte no tendrán obligación de impartir docencia del módulo sustituido.

Artículo 8. Organización y distribución horaria.

Los módulos de este ciclo formativo se ofertarán en régimen presencial, se organizarán en dos cursos académicos y se ajustarán a la secuenciación y distribución horaria semanal por curso determinadas en el anexo II de esta Orden.

Artículo 9. Instalaciones y condiciones materiales.

Los centros de enseñanza que impartan el Ciclo Formativo de Artes Plásticas y Diseño regulado en esta Orden deberán cumplir, en cuanto a los requisitos referentes a instalaciones y condiciones materiales, lo previsto en el Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Asimismo, deberán cumplir lo dispuesto en el artículo 5.2 del 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 10. Profesorado.

1. Las especialidades del profesorado de los Cuerpos de Catedráticos de Artes Plásticas y Diseño, de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y de Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño, según proceda, con atribución docente en los módulos formativos relacionados en el artículo 6 de esta Orden, son las establecidas en el anexo V de la Orden.



2. La especialidad del profesorado con atribución docente en el módulo formativo de Inglés Técnico corresponde a los cuerpos de Catedráticos y de Profesores de Enseñanza Secundaria, ambos de la especialidad de Inglés.

3. La especialidad del profesorado con atribución docente en el módulo formativo de Historia del arte y de la cultura visual contemporánea corresponde a los cuerpos de Catedráticos y Profesores de Artes Plásticas y Diseño de la especialidad de Historia del Arte y a los cuerpos de Catedráticos y de Profesores de Enseñanza Secundaria, ambos en las especialidades de Historia del Arte y de Geografía e Historia.

Artículo 11. Módulo formativo de Proyecto Integrado y Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

1. Las características del módulo formativo de Proyecto Integrado y la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres se concretan en el anexo III y en el anexo IV respectivamente de la presente Orden.

2. El módulo formativo de proyecto integrado que se realiza en el último curso, se evaluará una vez superados los restantes módulos que constituyen el currículo del ciclo formativo.

3. La Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres se realizará en el segundo curso y dentro de las ocho semanas finales que están reservadas para la realización del módulo formativo de proyecto integrado (150 horas) y la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres (50 horas).

4. En el caso de que un alumno desee beneficiarse del Programa de Aprendizaje Permanente de la Unión Europea a través del programa Erasmus en la modalidad de "Movilidad de estudiantes para prácticas" la Escuela de Arte deberá garantizar su realización durante las últimas ocho semanas del segundo curso del Ciclo y además deberá firmar un acuerdo que debe ser aprobado por la organización de acogida y el propio centro que garantice que tras la superación del programa citado, se pueda reconocer tanto la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, como el módulo formativo de Proyecto Integrado, cumpliéndose así con las 200 horas necesarias para la realización del programa.

5. La realización del programa citado en el punto anterior se podrá llevar a cabo una vez evaluados y superados los restantes módulos de formación en el centro.

6. Tanto para el reconocimiento de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres como para el módulo formativo de proyecto integrado, la organización de acogida deberá dar su reconocimiento preferiblemente a través de créditos ECTS o equivalente (50 horas o un mínimo de 3 créditos ECTS para la primera y 150 horas o un mínimo de 12 créditos ECTS para el segundo). También puede registrar este período en el Suplemento Europeo al Título y/o utilizar el Certificado de Movilidad Europass a título informativo. Una vez la organización de acogida muestre su reconocimiento, las escuelas de arte estarán obligadas a llevar a cabo su "reconocimiento académico".

7. En el Acuerdo de Prácticas (Training Agreement y Quality Commitment) se recogerán todos aquellos aspectos necesarios para la superación tanto de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres como del módulo formativo de Proyecto Integrado.

8. Las propias escuelas podrán establecer procedimientos que permitan u obliguen a la realización del módulo formativo de Proyecto Integrado a la vez que el programa indicado en el punto 4 del presente artículo. Para ello se establecerán las condiciones necesarias para el seguimiento por parte del tutor asignado para cada alumno para la realización del citado módulo así como el modelo de evaluación del mismo.

Artículo 12. Clasificación de los módulos formativos del ciclo.

A efectos de lo dispuesto en el artículo 13 del Real Decreto 303/2010, de 15 de marzo y al anexo III del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, los módulos del presente ciclo formativo atenderán a la siguiente clasificación:

- a) Módulos de carácter teórico:
 - 1.º Teoría de la imagen.
 - 2.º Historia del cómic.
 - 3.º Formación y orientación laboral.
 - 4.º Inglés técnico.
 - 5.º Historia del arte y de la cultura visual contemporánea.
- b) Módulos teórico-prácticos:
 - 1.º Fundamentos de la representación y la expresión visual.
 - 2.º Representación espacial aplicada.
 - 3.º Guión y estructura narrativa.



