

## XEDAPEN OROKORRAK

### HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA ETA KULTURA SAILA

## 4238

*72/2014 DEKRETUA, apirilaren 29koa, Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren arlo artistiko profesionalaren barruan, Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikiariaren tituluari dagokion curriculuma ezartzen duena.*

Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoak, I. tituluaren VI. kapitulan, irakaskuntza artistiko profesionalen barruan sailkatzen ditu arte plastikoetako eta diseinuko irakaskuntzak, eta berariazko heziketa-zikloetan antolatzen ditu. Ziklo horien xedea ikasleei kalitateko arte-prestakuntza ematea da eta arte plastiko eta diseinuko etorkizuneko profesionalei kualifikazio egokia bermatzea.

Maiatzaren 4ko 596/2007 Errege Dekretuak, arte plastikoetako eta diseinuko irakaskuntza profesionalen antolamendu orokorra ezartzen duenak, 5. artikuluan zehazten du arte plastiko eta diseinuko ikasketa profesionaletako tituluen egitura.

5b artikulua zehazten du titulu horien lanbide profila, eta horren barnean hartuko dira gaitasun orokorra, gaitasun profesionalak eta, hala badagokio, tituluetan jasotako Lanbide Kualifikazioen Katalogo Nazionaleko kualifikazioak.

Arau-esparru horretan, urriaren 11ko 1427/2012 Errege Dekretuak, Komunikazio Grafikoa eta Ikus-entzunezko Komunikazioa lanbide-arlo artistikoa eratzen duenak, Animazioaren alorreko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikari-tituluak (lanbide-arlo artistiko horretakoa) ezartzen duenak eta gutxieneko irakaskuntzak onartzen dituenak ordeztu egiten du irailaren 1eko 1456/1995 Errege Dekretuan eratutako Diseinu Grafikoko lanbide-arloa (Diseinu grafikoa lanbide-arloan sartzen diren Arte plastikoetako eta diseinuko goi-mailako teknikaria Publizitate-grafikoan, Ilustrazioan eta Argazkigintza artistikoan tituluak eta haiei dagozkien gutxieneko irakaskuntzak ezartzen ditu horrek).

Bestetik, arte plastikoetako eta diseinuko irakaskuntza profesionalen antolamendu orokorra ezartzen duen eta aurrez aipatu den maiatzaren 4ko 596/2007 Errege Dekretuaren 13. artikulua xedatzen du hezkuntza-administrazioek ezarriko dituztela titulu bakoitzari dagozkion curriculumak, Errege Dekretuan xedatua eta titulu bakoitza erregulatzen duten arauak errespetatuz.

Martxoaren 20ko 46/2007 Dekretuak arautzen du, Arte Plastiko eta Diseinuko heziketa-zikloen barruan, enpresa, estudio edo tailerretan gauzatzeko prestakuntza praktikoaren fasea (PPF), esandako Legeak xedatuari jarraiki.

Azaldutako aurrekarien arabera, Dekretu honen helburua Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren tituluari dagozkion Arte-irakaskuntza Profesionaletarako curriculuma ezartzea da Euskal Autonomia Erkidegorako, betiere urriaren 11ko 1427/2012 Errege Dekretuaren babesean, zeinak Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren arlo artistiko profesionalen barruan, Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren tituluak ezartzeaz gainera, berorri dagozkion gutxieneko irakaskuntzak onartzen baititu.

Arte Plastikoen eta Animazioko Diseinuaren administrazioiko goi-mailako teknikariaren tituluaren curriculumean alderdi hauek deskribatzen dira: alde batetik, tituluak adierazten duen lanbide-profila (kualifikazioak zerrendatuta eta, hala badagokio, konpetentzia profesionalak deskribatuta); eta,

bestetik, tituluak biltzen dituen helburu orokorren eta prestakuntza-moduluen bidez, besteak beste, ezarritako irakaskuntzak (lanbide-modulu bakoitzari dagozkion helburu orokorrak, ebaluazio-irizpideak eta edukiak, eta horiek antolatu eta ezartzeko jarraibideak eta zehaztapenak barne hartuta).

