

SUPLEMENTO EUROPASS AL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN GRÁFICA INTERACTIVA

DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

El titular tiene adquirida la Competencia General relativa a:

Idear y realizar piezas multimedia de calidad técnica, artística y comunicativa. Planificar y llevar a cabo proyectos de productos interactivos que integren y desarrollen de forma óptima conceptos de usabilidad de interfaces, arquitectura de la información y accesibilidad, grafismo digital, video, sonido y otros en función de los objetivos comunicativos del encargo. Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes hasta la obtención de un producto multimedia de la calidad exigible a nivel profesional.

En este marco, cada MÓDULO PROFESIONAL incluye los siguientes RESULTADOS DE APRENDIZAJE adquiridos por el titular:

“Fundamentos de la representación y la expresión visual”

El titular:

- Analiza los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
- Utiliza adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
- Adecúa la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
- Comprende los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y los utiliza de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
- Analiza el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
- Ejercita la capacidad de invención e ideación y desarrolla la sensibilidad estética y creativa.

“Teoría de la imagen”

El titular:

- Identifica, valora e interpreta imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
- Conoce los principios teóricos de la percepción visual.
- Interpreta los códigos significativos de la imagen.
- Identifica y valora la función expresiva y comunicativa de la imagen en su contexto.
- Identifica y analiza las estrategias de comunicación en la imagen.

- Conoce los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

“Medios informáticos”

El titular:

- Analiza 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 multimedia.
- Conoce los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprende sus características y funciones.
- Comprende y aplica 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.
- Digitaliza imágenes, las almacena y las convierte a formatos adecuados.
- Conoce y utiliza las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
- Utiliza los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

“Fotografía”

El titular:

- Conoce y domina la técnica y la tecnología fotográfica.
- Comprende el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
- Utiliza la fotografía en proyectos de gráfica interactiva.
- Sabe gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de gráfica interactiva.

“Historia de la imagen audiovisual y multimedia”

El titular:

- Conoce los orígenes de la imagen en movimiento y su evolución conceptual, estética y técnica.
- Comprende el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios y manifestaciones de la comunicación audiovisual.
- Conoce la evolución histórica, formal y tecnológica de los medios y la imagen audiovisual y multimedia, e identifica los principales centros de producción, autores y obras.
- Caracteriza las diversas manifestaciones de la comunicación audiovisual y su evolución en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
- Relaciona la evolución de los medios y técnicas audiovisuales y las nuevas tecnologías con los aspectos formales y estéticos de la imagen audiovisual y multimedia.
- Analiza y valora productos audiovisuales y multimedia en su dimensión tecnológica, artística, comunicativa y expresiva.
- Valora imágenes audiovisuales y multimedia actuales en base a los conocimientos histórico-

artísticos y a su propio gusto y sensibilidad.

“Recursos gráficos y tipográficos”

El titular:

- Identifica y analiza los recursos comunicativos y expresivos del diseño gráfico en sus diferentes ámbitos.
- Sabe utilizar la composición, la tipografía, el color y la imagen para comunicar mensajes e ideas en soporte interactivo.
- Analiza las características formales y funcionales de la tipografía y la composición tipográfica.
- Explora las posibilidades comunicativas de los elementos tipográficos en la transmisión eficiente de mensajes e ideas en soporte digital.
- Sabe estructurar el soporte y ordenar los elementos que participan en el discurso gráfico atendiendo a los objetivos comunicacionales del encargo.
- Valora las particularidades del soporte interactivo con relación a las posibilidades expresivas y comunicativas de los recursos gráficos.

“Lenguaje de programación”

El titular:

- Domina los conceptos básicos de programación.
- Diseña algoritmos y programas de la calidad exigible profesionalmente en el contexto de supuestos prácticos de gráfica interactiva.
- Conoce los distintos tipos de estructuras: los ficheros y las bases de datos.
- Conoce los diferentes tipos de bases de datos y sus componentes.
- Se inicia en la utilización de la metodología de diseño conceptual de bases de datos y de los sistemas gestores de bases de datos.