- c) Módulos prácticos:
- 1.º Medios informáticos.
 - 2.º Fotografía.
 - 3.º Producción gráfica industrial.
 - 4.º Dibujo aplicado al cómic.
 - 5.º Técnicas de expresión gráfica.
 - 6.º Proyectos de cómic.
 - 7.º Proyecto integrado.

CAPÍTULO IV

Acceso, evaluación, promoción y movilidad de las enseñanzas correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic

Artículo 13. Acceso a estas enseñanzas.

Para los requisitos de acceso, exenciones y contenido de la prueba específica de acceso, el acceso sin requisitos académicos, y la regulación y validez de las pruebas de acceso al grado superior correspondiente al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic se atenderá con carácter general a lo regulado para el acceso a los Ciclos Formativos de Grado Superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en 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, a la Orden de 7 de mayo de 2014, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se desarrolla la ordenación general de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño en la Comunidad Autónoma de Aragón y en todo caso, a la normativa en vigor en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 14. Evaluación, promoción y movilidad.

1. Para la evaluación, promoción y movilidad en las enseñanzas recogidas en esta Orden se atenderá con carácter general a lo establecido al respecto en el capítulo VI del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo, por el que se establece la ordenación general de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño, y a las normas que expresamente dicte el Departamento competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón.

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

3. Los módulos formativos del presente currículo con carácter progresivo a efectos de evaluación y calificación son los de la misma denominación y diferente cardinal. A este respecto debe entenderse que para que un alumno pueda matricularse de un módulo formativo de segundo curso con el cardinal II deberá haber superado previamente el módulo formativo de la misma denominación de primer curso con el cardinal I, cuyo contenido inicia la progresión.

CAPÍTULO V

Convalidaciones, exenciones y reconocimientos

Artículo 15. Convalidaciones, exenciones y reconocimientos.

1. Se establecerán convalidaciones entre módulos de los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual y el ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado por el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, conforme al anexo VI de la presente Orden.

2. Se establecerán convalidaciones entre módulos del currículo básico del ciclo formativo de grado superior de Cómic, regulado por el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, por enseñanzas mínimas de ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación gráfica y audiovisual, reguladas en el Real Decreto 1843/1994, de 9 de septiembre, conforme al anexo VII de la presente Orden.

3. Se podrán establecer exenciones de módulos del ciclo formativo de grado superior de Cómic por correspondencia con la práctica laboral. La relación de módulos objeto de exención se establece conforme al anexo VIII de la presente Orden.

4. Se podrá establecer la exención total o parcial de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres conforme a los artículos 15.4 y 24 del Real Decreto 596/2007, de 4 de mayo.



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

6. Los supuestos de convalidación, exención y reconocimiento no previstos expresamente en esta Orden se remitirán por las diferentes escuelas de arte aragonesas a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón la cual resolverá o remitirá al órgano competente.

7. El módulo de formación correspondiente a "Inglés técnico" propio de la Comunidad Autónoma de Aragón, podrá ser objeto de convalidación con el módulo de igual denominación incluido en el currículo de cualquiera de los títulos de los ciclos formativos de grado superior establecidos al amparo de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, cuando dichos currículos hayan sido desarrollados por la propia Comunidad Autónoma. También se convalidará siempre que se acredite un nivel B-1 o superior en lengua inglesa de conformidad con el Marco común europeo de referencia para las lenguas.

8. Las convalidaciones a que se refiere la presente norma serán reconocidas por la Dirección del Centro docente público en el que se encuentre matriculado el alumnado, de conformidad con el procedimiento y los requisitos establecidos en la normativa básica de convalidaciones de enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño y en la propia de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 16. *Plazo de solicitud de convalidaciones, exenciones y reconocimientos y Resolución.*

1. Las solicitudes de convalidación individualizada de módulos, de exenciones de módulos por su correspondencia con la práctica laboral y de reconocimiento a efectos de la incorporación al Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual se realizarán desde el 1 hasta el día 30 de septiembre de cada curso escolar.

2. El plazo de Resolución será de sesenta días, contados a partir de la fecha de finalización del plazo de presentación a que se refiere el párrafo anterior.

Artículo 17. *Procedimiento de solicitud de convalidaciones y reconocimientos a efectos de la incorporación del alumnado al ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.*

1. El procedimiento a seguir para la solicitud de convalidación individualizada de módulos y reconocimiento de módulos en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual por enseñanzas mínimas de ciclos formativos regulados por el Real Decreto 1843/1994, de 9 de septiembre, en las escuelas de arte de la Comunidad Autónoma de Aragón será el siguiente:

- Deberán presentar solicitud en el Centro acompañada de la relación de módulos sobre los que se solicita la convalidación y/o reconocimiento.
- El Centro remitirá la solicitud junto con la certificación del expediente académico a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón.
- La citada Dirección General remitirá al propio Centro la Resolución a los efectos de su notificación al alumno.