Helburu orokorrak profilean deskribatzen diren gaitasun profesionaletatik atera dira. Haietan, ikasleak heziketa-zikloaren amaieran eskuratu behar dituen gaitasunak eta lorpenak adierazten dira; hortaz, heziketa-zikloa osatzen duten prestakuntza-modulu bakoitzean landu beharreko edukiak eta ikasleak bereganatu behar dituen ikaskuntzaren emaitzak lortzeko lehen iturria dira.

Modulu bakoitzean jasotako edukiak irakatsi eta ikasteko prozesuaren euskarria dira; ikasleak trebetasun eta abilezia teknikoak, etorkizun profesionalean aurrera egiteko kontzeptuzko oinarri zabala eta lortu nahi den kualifikazioarekiko lanbide-nortasun koherentea islatuko duten portaerak eskura ditzan.

Emakumeen eta gizonen berdintasunerako 4/2005 Legean xedatuari jarraiki, curriculumaren diseinuan genero-ikuspegia txertatzea aurreikusi da, aipatutako Legearen 29. artikuluan xedatutakoa betetzeko. Horrela bada, baterako hezkuntzaren helburuak sartu dira curriculumaren diseinuan, bai lanbide profilean, bai zikloaren helburuetan eta bai moduluetan, emakume eta gizonen berdintasun arloko eduki zehatzak txertatu baitira horietako batzuetan.

Gainera, Dekretu hau izapidetzean, Emakumeen eta Gizonen Berdintasunerako otsailaren 18ko 4/2005 Legearen 19. artikulutik 22. artikulura bitartean aurreikusten diren izapideak bete dira.

Ondorioz, Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kulturako sailburuaren proposamenez, Euskadiko Eskola Kontseiluaren txostena eta gainerako aginduzko txostenak aztertuta, Euskadiko Aholku Batzorde Juridikoaren oniritziarekin, eta Jaurlaritzaren Kontseiluak 2014ko apirilaren 29an egingadako bilkuran eztabaidatu eta onartu ondoren, honako hau

#### XEDATZEN DUT:

##### 1. artikulua.— Xedea eta aplikazio-esparrua.

1.— Dekretu honek Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren arlo artistiko profesionalaren barruan, Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren tituluari dagozkion Arte-irakaskuntza Profesionalarako behar den curriculumak ezartzen du.

2.— Ikastetxearen pedagogia- eta antolamendu-autonomiaren esparruan, hari dagokio ikastetxeko Ikasketa Proiektua ezartzea eta proiektu horretan landuko ditu bere irakaskuntza-lanaren ezaugarriak eta nortasuna zehazteko eta prestakuntza-moduluen programaziorako irizpideak finantzatzeko beharrezko erabakiak.

3.— Ikastetxeko Ikasketa Proiektuaren esparruan, zikloaren ardura duen irakasle taldeari eta, zehazki, irakasle bakoitzari dagokio programazioak prestatzea. Horretarako, ezartzen diren helburu orokorrak kontuan izan beharko ditu, prestakuntza-modulu bakoitzeko helburuak eta edukiak errespetatu beharko ditu, eta irakaskuntzen erreferentziazko lanbide profila hartu beharko du euskarri.

##### 2. artikulua.— Tituluaren identifikazioa.

Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren titulua elementu hauek identifikatzen dute:

– Izena: Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikaria.

- Maila: Arte Plastikoetako eta Diseinuko irakaskuntza profesionalen goiko maila.
- Iraupena: bi mila ordu.
- Arlo Profesional artistikoa: Komunikazio Grafikoa eta Ikus-entzunezkoa.
- Kodea: INSN-5b (Irakaskuntzaren Nazioarteko Sailkapen Normalizatua).

### 3. artikulua.– Lanbide profila.

1.– Tituluan aipatzen den lanbide profila gaitasun orokorraren, gaitasun profesionalen eta, hala badagokio, Lanbide Kualifikazioen Katalogo Nazionaleko Kualifikazio Profesionalaren bitartez adierazten da, eta Animazioko Arte Plastiko eta diseinuko goi-mailako teknikariaren tituluan eza-rritakoa da.

