Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO CON SOFTWARE LIBRE.

Agosto 2022

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE TRABAJO Y ECONOMÍA SOCIAL
SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL SEPE
SISTEMA NACIONAL DE EMPLEO

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO CON SOFTWARE LIBRE.
Familia Profesional:	ARTES GRÁFICAS
Área Profesional:	DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
Código:	ARGG0001
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Realizar proyectos de diseño gráfico con software libre, desde la conceptualización hasta las artes finales. justificando el proceso creativo para dar respuesta a las necesidades comunicativas de un proyecto concreto.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO Y EL SOFTWARE LIBRE.	20 horas
Módulo 2	RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES CON GIMP	40 horas
Módulo 3	ILUSTRACIÓN VECTORIAL CON INKSCAPE.	40 horas
Módulo 4	DISEÑO EDITORIAL CON SCRIBUS.	40 horas

Modalidad de impartición

Presencial
Teleformación

Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición	140 horas
Teleformación	Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Certificado de profesionalidad de nivel 1 Título Profesional Básico (FP Básica) Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente Certificado de profesionalidad de nivel 2 Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad
Experiencia profesional	No se requiere

Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. - Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.
Experiencia profesional mínima requerida	Tener experiencia práctica en diseño gráfico de al menos 1 año. En caso de la ausencia de la acreditación requerida se exigirá tener experiencia práctica en el ámbito del diseño gráfico de al menos 3 años.
Competencia docente	Se requiere una acreditación de experiencia docente contrastada de al menos 300 horas en el área de Diseño Gráfico, o estar en posesión de alguna acreditación oficial que le habilite para la impartición docente, o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia para la Formación Profesional para el Empleo.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45 m²	2.4 m² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	- Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa.

	• GIMP • Inkscape • Scribus

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Aula virtual

Características
• La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones. • Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.

Si la especialidad se imparte en **modalidad de teleformación**, cuando haya tutorías presenciales, se utilizarán los espacios formativos y equipamientos necesarios indicados anteriormente.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura:**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

  a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.

  b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.

- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

• **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.

- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.

- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.

- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.

- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

• **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.

- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.

- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.
  Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

  - Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interaccionar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.

  - Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).

  - Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones

  - Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.

  - Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.

- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.

- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciase pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención.

- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.

- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.

- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.

- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.

- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

29311059 DIBUJANTES, EN GENERAL (EXCEPTO DIBUJANTES TÉCNICOS)

2484 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

27131015 DISEÑADORES DE PÁGINAS WEB

2713 ANALISTAS, PROGRAMADORES Y DISEÑADORES WEB Y MULTIMEDIA

2931 ARTISTAS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1:	FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO Y EL SOFTWARE LIBRE.

OBJETIVO

Conocer el concepto de diseño gráfico, sus flujos de creación, los materiales con los que se trabaja y las aplicaciones informáticas GNU que se usan para la realización de proyectos gráficos.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 20 horas

Teleformación: Duración de la formación presencial: 0 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Análisis del proyecto de diseño gráfico:

- Definición de Diseño Gráfico.
- Clasificación de los productos gráficos.
- Fases del diseño gráfico.
- El color y sus modos de representación.
- Psicología del color.
- Tipografía: anatomía tipográfica, reglas y combinaciones.
- La imagen, tipos y orígenes.

El software libre:

- Definición de software libre.
- Principales programas libres de diseño gráfico.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Planificación, organización y gestión de un proyecto de diseño gráfico, dando respuesta estética a diferentes necesidades comunicativas.
- Manejo de los diferentes aspectos técnicos y procedimentales que intervienen en la creación gráfica, permitiendo seleccionar los contenidos más adecuados y las herramientas idóneas para la puesta en práctica de un proyecto de diseño gráfico.
- Conocimiento de los aspectos relacionados con el software libre, en especial los relacionados con el valor del trabajo colaborativo y el compromiso ético de su uso y creación.

Resultados que tienen que adquirirse en presencial

Deberán realizarse de forma presencial las siguientes actividades:

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES CON GIMP

OBJETIVO

Obtener, procesar y preparar imágenes para su utilización en proyectos de diseño gráfico, retocando los valores colorimétricos, mejorando los posibles defectos y optimizando su tamaño y peso para adecuarla a la reproducción final del proyecto.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 40 horas

Teleformación: Duración de la formación presencial: 0 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Las imágenes fotográficas:

- Imagen digital vs imagen analógica (original físico).
- Resolución, tamaño, dimensiones.
- Obtención de imágenes.
- Digitalización de imágenes en escáner.
- Bancos de imágenes.
- Formatos de archivo para imagen digital.