2. El procedimiento a seguir para la solicitud de convalidación individualizada de módulos entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual y el Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual, será el siguiente:

- Deberán presentar solicitud en el Centro acompañada de la relación de módulos sobre los que se solicita la convalidación y/o reconocimiento.
- El Centro remitirá la solicitud junto con la certificación del expediente académico y un informe motivado del Departamento al que corresponda la solicitud en el que se especifique si hay relación directa con los contenidos del módulo objeto de la solicitud y los contenidos del módulo a convalidar a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón.
- La citada Dirección General remitirá al propio Centro la Resolución a los efectos de su notificación al alumno.

3. El procedimiento a seguir para la solicitud de convalidación individualizada de módulos en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual para alumnos que desean acceder a una nueva especialidad:

- Deberán presentar solicitud en el Centro acompañada de la relación de módulos sobre los que se solicita la convalidación y la programación didáctica de la escuela de arte en donde se cursó el módulo objeto de la solicitud.



- b) El Centro remitirá la solicitud a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón. Si se trata de módulos de creación aragonesa, además de la solicitud se remitirá un informe motivado del Departamento Didáctico al que corresponda la solicitud en el que se especifique si hay relación directa con los contenidos del módulo objeto de la solicitud (conforme a la programación didáctica de la escuela de origen) y los contenidos del módulo a convalidar.
- c) La citada Dirección General remitirá al propio Centro la Resolución a los efectos de su notificación al alumno.
4. El procedimiento a seguir para la solicitud de convalidación individualizada de módulos en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual para alumnos que solicitan traslado de matrícula desde otra Comunidad Autónoma, será el siguiente:
- a) Deberá presentar solicitud de traslado de expediente académico a alguna de las escuelas de arte de la Comunidad Autónoma de Aragón. Junto con la solicitud, deberá acompañar la relación de módulos sobre los que desea reconocimiento y la programación didáctica de la escuela de arte en donde se cursó el módulo o módulos objeto de la solicitud.
- b) Una vez aceptada la solicitud de traslado de expediente académico, el centro remitirá la documentación especificada en el punto anterior a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón quien procederá a la correspondiente adaptación (a fin de que el alumno se incorpore al curso que le corresponda) de aquellos módulos (aprobados en su totalidad) que reconozca por ser similares en contenidos y carga lectiva a los establecidos en el plan de estudios del propio Gobierno de Aragón. Dichos módulos serán reconocidos de forma automática como “adaptados” pudiendo prever para otros casos, la superación de complementos de formación que se consideren convenientes.
- c) La citada Dirección General remitirá al propio Centro la Resolución a los efectos de su notificación al alumno.
5. Para presentar la solicitud de convalidación o reconocimiento a las que se refiere cada uno de los apartados anteriores, el alumno deberá estar matriculado en alguna de las escuelas de arte aragonesas.

Artículo 18. Exenciones de módulos y de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

1. Conforme al artículo 7.7 del 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, las Administraciones educativas reconocerán las exenciones previstas en el Real Decreto mencionado conforme al procedimiento que se establece en la presente Orden.

2. Para la exención de los módulos formativos del ciclo que aparecen en el anexo VIII de la presente Orden, objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral conforme al Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, deberá presentarse la documentación que se indica en los artículos 15.4 y 24 del Real Decreto 596/2007 de 4 de mayo bajo el procedimiento que se detalla en el artículo siguiente.

3. 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 de Cómic regulado por el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre.

4. Conforme al artículo 7.9 del Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, en ningún caso podrá ser objeto de convalidación ni exención el módulo de proyecto integrado 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 proyecto adecuado al nivel académico cursado.

5. Los módulos formativos y la fase de formación práctica que sean objeto de exención por su correspondencia con la práctica laboral figurarán en el expediente académico del alumno con la expresión de “Exento”.

6. A los efectos del cálculo de la nota media final no será computada la fase de formación práctica en empresas, estudios y talleres, ya que su calificación se formula en términos de “Apto/No apto”.

Artículo 19. Procedimiento de solicitud de exenciones.

El procedimiento a seguir para la solicitud de exención individualizada de módulos en el Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunica-



ción gráfica y audiovisual y de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, tanto para los alumnos que se encuentren cursando estudios en las escuelas de arte aragonesas, como para alumnos que cursaron y alumnos que no han finalizado estudios conforme al plan de estudios regulado en el Real Decreto 1843/1994, de 9 de septiembre, como para alumnos que solicitan traslado de matrícula desde otra Comunidad Autónoma y para alumnos que desean acceder a una nueva especialidad, será el siguiente:

- a) Deberán presentar solicitud en el Centro acompañada de la relación de módulos sobre los que se solicita la exención y la certificación de la empresa donde haya adquirido la experiencia laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el período de tiempo en el que se ha realizado dicha actividad igualmente debe presentarse el certificado de alta en el Sistema de la Seguridad Social. En el caso de trabajadores por cuenta propia, certificación de alta en el censo de obligados tributarios y declaración jurada con la actividad desarrollada.
- b) El Centro junto con un informe motivado del departamento didáctico del centro al que corresponda la solicitud en el que se especifique si existe adecuación entre la actividad desarrollada y las competencias y los contenidos del módulo objeto de exención, lo remitirá a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón.
- c) La citada Dirección General remitirá al propio Centro la Resolución a los efectos de su notificación al alumno.

