

Técnico Superior en Gráfica Interactiva

Escuela Superior de Artes Gráficas y Diseño de Vigo (ESAP)

Tlf.: +34 986 378 467 www.esapvigo.com e-mail: info@esapvigo.com

Enseñanzas Artísticas. Familia profesional: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva.

Centro autorizado MEC: 19/10/2012

Duración del ciclo formativo:

Dos cursos académicos. Total 2.000 horas lectivas
incluida la Formación en Centros de Trabajo (FCT)

PLAN DE FORMACIÓN

MÓDULOS PROFESIONALES	Horas lectivas	Créditos ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	90	5
Teoría de la imagen	45	3
Medios informáticos	90	5
Fotografía	60	3
Historia de la imagen audiovisual y multimedia	50	3
Recursos gráficos y tipográficos	80	4
Lenguaje de programación	80	4
Interfaces de usuario	80	4
Lenguaje y tecnología audiovisual	175	9
Proyectos de gráfica interactiva	200	13
Proyecto integrado	50	7
Formación y orientación laboral.	50	3
Prácticas en empresas, estudios o talleres	-	3
<i>Total Enseñanzas Mínimas</i>		<i>120</i>
*DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO	2.000 Horas	

(*) Las enseñanzas mínimas reflejadas en la tabla 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.

SALIDAS PROFESIONALES

- 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.

Con **Gráfica Interactiva** adquirirás competencias para 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.

I. FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL.

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.

II. TEORÍA DE LA IMAGEN.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y medibles 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.

III. MEDIOS INFORMÁTICOS.

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.

IV. FOTOGRAFÍA.

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.

V. HISTORIA DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

1. La imagen en movimiento, antecedentes y evolución. El dibujo animado. La fotografía y el movimiento. El kinetoscopio y el cinematógrafo. Lenguaje y características de cada medio.
2. Los géneros cinematográficos y su evolución. El lenguaje cinematográfico en relación al contexto histórico-artístico.
3. Recorrido por la evolución histórica, técnica y estética del cine. La industria y los grandes estudios. Obras, tendencias y autores más relevantes.
4. El cine y los movimientos artísticos. Repercusiones del lenguaje cinematográfico. Influencia del cine en los medios de comunicación y en el diseño gráfico.
5. La imagen audiovisual y multimedia: recorrido evolutivo. Tendencias y realizaciones actuales.

VI. RECURSOS GRÁFICOS Y TIPOGRÁFICOS.

1. Recursos del diseño gráfico, sus particularidades y aplicaciones. Composición, color, imagen, tipografía: posibilidades comunicativas.
2. El signo escrito, el carácter tipográfico, identidad de las letras. El alfabeto.
3. Tipografía. La forma de los caracteres. Estilos y familias de caracteres.
4. La expresión gráfica de la palabra. Visualización.
5. Composición y legibilidad tipográfica.
6. Estructura del espacio gráfico. Arquitectura gráfica.
7. Jerarquías compositivas e informativas y énfasis en la comunicación gráfica.
8. El mensaje gráfico y el soporte. Aspectos significativos. Particularidades del soporte interactivo.

VII. LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN.

1. Introducción a la Programación. Conceptos básicos.
2. Tipos de datos, variables y operadores de programación, estructuras de control, secuenciales y selectivas, repetitivas, funciones.
3. Ficheros, tipos de accesos. Organización de ficheros.
4. Bases de datos. Tipos de bases de datos: jerárquicas, relacionales y documentales. Sistemas de gestión de bases de datos. Lenguajes para describir y manipular los datos.

VIII. INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO.

1. Evolución de las interfaces de usuario, las aplicaciones, los sistemas operativos e internet.
2. Características de una interfaz. Normas estadísticas, sociales, culturales, geográficas y académicas para el desarrollo de interfaces.
3. El diseño de una interfaz gráfica de usuario. Metodologías.
4. Mecanismos de percepción, aprendizaje, memoria y modelos adaptados al usuario.
5. Usabilidad, flexibilidad y consistencia.
6. Técnicas de evaluación de la usabilidad.
7. Dispositivos de entrada y salida.
8. Estilos y paradigmas de interacción. Uso de metáforas según las necesidades de las aplicaciones.
9. Principios de diseño que intervienen en la realización de una interfaz gráfica de usuario, prototipo y estándares.

IX. LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL.

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo.
2. La comunicación audiovisual y multimedia. Dimensiones, funciones y organización del mensaje.
3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
6. Fases en la elaboración de una pieza audiovisual para soporte multimedia.
7. Los géneros y los productos audiovisuales.

X. PROYECTOS DE GRÁFICA INTERACTIVA.

1. La gráfica interactiva y su vinculación con los diferentes ámbitos del diseño, interrelaciones. Particularidades en la utilización de elementos gráficos en soporte electrónico.
2. Metodologías de proyectación, enfoques creativos. El proyecto de gráfica interactiva. Especificaciones y definición del mensaje. Planificación y realización gráfica. Control de calidad. Implementación. Prototipos. Aspectos económicos.
3. Memoria y comunicación del proyecto. Presentación y argumentación. Valoración crítica.
4. Estructura del documento HTML y CSS.
5. Planificación, diseño, creación y mantenimiento de un documento interactivo. Arquitectura de la información. Criterios de evaluación web.
6. Entorno de trabajo en aplicaciones multimedia.
7. Herramientas y lenguajes de autor, paradigmas, interactividad, programación orientada a eventos.
8. Diseño y producción de documentos interactivos de diferente funcionalidad y para distintos ámbitos.
9. Distribución de aplicaciones multimedia.
10. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

XI. PROYECTO INTEGRADO.

1. La creación y realización del proyecto de gráfica interactiva. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Estándares. Implementación.
2. Materialización del proyecto multimedia hasta la implementación del documento interactivo. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.
3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

XII. FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.

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.

OFERTA FORMATIVA. TITULACIONES OFICIALES M.E.C.D.

FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Iluminación, captación y tratamiento de la Imagen. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Maquillaje y Caracterización. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Asesoría Personal. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia. *(Artes Gráficas)*

Ciclos Formativos de GRADO MEDIO.

- Técnico en Video Disc-Jockey y Sonido. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico en Estética y Belleza. *(Imagen Personal)*
- Técnico en Pre-impresión Digital. *(Artes Gráficas)*
- Doble Titulación: Téc. en Video Disc-Jockey y Sonido y Téc. Experto en Fotografía. *(Imagen y Sonido)*

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS (ESAP) – Artes Plásticas y Diseño – Enseñanzas Profesionales

Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Animación.
- Técnico Superior en Cómic.
- Técnico Superior en Fotografía.
- Técnico Superior en Gráfica Audiovisual.
- Técnico Superior en Gráfica Interactiva.
- Técnico Superior en Gráfica Publicitaria.

CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

- C. Esp. Audiodescripción y Subtitulación. *(Imagen y Sonido)*
- C. Esp. Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual. *(Informática y Comunicaciones)*

*Infórmate de los requisitos de ACCESO y BECAS propias y del MECD.



www.esapvigo.com

www.eisv.net
informacion@eisv.net
www.esapvigo.com
info@esapvigo.com

T. 986 378 467

EISV | ESAP. Avda. del Puente nº80. Cabral. 36318 Vigo.



Escuela de Imagen y Sonido de Vigo.



www.eisv.net