

CICLO FORMATIVO OFICIAL DE GRADO MEDIO

ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

TÉCNICO EN ASISTENCIA AL PRODUCTO GRÁFICO INTERACTIVO

PROGRAMA FORMATIVO

I - FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

Este módulo pretende dar a conocer los principios del diseño gráfico e identificarlos en productos audiovisuales de diversa índole y finalidad comunicativa.

- El diseño gráfico, ámbitos, aplicaciones, particularidades y finalidad comunicativa. Identidad, edición y persuasión. Productos multimedia e interactivos para los diferentes ámbitos del diseño.
- La comunicación y el lenguaje visual. Semiótica. Los signos gráficos, la tipografía, el color, la composición y la imagen. Particularidades, función, valor expresivo y comunicativo. 3. Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas e informativas en el producto gráfico audiovisual en función del mensaje y del ámbito de diseño.
- Tendencias gráficas actuales en el diseño de identidad, edición y persuasión, y sus implicaciones en el producto web.
- Repercusiones formales, técnicas y comunicativas del soporte web y multimedia en el diseño gráfico de sitios web, productos multimedia e interactivos.

II - FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA

En este módulo se darán a conocer los elementos básicos de configuración de la forma y color para emplearlos correctamente en la representación de objetos reales o simbólicos.

- El concepto de representación. El encaje y la proporción, el análisis formal, el modelado y el claroscuro.
- Elementos básicos en la configuración de la forma. La morfología y la sintaxis de la representación visual.
- Materiales, instrumentos y técnicas gráfico-plásticos: Características y recursos estéticos en la representación gráfica de imágenes.
- Fundamentos y teoría de la luz y el color. Factores físicos y perceptivos. La interacción del color.
- Valores expresivos y simbólicos del color.
- La ilusión de espacio: representaciones perspectivas.
- Elementos del lenguaje volumétrico: Materiales y técnicas básicas de la configuración tridimensional.
- Estrategias del proceso creativo y sus fases.

III - TIPOGRAFÍA

En este módulo se dan a conocer las características principales de las familias tipográficas y los rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.

- Recorrido histórico de la tipografía hasta nuestros días.
- El carácter. Anatomía del tipo. Estilo y familias. Rasgos diferenciadores.
- Tipometría. Los textos. Sistemas de medidas. Medición y cálculo de textos.
- Tipografía digital. Manipulación y creación de tipos de fuentes.
- La composición de textos. Aspectos fundamentales, métodos, formato, fuentes, párrafos, interlineado, alineación, estilo, la legibilidad: Condicionantes perceptivos y reglas básicas.
- Fundamentos y elementos básicos de la arquitectura gráfica y la composición para formatos de pantalla digital.
- La letra, el texto y la composición como recursos plásticos en la comunicación visual. Jerarquías comunicativas en la trasmisión de ideas y mensajes a través de páginas web.

IV - MEDIOS INFORMÁTICOS

Este módulo pretende utilizar los medios informáticos como instrumentos de realización, gestión y comunicación del propio trabajo. y dominar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de la especialidad.

- Recorrido histórico de la informática e internet. Los medios informáticos en la actualidad y su utilización en la producción gráfica para soporte web y multimedia.
- El equipo informático, componentes internos y externos. Sistemas operativos.
- Redes de computadoras, redes locales, internet. Navegación, búsqueda, Cloud Computing. Software libre.
- Hardware interno y externo. Elementos y utilización.
- Software específico de diseño gráfico. Programas de composición, edición y producción web y tratamiento de textos e imágenes.
- La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- La imagen bitmap. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.
- Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.
- Tipos de archivos para distribución y salida. Organización de la información.
- Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- Elaboración de documentos para su publicación en la web. Formularios on-line. Libros electrónicos.
- Tratamiento de imágenes fotográficas.
- Imágenes vectoriales para la web. Formatos de archivo. Animaciones vectoriales para la web.14. Introducción a las técnicas 3D. Modelado. Superficies, materiales y texturas. Iluminación. Cámaras y vistas. Animación 3D. Visualización y Render. Técnicas 3D específicas para la web.
- Contenidos interactivos para la web. Integración y control de vídeo. Integración y control de audio.
- Tendencias actuales en los medios informáticos aplicadas a la creación web y otros productos multimedia e interactivos.

V - HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO

En este módulo se darán a conocer los orígenes y evolución del diseño gráfico y su relación con el entorno sociocultural.

- Concepto y manifestaciones del diseño gráfico. La comunicación visual.
- El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.
- Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del diseño gráfico. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
- Evolución del producto gráfico web y multimedia en los diferentes ámbitos del diseño gráfico.
- Influencia de las tendencias artísticas actuales, las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los aspectos formales, expresivos y comunicativos del producto gráfico interactivo.
- Tendencias, autores y aportaciones significativas del diseño gráfico contemporáneo.