Artículo 20. *Resolución.*

La Resolución de reconocimiento de convalidación, exención y reconocimiento individualizado de módulos y exención total o parcial de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres, del Ciclo Formativo de Grado Superior en Cómic de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual, comportará, a todos los efectos, la anulación de la matrícula del módulo o módulos convalidados, exentos o reconocidos y quedará recogida en el expediente académico personal.

Artículo 21. *Recursos.*

Frente a las Resoluciones que se contemplan en el presente capítulo, se puede interponer recurso de alzada ante la Consejera de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, de conformidad con lo establecido en el artículo 58 del Decreto Legislativo 2/2001, de 3 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y en los términos y plazos establecidos en el artículo 121 y 122 de la Ley 35/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Artículo 22. *Efectos de las convalidaciones, reconocimiento y exenciones en el cálculo de la nota media final del ciclo formativo.*

1. Los módulos reconocidos por el Gobierno de Aragón conforme al apartado 4 del artículo 17, figurarán en el expediente académico personal del alumno como "adaptados". Cuando fuera necesario hacer una ponderación de las calificaciones, estos módulos se computarán con la calificación obtenida en el centro de origen.

2. A los efectos del cálculo de la nota media final no serán computados los módulos que hubieran sido objeto de convalidación y/o exención por su correspondencia con la práctica laboral.

Disposición adicional primera. *Accesibilidad universal en las enseñanzas de este título.*

El currículo del ciclo formativo regulado en esta Orden se desarrollará en las programaciones didácticas de las escuelas de arte potenciando o creando la cultura de prevención de riesgos laborales en los espacios donde se impartan los diferentes módulos formativos, así como promoviendo una cultura de respeto ambiental, la excelencia en el trabajo, el cumplimiento de normas de calidad, la creatividad, la innovación, la igualdad de géneros y el respeto a la igualdad de oportunidades, el diseño para todos y la accesibilidad universal, especialmente en relación con las personas con discapacidad.

Disposición adicional segunda. *Utilización de la forma de masculino genérico.*

En la presente Orden y conforme a las recomendaciones de la Real Academia Española, todas las referencias para las que se utiliza la forma de masculino genérico, deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.



Disposición transitoria única. *Proyecto curricular y programaciones didácticas.*

Las escuelas de arte aragonesas dispondrán hasta el 30 de noviembre de 2019 para elaborar el proyecto curricular del ciclo formativo y adecuar las programaciones didácticas a lo dispuesto en esta Orden.

Disposición derogatoria única. *Derogación de la norma.*

Quedan derogadas cuantas normas de igual o inferior rango pudieran oponerse a lo establecido en la presente Orden.

Disposición final primera. *Calendario de implantación.*

El calendario de implantación del currículo que se regula con la presente Orden se realizará conforme a los que se dispone en el anexo IX de la misma.

Disposición final segunda. *Facultades de ejecución y aplicación.*

Se faculta a la Dirección General competente en materia de enseñanzas artísticas del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón para dictar, en el ámbito de sus competencias, cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y ejecución de lo establecido en la presente Orden.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor.*

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el "Boletín Oficial de Aragón".

Zaragoza, 14 de mayo de 2019.

**La Consejera de Educación, Cultura y Deporte,
MARÍA TERESA PÉREZ ESTEBAN**

ANEXO I**Módulos formativos del ciclo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual en la Comunidad Autónoma de Aragón.****Módulo formativo: Fundamentos de la representación y la expresión visual****Duración: 136 horas****Objetivos:**

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Teoría de la imagen**Duración: 68 horas**

II. Teoría de la imagen.**Objetivos:**

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

Contenidos.

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Medios informáticos

Duración: 136 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico en sus distintos ámbitos.
2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.
3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial, 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.