2.– Hauek dira titulu honi dagozkion gaitasun profesionalak:

- a) Plastika- eta ikus-hizkuntzaren bidez mezuak modu eraginkorrean komunikatzea.
- b) Irudi animatu bidezko ikus-komunikazioko proiektuak egitea, hala dagokionean, persuasio-, informazio- eta identifikazio-elementuak barnean hartuta.
- c) Animazio-proiektuak planifikatzea eta prestatzea aurrez erabakitako zehaztapen narratibo eta teknikoei kasu eginez.
- d) Animazio-proiektua egiteko iturri eta baliabide hoberenak hautatzea eta kudeatzea.
- e) Irudi animaturen bidezko mezuak komunikatzea hedabideentzat.
- f) Proiektuaren prozesuaren fase bakoitzari dagozkion kalitate-kontrolak ezartzea.
- g) Animazio-proiektuan postprodukzioko prozesu egokienak kontuan hartzea.
- h) Ikus-entzunezko komunikazioaren egikaritzak arautzen dituen berriarazko araudia ezagutzea eta betetzea.
- i) Modu eraginkorrean koordinatzea animazio-proiektua garatzeko.
- j) Genero-desberdintasunak aztertu eta balioespen kritiko bat egitea eta emakumeen eta gizonen arteko berdintasun erreala eta eraginkorra sustatzea lanaren eta lanbidearen arloan, beren ibilbide akademiko-profesionalak gara ditzaten genero-baldintzatzailek gabe, ikasketen esparruan burujabetasun pertsonala eta erantzunkidetasuna izanez.

3.– Testuinguru profesionala.

#### 3.1.– Lanbide esparrua.

a) Jarduera profesional autonomo gisa eta besteren konturako langile gisa garatzen du. Gaitasunak erakundeen beraien enkarguz egiten ditu, bazkide gisa edo ikus-entzunezko ekoizpeneko eta errealizazioko taldeetako kide gisa. Gaitasunak sortzaile independente gisa edo beste profesional batzuen ideien edo gidoien errealizadore gisa egin ditzake.

#### 3.2.– Produkzio-sektoreak.

a) Lanbidea sektore publikoan edo pribatuan egiten du, komunikazioarekin lotutako enpresetan: zinema arloko produkzio-etxeak, telebista arloko produkzio-etxeak, publizitate-agentziak, argitale-txeak eta diseinuko estudioak.

b) Bere proiektu propioak gauzatzen ditu arte-jarduera burujabe gisa.

### 3.3.– Lanbide eta lanpostu adierazgarrienak.

Profesional kualifikatua ondorengo lanpostu eta lanbideetan jarduteko:

a) Animaziozko film independenteak edo ikus-entzunezko edo multimediatikako produkzioetan txertatuta egitea kulturaren eta entretenimenduaren industrian.

b) Norberaren gidioak egitea edo beste batzuen testuetarako egokitzapenak egitea animaziozko piezentzat.

c) Eszenarioak, hondoak eta/edo pertsonaiak sortzea.

d) Emanaldia definitzeko fotograma nagusiak sortzea.

e) Tartekatzeak marrazkiak egitea.

f) 2D edo 3D animazioa osatzen duten elementuen modelatua eta adierazpena.

g) Animazioa, argiztapena, sortutako iturriak koloreztatzea eta kamera birtualak kokatzea.

h) Errendatzea.

### 4. artikulua.– Heziketa-zikloaren helburu orokorrak.

Heziketa-zikloaren helburuetan honako alderdi hauek sartzen dira:

a) Animazio-proposamen batean planteatutako behar teknikoak, komunikatiboak eta artistikoak identifikatzea.

b) Ikus-entzunezko animaziorako irudiak sortzeko prozesua ezagutzea, eta ikus-entzunezko animazioko pieza prestatzeko adierazpen-baliabide eta -teknika egokienak baloratzeko gai izatea.

c) Ikus-entzunezko irudi animatuaren adierazpen-, narrazio-, funtzio- eta teknika-alderdiak definitzea mezua modu hoberenean helarazteko.

d) Animazio-proiektu baten errealizazioa planifikatzea prozesu-faseetan beharrezko kalitate-kontrolak eginez.

g) Ikus-entzunezko animazio-proiektuak egiteko iturri dokumentalak eta erreferentziakoak lortzea eta interpretatzea.

f) Ikus-entzunezko adierazpen-joeren bilakaera interpretatzea eta mezuaren forma hoberena eratzen laguntzen duten baldintza sinbolikoak, kulturalak eta estetikoak baloratzeko.

g) Produkzio-prozesuetan zehaztutako teknikoak aztertzea merkatuan komunikazio-produktuaren kalitatea eta lehiakortasuna bermatzeko.