VI - MULTIMEDIA

En este módulo se producirán contenidos multimedia para su integración en una web y se aprenderá a manejar programas de edición multimedia y utilizarlos correctamente para la creación y tratamiento de sonido, vídeo y animaciones integradas en un proyecto de sitio web.

- Multimedia, concepto y aplicaciones. Tipología de productos interactivos Últimas tendencias en el campo de los productos interactivos para la web.
- Elementos multimedia, particularidades. Imagen, sonido, vídeo y animaciones. Introducción a la captura y edición de audio y vídeo.
- La imagen, sucesión de imágenes, la animación. Programas de producción de animaciones y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Extracción, grabación y edición de audio. Mezcla de sonidos. Programas de edición y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Producción, titulación y grabación en vídeo. Programas de edición de vídeo y tipos de archivos. Optimización de archivos.
- Conceptos de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
- Integración de contenidos multimedia en la edición Web. Procedimientos de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.
- Elementos multimedia avanzados, particularidades. Imagen, sonido, vídeo, animaciones y gráficos en movimiento (motion graphics).
- Captura y edición básica de imagen fotográfica digital. Optimización avanzada de archivos.
- Animación vectorial 2D. Integración de audio y vídeo en animaciones vectoriales 2D.
- Introducción a la composición de vídeo. Gráficos en movimiento (Motion Graphics) y efectos visuales cinemáticos. Optimización de archivos.
- Conceptos avanzados de accesibilidad, interactividad, usabilidad, entorno amigable. Flujo de la información.
- Integración de contenidos multimedia en la edición web. Procedimientos avanzados de montaje y control de calidad de los contenidos gráficos y audiovisuales.

VII - EDICIÓN WEB

En este módulo se darán a conocer los códigos que componen un lenguaje de programación, sus acciones básicas y manejo específico para diseño web y se aprenderá a manejar correctamente los programas específicos de creación de un sitio Web.

- La web como medio de comunicación. El proyecto web.
- Lenguajes de programación, tipos, funciones, códigos.
- Lenguajes de programación interpretados de uso común para web. Códigos básicos y funciones.
- HTML y CSS. Relación código-composición de página y estructuras más utilizadas en la programación web.
- Redes LAN y WAN. Protocolo HTTP. Internet.
- Contenidos web. Textos, imágenes, animaciones, sonido y vídeo.
- Programas de Edición web. Composición y maquetación web.
- Alojamiento web. Servidores, Dominios y Hosting.
- Publicación, mantenimiento y actualización de sitios web.
- Recursos en la Red. Correo web, FTP, Chat y otros servicios.
- Web 2.0. Sistemas de gestión de contenido, Blogs, almacenamiento de archivos, compartir en la Red.
- Directrices y normativa específica de aplicación a edición y publicación de sitios web.
- Análisis de accesibilidad, interactividad, usabilidad, y entorno amigable de un sitio web. Análisis del flujo de la información de un sitio web.
- Composición avanzada de edición web. Integración avanzada de imágenes de mapa de bit y vectoriales. Integración avanzada de audio, multimedia y control de video con el estándar más actual de HTML.
- Tendencias actuales y de futuro de la web.

VIII - DISEÑO WEB CON REALIDAD VIRTUAL (WEB VR)

En este módulo se dará a conocer la historia, el avance y las posibilidades que nos brinda la realidad virtual en la web.

- Conceptos básicos de A-frame. Posicionar, escalar y rotar un objeto. Texturas. Cámara.
- Construyendo una escena en VR. Texto en 3D. Animación. Video 360, modelos 3D.
- Control de eventos. Cursor y Raycasting. Manejo de eventos con Event Set. Tipos de controles.
- Física. Introducción a física en 3D. Agregando física a nuestra escena de VR.
- Iluminación en 3D. Introducción a iluminación en 3D. Tipos de iluminación.

IX - FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

En este módulo hay que familiarizarse con el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

- El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- 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.
- La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- 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.
- El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.
- 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.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

X - OBRA FINAL

En este módulo hay que demostrar comprender los aspectos básicos del proceso de diseño y producción de productos gráficos interactivos y llevar a cabo las tareas específicas de la especialidad correspondientes a un proyecto asignado, desde la generación de contenidos hasta la integración de los elementos multimedia en el soporte web.

- Estudio de proyectos relacionados con la materia a través de sus fases.
- Planificar el proyecto básico para la realización de la obra final desde su comienzo hasta su finalización.
- Metodología del control de calidad en las diferentes etapas.
- Preparación para la comunicación, presentación y defensa del proyecto.

XI - FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO

Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de diseño y producción web y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.