Módulo formativo: Fotografía

Duración: 104 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Historia del cómic

Duración: 68 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Dibujo aplicado al cómic

Duración: 238 horas**Objetivos:**

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

- estructurales de lo representado.
8. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
 9. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del cómic, a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
 10. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del Dibujo aplicado al cómic.
 11. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Módulo formativo: Representación espacial aplicada

Duración: 136 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

1. El dibujo técnico y la perspectiva en los cómics.
2. Proyecciones: ortogonales, oblicuas. Reversibilidad.
3. Sistemas de proyección: diédrico, axonométrico, cónico.
4. Sistema diédrico: alfabeto de elementos y planos de proyección. Paralelismo. Perpendicularidad. Figuras planas. Poliedros regulares. Secciones. Intersecciones.
5. Sistema axonométrico: isonométrico, dimétrico, trimétrico,. Figura planas, poliedros regulares. Perspectiva caballera. Perspectiva isométrica. Dibujo isométrico.
6. Sistema cónico. Perspectiva cónica. Nociones fundamentales.
7. Plano geometral. Línea del horizonte; influencia del horizonte en la perspectiva. Plano inclinado.
8. El círculo en perspectiva.
9. Perspectiva de las formas básicas. Cubo, cilindro, prisma, pirámide y cono.
10. La iluminación en perspectiva cónica. Reflejos. Sombras. Roturas, efecto espejo, imágenes múltiples.
11. Perspectiva «a sentimiento». Angulación e iluminación variables.
12. El uso del espacio como elemento expresivo. Distorsiones.
13. Técnicas gráficas, procedimientos y materiales. Dibujo a mano alzada. Aportes de las nuevas tecnologías.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Técnicas de expresión gráfica

Duración: 156 horas

Objetivos:

1. Diferenciar los procedimientos y saber utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
2. Seleccionar y saber aplicar las técnicas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
3. Experimentar con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas e incorporarlas al estilo personal.
4. Analizar y reconocer las técnicas y estilos de dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valorar sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.
5. Desarrollar la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.
6. Valorar la relevancia de la actualización y formación permanente del dibujante en la competitividad profesional, y la importancia que tiene en el ejercicio profesional la calidad de los utensilios y materiales, su conservación y mantenimiento, y la organización del lugar de trabajo.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Producción gráfica industrial

Duración: 78 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Llevar a cabo los procesos adecuados para hacer posible la reproducción del original gráfico.
2. Analizar y diferenciar originales, la preparación, la reproducción y los resultados, utilizando adecuadamente el vocabulario técnico de la asignatura.
3. Diferenciar las técnicas, procedimientos, materiales e instrumentos correspondientes a los

- sistemas de impresión industrial.
4. Preparar originales y configurar correctamente archivos para imprenta.
 5. Reconocer los distintos tipos de originales y elegir el sistema de impresión más adecuado.
 6. Elegir argumentadamente el soporte de impresión más adecuado a un proyecto gráfico.
 7. Gestionar de forma correcta y eficiente los elementos que intervienen en la reproducción e impresión de un proyecto gráfico.
 8. Analizar y valorar los ámbitos de actuación y la influencia de las nuevas tecnologías en la industria gráfica.

Módulo formativo: Guión y estructura narrativa

Duración: 104 horas

Objetivos:

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

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad el alumnado para:

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

Módulo formativo: Proyectos de cómic I

Duración: 136 horas

Objetivos:

1. Plantear y llevar a cabo proyectos de cómic, en diferentes formatos, adecuados a la temática y especificaciones del encargo o a las propias motivaciones e intereses artísticos y profesionales.
2. Adaptar un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
3. Buscar, seleccionar y utilizar la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
4. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios

proyectos de cómic.

5. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
6. 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.

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. Story-board. Las elipses. Las secuencias. Tipología de planos. Ángulos de visión. El encuadre.
4. Creación de personajes. Estudio y tipologías. Escenarios y ambientaciones. Documentación.
5. 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.
6. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.
7. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.

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. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
6. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
7. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
7. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.

Módulo formativo: Proyectos de cómic II

Duración: 208 horas

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. Dominar el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y aplicarlos de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.
3. Utilizar los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.
4. Utilizar los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.

5. 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.
6. Aplicar las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
7. Dominar las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
8. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Contenidos:

1. El proyecto de narrativa gráfica. El proceso de creación y realización del original. Etapas.
2. Extensión de la historia. El chiste gráfico, la tira cómica, la historieta corta. El libro.
3. Primeros esbozos. Desarrollo de ideas y textos. Obra final.
4. Entintado y /o técnica gráfica. Blanco y negro y/ o color. Aplicación de las técnicas manuales y/o digitales.
5. Énfasis y jerarquías compositivas. Recursos tipográficos. Caligrafía y rotulación.
6. El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.
7. Normativa de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar proyectos de cómic de calidad técnica, artística y comunicativa, en diferentes formatos, a partir de un encargo o de la propia idea.
2. Dominar el lenguaje, los conceptos, las técnicas y los recursos propios del cómic y aplicarlos correctamente en el desarrollo de proyectos en diferentes formatos.
3. Comprender y llevar a cabo con calidad técnica y artística las diferentes fases de creación y realización de cómics y otros formatos.
4. Utilizar adecuadamente la información y la documentación seleccionada y archivarla correctamente.
5. Resolver con coherencia gráfica y comunicativa la transmisión de mensajes en supuestos prácticos de la especialidad.
6. Desarrollar y realizar proyectos de cómic adecuados a los parámetros de profesionalidad y creatividad establecidos.
7. Presentar correctamente los originales de cómic para su posterior reproducción.
8. Utilizar con destreza las técnicas y tecnologías propias de la especialidad, sus herramientas y recursos, en función de las especificaciones del proyecto.
9. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

Módulo formativo: Formación y orientación laboral

Duración: 78 horas

Objetivos:

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
3. Identificar las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.