h) Estudio baten eta haren instalazioen azpiegitura optimizatzea proiektuaren errekerimenduen arabera.

j) Sektoreko teknologia- eta antolamendu-aldaketetara egokitzea, lehiakortasun-baldintzetan.

j) Jardun profesionalarekin lotura duten informazio- eta etengabeko prestakuntza-iturriak bilatzea, hautatzea eta erabiltzea.

k) Jarduera profesionala arautzen eta baldintzatzen duen lege- eta arau-esparrua ulertzea eta aplikatzea.

l) Etika profesionalaren hastapenak balioestea eta aplikatzea jardueraren kudeaketa- eta administrazio-garapenean.

m) Emakumeen eta gizonen arteko berdintasuna islatzen eta sustatzen duten komunikazio-proiektu plastiko inklusiboak garatzea; bi sexuen presentzia orekatua, irudi plurala, aktiboa eta erantzunkidea barne dela, bizitzako eremu guztietan, genero-eredu, -rol eta -estereotipo guztiak gaindituta.

5. artikulua.— Heziketa-zikloaren moduluak.

1.— Honako hau da heziketa-zikloa osatzen duten prestakuntza-moduluen zerrenda:

a) Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak.

b) Irudiaren teoria.

c) Bitarteko informatikoak.

d) Argazkigintza.

e) Animazioaren historia.

f) Marrazkia animazioari aplikatuta.

g) Animazio-teknikak.

h) Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia.

i) Gidoia eta narrazio-egitura.

j) Animazio-proiektuak.

k) Proiektu integratua.

l) Laneko prestakuntza eta orientabidea.

m) Enpresa eta ekimen sortzailea.

2.— Heziketa-ziklo honi dagozkion irakaskuntzen iraupen osoa, enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF) barne, 2.000 ordukoa da.

3.— Heziketa-ziklo honetako prestakuntza-moduluak, aurrez aurrekoak izateaz gainera, bi ikasturtetan antolatuko dira. I. eranskinean zehazten dira adierazitako prestakuntza-moduluei dagokien ordu-esleipena, zer ikasturtetan emango diren eta enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF).

4.— Prestakuntza-modulu bakoitzerako, prestakuntza aldia amaitzean ikasleak jakin, ulertu eta egin dezan espero dena deskribatzen duten helburuak, ebaluazio-irizpideak eta irakatsi beharreko edukiak zehaztuko dira. II. eranskinean finkatzen dira horiek guztiak.

5.— Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren faserako (PPF), praktikak egiten dituzten ikasleetatik espero dena deskribatzen duten helburuak eta ebaluazio-irizpideak ezartzen dira, II. eranskineko bi paragrafoan zehazten denaren arabera.

6.– Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF) heziketa-zikloko bigarren ikasturteko azken 8 asteetan emango da. Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasera (PPF) heldu ahal izateko, heziketa-zikloa osatzen duten prestakuntza-modulu guztiak eta bakoitza gaindituta eduki beharko dira, Proiektu Integratuaren modulua izan ezik.

Salbuespenezko izaeraz eta hezkuntza arloan eskumena duen Sailaren alde aurreko baime-narekin, beste data batzuetan egin ahal izango da enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF). Edozeinetara ere, heziketa-zikloaren azken ebaluazioa enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF) amaitu ostean egingo da.

7.– Proiektu Integratuaren modulua bigarren ikasturtean garatuko da eta zikloa osatzen duten gainerako prestakuntza-moduluak gainditu ostean ebaluatuko da.

Modulu honen xedea ikasten ari den espezialitatearen lanbide eremuko berariazko ezagutzak, trebetasunak eta gaitasunak integratzea denez, ezingo da, ezein kasutan, modulua baliokidetu edo salbuetsi.

6. artikulua.– Espazioak eta ekipamenduak.

Dekretu honek arautzen dituen irakaskuntzak ematen dituzten ikastetxeek, espazio eta ekipamenduei dagokienez, ondorengo hauek bete beharko dituzte: Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoan araututako irakaskuntza artistikoak ematen dituzten ikastetxeen gutxieneko betekizunak ezartzen dituen martxoaren 15eko 303/2010 Errege Dekretuaren 12. artikuluan aurreikusitakoa; urriaren 11ko 1427/2012 Errege Dekretuaren 5. artikuluan ezarritako betekizunak eta hezkuntza arloan eskumena duen Sailak agintzen duena.

