

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

TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN CÓMIC

DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

El titular tiene adquirida la Competencia General relativa a:

Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado. Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados. 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.

En este marco, cada MÓDULO PROFESIONAL incluye objetivos conducentes a 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 de la imagen en su contexto.
- Identifica y analiza las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
- 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 comics.
- 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 cómic.
- Sabe gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de cómic.

“Historia del cómic”

El titular:

- Comprende el lenguaje y las particularidades del cómic y de otros medios de comunicación visual y gráfica.
- Conoce las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de cómic y sus características en relación con los conceptos estéticos del contexto histórico-artístico.
- Comprende la evolución histórica, técnica y formal del cómic e identifica las principales tendencias, autores y obras.
- Analiza y valora obras de cómic en su dimensión artística, comunicativa y expresiva.
- Valora argumentadamente, en base a los conocimientos y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones de cómic actuales.

“Dibujo aplicado al cómic”

El titular:

- Utiliza 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.
- Representa gráficamente las formas del entorno y las ideas.
- Representa e interpreta gráficamente la figura humana y animal y su expresividad facial y

corporal.

- Resuelve mediante el dibujo cuestiones y conceptos de la forma, el volumen, el espacio, la luz y el movimiento referidos a supuestos prácticos del ámbito del cómic.
- Comprende y aplica los principios compositivos propios de la narrativa gráfica en la resolución de propuestas relacionadas con el cómic.
- Desarrolla la capacidad memorística y de retentiva visual.
- Aplica los conocimientos en la resolución gráfica de la forma y del espacio en la narración.
- Analiza y valora la capacidad expresiva del trazo en el dibujo aplicado al cómic y la incorpora al propio trabajo.
- Desarrolla pautas de estilo personales.
- Propone y lleva a cabo soluciones gráficas creativas para el desarrollo de supuestos prácticos del ámbito del cómic.

“Representación espacial aplicada”

El titular:

- Utiliza 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.
- Soluciona problemas de representación espacial de imágenes tanto del entorno como de la propia inventiva, utilizando el sistema de representación adecuado.
- Resuelve a mano alzada problemas de representación espacial en supuestos prácticos del ámbito del cómic.
- Conoce los recursos del dibujo técnico utilizados en imágenes de cómic y los analiza en relación al lenguaje artístico-plástico.
- Valora el espacio bidimensional como elemento dinámico y expresivo en la representación gráfica.
- Valora 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.

“Técnicas de expresión gráfica”

El titular:

- Diferencia los procedimientos y sabe utilizar las principales técnicas de expresión gráfica así como sus útiles, herramientas y materiales.
- Selecciona y sabe aplicar las técnicas más adecuadas a diferentes situaciones de narración gráfica atendiendo a las particularidades temáticas, estilísticas y comunicativas del encargo.
- Experimenta con las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas en función de sus preferencias estilísticas y artísticas y las incorpora al estilo personal.
- Analiza y reconoce las técnicas y estilos de dibujantes significativos de cómic de diferentes épocas y valora sus posibilidades de aplicación creativa conforme al propio estilo.
- Desarrolla la capacidad de comunicación gráfica, la creatividad y expresividad personales.

- Valora 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.

“Producción gráfica industrial”

El titular:

- Analiza y diferencia los distintos tipos de originales considerando los procesos y factores que intervienen en la reproducción.
- Configura adecuadamente archivos para imprenta.
- Comprende y valora las variables de una tirada de impresión.
- Define y diferencia los distintos tipos de impresión industrial y sus particularidades.
- Interpreta las características de proyectos gráficos, elige el sistema de impresión más adecuado y prepara originales y archivos para su posterior reproducción.
- Sabe elegir los soportes gráficos idóneos para un proyecto determinado.
- Optimiza los elementos que intervienen en la fase de reproducción de un proyecto gráfico.
- Valora la presencia de las nuevas tecnologías en la producción gráfica industrial.

“Guión y estructura narrativa”

El titular:

- Conoce y utiliza el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
- Domina el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
- Identifica la estructura narrativa de una historia y propone diversas soluciones de organización gráfica.
- Realiza propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
- Sabe desarrollar un guión narrativo.

“Proyectos de cómic”

El titular:

- Plantea y lleva 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.
- Adapta un texto o guión literario al lenguaje y diferentes formatos de la narración gráfica.
- Domina el lenguaje y los procesos técnicos de la narrativa gráfica y los aplica de manera creativa en proyectos de cómic de diferentes formatos.
- Busca, selecciona y utiliza la información y la documentación gráfica correspondiente para la creación de personajes y ambientaciones.
- Utiliza los recursos del guión y la estructura narrativa en el desarrollo de los propios proyectos de cómic.

- Utiliza los elementos tipográficos o caligráficos idóneos para expresar un mensaje conforme a la intencionalidad estilística y comunicativa correspondiente.
- Conoce y lleva 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.
- Aplica las normas de presentación de originales de cómic para su posterior producción.
- Domina las técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo de proyectos de cómic de calidad artística y comunicativa.
- Conoce la normativa específica de aplicación al ámbito del cómic.

“Proyecto integrado”

El titular:

- Propone y materializa un proyecto de animación, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
- Realiza el proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
- Desarrolla, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de cómic, las destrezas profesionales.

“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 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:

- Conoce las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, editorial o estudio.
- Realiza las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- Conoce el mundo del trabajo y el 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 sobre el ámbito laboral del cómic, 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 producción y edición de comics 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 Cómic desarrolla su actividad como profesional independiente realizando imágenes narrativas que expresen ideas o conceptos, destinadas a su edición. Desarrolla su profesión como dibujante, guionista y especialista dependiente de una empresa o institución. Colabora con otros profesionales en la ideación, interpretación y realización de guiones y narraciones gráficas con diferentes técnicas y estilos artísticos.

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son 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.

EXPEDICIÓN, ACREDITACIÓN Y NIVEL DEL TÍTULO

Organismo que expide el título en nombre del Rey: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 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 1434/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómics perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

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 del cómic	3
Dibujo aplicado al cómic	5
Representación espacial aplicada	5
Técnicas de expresión gráfica	5
Producción gráfica industrial	3
Guión y estructura narrativa	3
Proyectos de cómic	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 oficiales reflejadas en la tabla anterior constituyen el 55% de la duración total del título que 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