4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.
5. Conocer y analizar la normativa específica propia de la especialidad.

Contenidos:

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

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

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

Módulo formativo: Inglés técnico

Duración: 68 horas

Objetivos:

1. Comprender y emitir mensajes orales con precisión y cierto grado de fluidez, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional y cotidiano.
2. Comprender textos escritos complejos y funcionales en el entorno profesional y cotidiano, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.
3. Producir textos complejos y funcionales en el entorno profesional y cotidiano, organizando su contenido y utilizando un estilo acorde a la funcionalidad de los textos.
4. Conocer los aspectos socioculturales propios de los países de habla inglesa, analizando e interpretando los usos y actitudes más comunes en las relaciones profesionales y personales.
5. Introducir expresiones de la lengua inglesa aplicada a la informática con el fin de facilitar la comprensión de textos y otros medios de comunicación oral relacionados con su ámbito profesional.
6. Elaborar mensajes escritos y orales complejos y funcionales, interpretando y transmitiendo la información necesaria para realizar consultas técnicas.

Contenidos:

1. Comprensión oral, producción hablada e interacción:
Comprensión del significado general y específico de mensajes orales emitidos en lengua estándar dentro del contexto profesional propio del ciclo y de entornos cotidianos.
Producción oral correcta y fluida de textos específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo y con temas cotidianos concretos y abstractos.
Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes específicos relacionados tanto con el entorno profesional propio del ciclo como con temas cotidianos concretos y abstractos.
Uso de estrategias de comunicación para iniciar, mantener y concluir un diálogo.
Identificación de registros con mayor o menor grado de formalidad en función de la intención comunicativa y del contexto de comunicación.
2. Comprensión lectora y expresión escrita:
Identificación y comprensión del tema principal e ideas secundarias en textos complejos y funcionales escritos sobre temas profesionales o de interés general.
Identificación de la finalidad comunicativa de un texto complejo y funcional, de las secciones que lo componen, y de la organización y secuenciación de la información.
Producción de textos escritos complejos sobre temas de interés general, profesional, o referidos a contenidos de otros módulos del ciclo.
Uso de elementos organizativos de cohesión y coherencia para expresar con claridad la relación entre ideas y la funcionalidad del texto.
Identificación y uso del registro adecuado a la funcionalidad del texto.
3. Conocimiento de la lengua:
Conocimiento y uso de estructuras gramaticales complejas y funciones adecuadas que posibiliten una comunicación efectiva en el ámbito laboral y profesional.
Campos semánticos relacionados con el entorno profesional, con otras materias de currículo, y con temas de interés general.
Conocimiento, percepción y producción de rasgos fonético-fonológicos comunes de la lengua inglesa en sus variedades más extendidas.
Reconocimiento de los rasgos diferenciales en el uso de la lengua: el lenguaje formal e informal, hablado y escrito. Los registros.
Estrategias de aprendizaje. Estrategias de comunicación.
4. Aspectos socioculturales en el entorno profesional y personal:
Valoración, respeto, y uso de las normas socioculturales y protocolarias en las relaciones

laborales y cotidianas características del país donde se habla el idioma.
Reconocimiento de la lengua extranjera para profundizar en conocimientos que resulten de interés a lo largo de la vida personal y profesional.
Interés por la buena presentación de los textos escritos tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender e interpretar el significado general y específico, la idea principal e intención comunicativa de textos orales y escritos en un entorno profesional y personal.
2. Producir textos orales y escritos específicos y detallados con diferentes intenciones comunicativas.
3. Participar activamente en conversaciones simuladas y espontáneas adaptándose a las características de la situación y a la finalidad comunicativa.
4. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales y personales en situaciones de comunicación, valorando las relaciones normas socioculturales y protocolarias propias del país de la lengua extranjera.
5. Conocer la terminología básica del sector.
6. Elaborar y cumplimentar documentos básicos en lengua inglesa correspondientes al sector profesional, partiendo de datos generales o específicos.