“Interfaces gráficas de usuario”

El titular:

- Comprende y valora la evolución de las interfaces y su importancia en los procesos productivos y comerciales.
- Comprende las variables que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, los permisos y restricciones de una interfaz de usuario.
- Analiza las particularidades técnicas que intervienen en los procesos de interacción de las personas con los ordenadores, las necesidades de los usuarios y las posibilidades que ofrece la tecnología para adaptar la interfaz a estas necesidades.
- Conoce los dispositivos de entrada y salida.
- Conoce los procedimientos de implementación de interfaces de usuario así como los tipos y técnicas de realización de prototipos.
- Especifica las características y condicionantes fundamentales de una interfaz gráfica de usuario.

- Diseña e implementa una interfaz gráfica de usuario, en el contexto de la gráfica interactiva.
- Valora el diseño de interfaces gráficas de usuario utilizando criterios técnicos y artísticos.

“Lenguaje y tecnología audiovisual”

El titular:

- Comprende la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analiza los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
- Conoce la sintaxis y la semántica de la gráfica audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
- Explora las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y las aplica en la realización de piezas multimedia.
- Maneja la técnica y la tecnología básica de realización de piezas audiovisuales.
- Analiza y valora productos multimedia y emite un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.
- Interpreta y realiza trabajos en el medio audiovisual dentro del contexto de la gráfica interactiva.
- Utiliza adecuadamente la terminología propia.
- Desarrolla la capacidad de comunicación gráfica, la inventiva y expresividad personales.

“Proyectos de gráfica interactiva”

El titular:

- Comprende las particularidades de la comunicación, del diseño y de los recursos gráficos para los distintos soportes electrónicos.
- Planifica y desarrolla el proceso proyectual de documentos interactivos y realiza los controles de calidad que permitan solucionar los problemas técnicos, artísticos y comunicativos que se presenten.
- Domina la edición electrónica en Web y otros soportes multimedia para la difusión de información y los aplica en supuestos prácticos de gráfica interactiva.
- Aplica los conceptos y procedimientos básicos de creación de películas interactivas en la realización de productos multimedia propios del gráfica interactiva.
- Utiliza las tecnologías de sonido y vídeo y los formatos de trabajo y finales en la realización de documentos interactivas.
- Aplica, en el contexto de la especialidad, los conceptos básicos de programación de las herramientas multimedia utilizando lenguajes de autor.
- Aplica, en el contexto de la especialidad, los principios y las prácticas esenciales del diseño, la producción, la organización del trabajo y la difusión de sistemas interactivos.
- Domina las tecnologías necesarias para el desarrollo de documentos interactivos de la calidad exigible a nivel profesional.

- Planifica correctamente la realización de las diferentes fases de un proyecto de gráfica interactiva y lo desarrolla hasta la obtención de un producto final de calidad técnica, artística y comunicativa.
- Valora la realización de piezas interactivas como una oportunidad de experimentación, creatividad, comunicación y expresión artística personal.
- Emite un juicio crítico argumentado respecto al propio trabajo y los resultados obtenidos.
- Conoce la normativa específica de aplicación al ámbito de la gráfica interactiva.

“Proyecto integrado”

El titular:

- Propone y materializa un proyecto de gráfica interactiva de calidad técnica, artística y comunicacional.
- Realiza el proyecto llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
- Desarrolla las destrezas profesionales de su especialidad mediante la proyectación y realización de un proyecto original de gráfica interactiva.