7. artikulua.– Irakasleak.

1.– III. eranskinean zehaztu da zeintzuk diren irakasleen espezialitateak eta irakasteko eskumena heziketa-zikloko prestakuntza-modulu bakoitzerako.

2.– Irakaskuntza-kidegoetako irakasleei oro har eskatzen zaizkien titulazioak otsailaren 23ko 276/2007 Errege Dekretuaren 13. artikuluan ezarritakoak dira. Izan ere, Errege Dekretu horrek onartzen du Hezkuntzako maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoan aipatzen diren irakasle-kidegoetako espezialitate berrietan sartzeko eta eskuratzeko araudia, eta arautzen du Lege horren hamazazpigarren xedapen iragankorrean adierazten den sarrerako aldi baterako erregimena. Martxoaren 5eko 363/2004 Errege Dekretuak ezartzen ditu, irakasleen espezialitateen arabera eta irakaskuntza-ondorioetarako, aurrez indarrean zeuden titulazioen baliokideak. Aipatutako Dekretuak adierazten du, izan ere, irakaskuntza-ondorioetarako, Arte Plastikoetako eta Diseinuko Irakasle eta Tailerreko Maisu-Maistra Taldeetan sartzeko eta espezialitatea lortzeko izaera orokorrean eskatzen diren hainbat titulazioen arteko baliokidetasuna.

3.– Jabetasun pribatuko zentro baimenduetan edo hezkuntzaz kanpoko beste administrazio batzuetako jabetasun publikoko zentroetan, moduluak ematen dituzten irakasleek martxoaren 15eko 303/2010 Errege Dekretuko 15 eta 16 artikuluetan xedatutako titulazioak, prestakuntza eta berariazko kualifikazioak egiaztatu beharko dituzte. Errege Dekretu horrek ezartzen ditu Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoan araututako irakaskuntza artistikoak ematen dituzten ikastetxeen gutxieneko betekizunak eta hezkuntza arloan eskumenak dituen Sailak, bere eskumenen esparruan, egiten duen aipatutako Lege Organikoaren garapena.

#### 8. artikulua.— Ziklora nola sartu.

Goi-mailako heziketa-zikloetara sartzeko, Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Legearen 52. artikuluan aurreikusitako sarrera-baldintzak betetzeaz gainera, ikasleek, aplikatzekoak diren salbuespenak alde batera utzita, berariazko proba batzuk egin beharko dituzte. Hezkuntza arloan eskumena duen sailak arautuko ditu proba horien egitura, edukia eta Ebaluazio-irizpideak:

#### 9. artikulua.— Beste ikasketa batzuekiko lotura.

Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren titulua edukitzeak honakoak ahalbidetzen ditu:

1.— Erdi- edo goi-mailako edozein heziketa-ziklotara zuzenean sartzea, betiere, ezartzen diren onarpen-baldintzen barruan.

2.— Diseinuko, Arte Plastikoetako eta Kultura Ondasunak Zaintzeko eta Zaharberritzeko goi-mailako irakaskuntza artistikoetara zuzenean sartzea, betiere, ezartzen diren onarpen-baldintzen barruan.

3.— Graduko unibertsitate-tituluetara bideratzen duten irakaskuntzetara sartzea, betiere ezartzen diren onarpen-baldintzetan.

4.— Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren titulua dutenen eta beroriekin erlazionatutako graduko unibertsitate-tituluak dituztenen arteko baliokidetze-araubidea erraztearren, 120 ECTS titulu izendatu dira heziketa-zikloko prestakuntza-moduluen artean Dekretu honek ezartzen dituen irakaskuntzetan.

#### 10. artikulua.— Baliokidetzeak, salbuespenak eta korrespondentziak.

1.— Arte plastiko eta diseinuko hainbat heziketa-ziklotako prestakuntza-modulu erkideak baliokidetu ahal izango dira, izendapen, iraupen, helburu, eduki eta ebaluazio-irizpide berdinak baldin badituzte, titulu bakoitza erregulatzen duen arauak xedatuaren arabera. Nolanahi ere, Hezkuntzari buruzko maiatzaren 3ko 2/2006 Lege Organikoaren babesean, arte plastiko eta diseinuko zeinahi heziketa-ziklotan Laneko Prestakuntza eta Orientabide modulua gaindituta dutenek modulu hori baliokidetuta izango dute lege horren babespeko beste edozein ziklotan.