Módulo formativo: Historia del arte y de la cultura visual contemporánea

Duración: 34 horas

Objetivos:

1. Comprender los lenguajes artístico-plásticos propios de los medios de comunicación visual desde el punto de vista conceptual y formal.
2. Conocer e interpretar las diferentes manifestaciones de los estilos artísticos en la sociedad contemporánea.
3. Comprender y analizar la evolución histórica, técnica y estética de los estilos artísticos en el ámbito de la cultura visual contemporánea e identificar autores y obras significativas.
4. Analizar la producción artística contemporánea en relación a las manifestaciones producidas desde la cultura visual y sus características técnicas y comunicativas.
5. Saber interpretar y utilizar la cultura visual como material para la creación artística.
6. Valorar razonadamente la producción artística actual de acuerdo a su dimensión expresiva, comunicativa y artística así como al propio gusto y sensibilidad.

Contenidos:

1. Concepto y manifestaciones de la cultura visual contemporánea. Características propias y nuevos lenguajes artísticos.
2. El arte en la sociedad contemporánea. La obra artística en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética de las manifestaciones artísticas contemporáneas dentro de la cultura visual. Obras, estilos y autores más relevantes.
4. Influencia de las diferentes manifestaciones artísticas sobre la imagen gráfica desde los comienzos del diseño contemporáneo hasta nuestros días.
5. Últimas tendencias artísticas y su relación con la cultura visual actual.
6. Aportaciones de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación de masas en la producción artística.

Criterios de evaluación:

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar e interpretar formal, estilística y técnicamente las características de los estilos artísticos en relación con el contexto histórico-artístico en que se producen desde las diferentes manifestaciones de la cultura visual.
2. Identificar imágenes, tendencias y autores significativos así como las aportaciones e innovaciones estéticas y técnicas en su realización.
3. Explicar razonadamente, utilizando adecuadamente la terminología de la asignatura, las repercusiones formales de la evolución histórica y estilística en la comunicación y la cultura visual contemporánea.
4. Distinguir y analizar las influencias técnicas, estilísticas y formales entre las diferentes manifestaciones artísticas que se dan en la cultura visual contemporánea.
5. Emitir un juicio crítico razonado acerca de las cualidades artísticas y comunicativas de la producción artística actual en base al conocimiento histórico, al propio criterio y sensibilidad estética.

ANEXO II

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN HORARIA DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS

Módulos formativos que se imparten en el centro educativo: 1.950 horas.

Fase de formación práctica: 50 horas (3 ECTS).

Total: 2.000 horas (120 ECTS).

Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual

Módulos formativos que se imparten en el centro educativo y distribución horaria

DENOMINACIÓN DEL MÓDULO	HORAS SEMANALES / CURSO			HORAS TOTALES	CRÉDITOS ECTS
	1º CURSO	2º CURSO			
		1ª parte	2ª parte		
Fundamentos de la representación y la expresión visual	4	-	-	136	9
Teoría de la imagen	2	-	-	68	5
Medios informáticos	4	-	-	136	7
Fotografía	-	4	-	104	5
Historia del cómic	2	-	-	68	3
Dibujo aplicado al cómic	7	-	-	238	14
Representación espacial aplicada	4	-	-	136	7
Técnicas de expresión gráfica	-	6	-	156	10
Producción gráfica industrial	-	3	-	78	6
Guión y estructura narrativa	-	4	-	104	6
Proyectos de cómic I	4	-	-	136	7
Proyectos de cómic II	-	8	-	208	14
Proyecto integrado	-	-	25 (x 6 semanas)	150	12
Formación y orientación Laboral	-	3	-	78	5
Inglés técnico	2	-	-	68	4
Historia del arte y de la cultura visual contemporánea	1	-	-	34	1
Módulo propio del centro	-	2	-	52	2
Suma total de horas	30	30	-	1950	117
Suma total de créditos ETCS					117.0
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres			25 (x 2 semanas)	50	3.0
Total				2.000	120.0

1. Se contabilizarán 34 semanas por curso.
2. Se contabilizarán 26 semanas como primera parte del segundo curso.
3. Se contabilizarán 8 semanas como segunda parte del segundo curso, de las cuales 6 serán para la realización del módulo formativo de Proyecto Integrado (6 x 25=150 horas) y 2 semanas para la realización de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres (2 x 25=50 horas).

ANEXO III**Características del módulo de Proyecto Integrado del Ciclo Formativo de Grado Superior de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual en la Comunidad Autónoma de Aragón.**