“Formación y Orientación Laboral”

El titular:

- Analiza e interpreta el marco legal del trabajo y conoce los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- Conoce los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
- Identifica las distintas las vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente y conoce los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
- Comprende y aplica las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrolla sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

“Prácticas en empresas, estudios o talleres”

El titular:

- Se integra en las rutinas diarias de trabajo de una empresa o estudio de comunicación interactiva y realiza las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- Toma contacto con el mundo del trabajo y se incorpora al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- Contrasta los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector.
- Incorpora a su formación los conocimientos del ámbito laboral de la gráfica interactiva, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y

coordinación del trabajo, la gestión empresarial y las relaciones sociolaborales en la empresa necesarios para el inicio de la actividad laboral.

- Adquiere los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria especializados.
- Participa de forma activa en las fases del proceso de creación, producción y edición bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- Aplica los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

EMPLEOS QUE PUEDE DESEMPEÑAR CON ESTE TÍTULO

El Técnico Superior de Artes Plásticas y diseño en Gráfica Interactiva desarrolla su actividad como profesional autónomo, asociado o contratado por cuenta ajena. Como profesional especialista realiza, parcial o totalmente, piezas interactivas para el sector de servicios y de producción multimedia. Elabora propuestas y proyectos de gráfica interactiva por encargo de empresas, estudios de diseño o instituciones. Puede ejercer sus competencias profesionales como trabajador independiente o dependiente interpretando las ideas de otros profesionales.

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son los siguientes:

- Realización de productos interactivos mediante instrumentos y metodologías web y multimedia, para diferentes objetivos comunicativos requeridos por empresas o instituciones.
- Diseño y desarrollo Web.
- Dominio de las herramientas de creación, programación y gestión en entornos gráficos y multimedia.
- Creación y producción de contenidos interactivos, accesibilidad, usabilidad y diseño de interfaces.
- Colaboración especialista en realización multimedia en equipos multidisciplinares.
- Gestión de proyectos multimedia en equipo multidisciplinar.

EXPEDICIÓN, ACREDITACIÓN Y NIVEL DEL TÍTULO

Organismo que expide el título en nombre del Rey: Ministerio de Educación o las comunidades autónomas en el ámbito de sus competencias propias. El título tiene efectos académicos y profesionales con validez en todo el Estado.

Duración oficial del título: 2000 horas.

Nivel del título (nacional o internacional).

- NACIONAL: Educación superior no universitaria.
- INTERNACIONAL:
 - Nivel 5b de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE5b).
 - Nivel 5 del Marco Europeo de las Cualificaciones (EQF5).

Requisitos de acceso: Título de Bachiller o Certificado de haber superado la prueba de acceso correspondiente, y Prueba específica de acceso.

Acceso al nivel siguiente de enseñanza o formación: Se podrá acceder a estudios superiores de enseñanzas artísticas y a cualquier estudio de grado universitario.

Base Legal. Normativa por la que se establece el título:

- Real Decreto 1428/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Nota explicativa: Este documento está concebido como información adicional al título en cuestión, pero no tiene por sí mismo validez jurídica alguna.

FORMACIÓN DEL TÍTULO OFICIALMENTE RECONOCIDO

MÓDULOS PROFESIONALES DEL REAL DECRETO DEL TÍTULO	CRÉDITOS ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	5
Teoría de la imagen	3
Medios informáticos	5
Fotografía	3
Historia de la imagen audiovisual y multimedia	3
Recursos gráficos y tipográficos	4
Lenguaje de programación	4
Interfaces de usuario	4
Lenguaje y tecnología audiovisual	9
Proyectos de gráfica interactiva	13
Proyecto integrado	7
Formación y orientación laboral.	3
Prácticas en empresas, estudios o talleres	3
	TOTAL CRÉDITOS
<i>TOTAL ENSEÑANZAS MÍNIMAS</i>	120
DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO	2000

* Las enseñanzas mínimas reflejadas en la tabla anterior constituyen el 55% de la duración total del título, son de carácter oficial y tienen validez en todo el territorio nacional. El 45% restante es específico de cada Comunidad Autónoma y se podrá reflejar en el **Anexo I** de este suplemento.

INFORMACIÓN SOBRE EL SISTEMA EDUCATIVO