Introducción a GIMP:

- Introducción y entorno de trabajo.
- Herramientas de selección.
- Herramientas de transformación.
- Herramientas de pintura.
- Uso e capas y modos de fusión.
- Herramientas de ajuste.

Retoque y mejora de imágenes con GIMP:

- Ajustes de color, tono y saturación.
- Corrección de iluminación.
- Enfoque.
- Herramienta de saneado.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Comprensión de la importancia de la planificación, organización y gestión de un proyecto gráfico.
- Destreza en la búsqueda de imágenes adecuadas para cada proyecto entre los diferentes bancos de imágenes.
- Manejo con soltura de los diferentes aspectos técnicos y procedimentales relacionados con la imagen, su procesamiento y su efecto final en los receptores del mensaje visual.
- Desarrollo del trabajo orientado a resultados, seleccionando, clasificando y mejorando los materiales visuales, aportando valor con la búsqueda de la mejor solución al reto propuesto.

Resultados que tienen que adquirirse en presencial

Deberán realizarse de forma presencial las siguientes actividades:

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: ILUSTRACIÓN VECTORIAL CON INKSCAPE.

OBJETIVO

Realizar ilustraciones e imágenes vectoriales con el programa Inkscape interactuando con otros programas de retoque digital y maquetación, para dar respuesta técnica y comunicativa a las características del proyecto gráfico.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 40 horas

Teleformación: Duración de la formación presencial: 0 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Introducción a Inkscape:

- El formato vectorial SVG.
- Introducción y entorno de trabajo.
- Operaciones con archivos: importar, exportar, guardar.
- Herramientas de dibujo.
- Herramientas de formas geométricas.
- Herramientas de selección.
- Herramientas de transformación.

Gestión de color en Inkscape:

- Rellenos y trazos.
- Degradados.
- Patrones.

Importación y trabajo con imágenes rasterizadas:

- Importación de imágenes.
- Herramientas de vectorización de imágenes.
- Trabajo con capas.

Tipografía con Inkscape:

- Composiciones tipográficas.
- Texto regular, texto fluido.
- Textos en trayecto.
- Efectos sobre textos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo del trabajo orientado a resultados, llevando a cabo elementos de ilustración que aportan valor, buscando la mejor solución al reto propuesto.
- Gestión de la información para desarrollar diferentes propuestas ilustrativas que se adapten mejor al objetivo comunicativo, utilizando una diversidad de fuentes de inspiración e información para mejorar el producto visual.

Resultados que tienen que adquirirse en presencial

Deberán realizarse de forma presencial las siguientes actividades:

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: DISEÑO EDITORIAL CON SCRIBUS.

OBJETIVO

Desarrollar proyecto final de diseño editorial con el programa Scribus, ordenando y distribuyendo los materiales previamente procesados en programa de retoque digital e ilustración, realizando la composición final de las publicaciones editoriales, conforme el formato y al destino del proyecto de diseño final.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 40 horas

Teleformación: Duración de la formación presencial: 0 horas

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Introducción a Scribus:

- Configuración de las preferencias del proyecto.
- Gestión de documentos: nuevo documento, guardar, importar y exportar.
- Entorno de trabajo de Scribus.
- Herramientas, panales y ventanas.
- Insertar textos.
- Composiciones tipográficas.
- Editor interno de textos.
- Insertar imágenes e ilustraciones.
- Creación de formas y polígonos.
- Colores en Scribus.
- Alinear y distribuir objetos.

Trabajo con publicaciones complejas:

- Gestión de páginas, añadir, mover, eliminar.
- Creación de estilos.
- Páginas maestras.
- Secciones.

Preparación arte final:

- Generación de PDF.
- Creación de formularios.
- Creación de botones.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo del trabajo orientado a resultados, generando producto finales de diseño editorial que den respuesta al reto comunicativo propuesto.
- Gestión y distribución de los diferentes elementos que componen la producción editorial, aportando valor al dotarlos de unidad visual y expresiva, para alcanzar el objetivo comunicativo que se propone en el proyecto de diseño.

Resultados que tienen que adquirirse en presencial

Deberán realizarse de forma presencial las siguientes actividades:

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

• La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
• Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
• La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
• Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicite, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
• La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.