1. El módulo formativo de Proyecto Integrado en el Ciclo Formativo de Grado Superior de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Cómic, que se realizará en el segundo curso, tiene por objeto el desarrollo de un proyecto de obra original relacionada con el perfil de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en 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 rigor técnico y posibilidad de realización y viabilidad, que evidencie su capacidad creadora, su sensibilidad artística y estética y su cultura plástica.
2. Los alumnos podrán iniciar el módulo formativo de Proyecto Integrado una vez evaluados y superados los restantes módulos de formación en el centro.
3. El módulo formativo de Proyecto Integrado se desarrollará a partir de la propuesta 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.
4. Las escuelas de arte crearán una Comisión de Proyectos específica para el ciclo formativo de Cómic. El Director de la escuela, a propuesta del Jefe de Estudios nombrará a los miembros de dicha comisión de entre los profesores del ciclo formativo aludido. El presidente de la Comisión será el Jefe del Departamento afín al ciclo formativo.
5. La designación de los tutores, criterios para la presentación y admisión de los proyectos y régimen de funcionamiento de las Comisiones de Proyectos vendrán recogidos en el Reglamento de Régimen Interior de las Escuelas.
6. La Comisión de Proyectos valorará la viabilidad de las propuestas presentadas por los alumnos y asesorará, a lo largo de todo el proceso, al profesorado encargado de la tutoría individualizada, sobre cuestiones específicas relacionadas con el desarrollo de las citadas propuestas. Los alumnos deberán presentar y defender sus proyectos ante esta Comisión.
7. El proyecto de obra original que presente el alumno, deberá contemplar los siguientes apartados:
 - a) Memoria, donde se realizará un análisis de los procesos y fases de realización de la obra original, que recogerá los aspectos funcionales, artísticos, técnicos y económicos.
 - b) Un testimonio gráfico de las diversas etapas del trabajo conducentes a la realización de dicha obra.
 - c) La/s obra/s realizada/s.
 - d) La presentación y defensa del mismo.
8. Los aspectos relacionados con la evaluación del módulo formativo del Proyecto Integrado se regirán por lo que se establezca en las normas que expresamente dicte al respecto el Departamento competente en materia de enseñanzas artísticas del Gobierno de Aragón.

ANEXO IV**Características de la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres del Ciclo Formativo de Grado Superior de las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño en Cómic perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual en la Comunidad Autónoma de Aragón.**

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:
 - a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o taller artesanal y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
 - b) Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
 - c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector relacionado con la escultura en metal.
 - 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 realización de proyectos escultóricos en metal, 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 V

Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas del ciclo formativo de grado superior de Cómic regulado en la presente Resolución.

A. Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo artístico y color	Fundamentos de la representación y la expresión visual
	Técnicas de expresión gráfica
	Dibujo aplicado al cómic
Dibujo técnico	Representación espacial aplicada
Diseño gráfico	Técnicas de expresión gráfica
	Teoría de la imagen
	Proyectos de cómic
	Proyecto integrado
Historia del arte	Historia del cómic
Fotografía	Fotografía
	Teoría de la imagen
Medios audiovisuales	Guión y estructura narrativa
Medios informáticos	Medios informáticos
Organización industrial y legislación	Formación y orientación laboral

B. Cuerpo de Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño

Especialidad	Módulo formativo
Fotografía y procesos de reproducción	Producción gráfica industrial

ANEXO VI

Relación de módulos del currículo básico que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual y el ciclo formativo de grado superior de Cómic.

Familia profesional artística de Comunicación gráfica y audiovisual	
Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan en el ciclo formativo de grado superior de Cómic
Fundamentos de la representación y la expresión visual	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
Medios informáticos	Medios informáticos
Fotografía	Fotografía
Técnicas de expresión gráfica (Ciclos: Ilustración y Gráfica impresa)	Técnicas de expresión gráfica
Producción gráfica industrial (Ciclos: Ilustración y Gráfica impresa)	Producción gráfica industrial
Representación espacial aplicada (Ciclo: Ilustración)	Representación espacial aplicada
Guión y estructura narrativa (Ciclos: Animación y Gráfica audiovisual)	Guión y estructura narrativa

ANEXO VII

Relación de módulos del currículo básico del ciclo formativo de grado superior de Cómic, regulado en el Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre, que se convalidan entre los ciclos formativos de la familia profesional de Diseño Gráfico, regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño Gráfico, regulada por el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre.	Módulos que se convalidan en el ciclo formativo de grado superior de Cómic
Dibujo artístico (Ciclo: Ilustración)	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Expresión plástica: fotografía (Ciclo: Fotografía artística)	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Teoría de la imagen publicitaria (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Teoría de la imagen
Técnicas de ilustración (Ciclo: Ilustración)	Técnicas de expresión gráfica
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Medios informáticos
Diseño gráfico asistido por ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Fotografía (Ciclos: Ilustración y Gráfica publicitaria)	Fotografía
Técnica fotográfica (Ciclo: Fotografía artística)	Fotografía
Fotografía artística (Ciclo: Fotografía artística)	Fotografía
Técnicas gráficas industriales (Ciclos: Ilustración y Gráfica publicitaria)	Producción gráfica industrial

ANEXO VIII

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

Formación y orientación laboral
Fotografía
Medios informáticos
Producción gráfica industrial

ANEXO IX
CALENDARIO

CURSO ESCOLAR 2018/2019	Primer curso
CURSO ESCOLAR 2019/2020	Segundo curso