2.— Komunikazio Grafiko eta Ikus-entzunezkoaren lanbide arloko goi-mailako heziketa-zikloetako moduluen eta Dekretu honek araututako Animazioko goi-mailako heziketa-zikloko moduluen arteko baliokidetzeak IV. eranskinean adierazten dira zehatz-mehatz.

3.— Irailaren 1eko 1456/1995 Errege Dekretuak araututako Diseinu Grafikoaren lanbide arloko heziketa-zikloetako prestakuntza-moduluen eta Dekretu honetan araututako Animazioko heziketa-zikloko prestakuntza-moduluen arteko baliokidetzeak egongo dira; V. eranskinean adierazten dira zehatz-mehatz.

4.— Euskal Autonomia Erkidegoaren esparruan arte plastiko eta diseinuko irakaskuntza profesionalen antolamendu orokorra ezartzen duen maiatzaren 4ko 596/2007 Errege Dekretuaren 24. artikuluan xedatutakoaren arabera, erabaki ahalko da enpresa, estudio edo tailerretako praktiken fasea (PPF) salbuestea, baldin eta, horren orde, aipatutako Errege Dekretuaren 15.4 artikuluan aurreikusitakoaren arabera, heziketa-ziklo honekin lotura zuzena duen lanbide eremu batean, gutxienez, urtebeteko lan-esperientzia egiaztatzen badu.

5.— Era berean, zenbait prestakuntza-modulu —Laneko prestakuntza eta orientabidea, Argazkigintza, Bitarteko informatikoak eta ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia— salbuetsi ahalko dira

berorien ordez laneko praktika egiaztatzen bada eta, betiere, maiatzaren 4ko 596/2007 Errege Dekretuko aurrez aipatutako artikuluetako baldintzak betetzen badira.

6.– Ezingo da ezein kasutan salbuetsi edo baliokidetu Proiektu Integratuaren modulua, bere helburua, hain zuzen, ikasten ari den espezialitatearen lanbide eremuko berariazko ezagutzak, trebetasunak eta gaitasunak integratzea baita.

7.– Goi-mailako hezkuntzaren esparruan ikasketak onartzeari buruzko azaroaren 14ko 1618/2011 Errege Dekretuko 6.3 artikulua arabera, onartu, baliokidetu edo salbuesten diren irakaskuntza guztiek ezingo dute Dekretu honek Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren tituluari dagokion curriculumerako ezarritako kredituen ehuneko hirurogei gainditu.

**LEHENENGO XEDAPEN GEHIGARRIA.**– Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren lanbide arlo artistikoari aplikatu daitezkeen Diseinu Grafikoko lanbide-arloaren erreferentziak.

1.– Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren lanbide-arlo artistiko berriaren tituluei ere aplikatuko zaizkie Diseinu Grafikoko lanbide-arloko Arte Plastikoen eta Diseinuaren Goi-mailako Teknikariaren tituluei buruzko lehentasunezko izen-emateak; 1892/2008 Errege Dekretuaren, azaroaren 14koaren, graduko unibertsitate-ikasketa ofizialetan sartzeko baldintzak eta Espainiako unibertsitate publikoetan onartzeko prozedurak arautzen dituenaren, II. eranskinaren B paragrafoan jasota daude horiek –maiatzaren 29ko EDU/1434/2009 Agindua eguneratzearen arabera–.

2.– Halaber, Diseinu Grafikoko lanbide-arloari egindako aipamenak, oro har, Komunikazio Grafikoaren eta Ikus-entzunezkoaren lanbide-arlo artistikoari aplikagarri zaizkiola ulertuko da.

**BIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.**– Lanbide-jardunaren erregulazioa.

I. eranskinean jasorik dauden Lanbide Profilen deskribapenek ez dute arautzen ezein lanbide titulaturen jardunik eta, edonola ere, Dekretu honen testuinguruan ulertuko dira, indarrean dagoen legeriak titulaturako lanbideei loturik dagoen lanbide-jardunaren esparrua betez.

**HIRUGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.**– Irisgarritasun unibertsala Animazioko arte plastiko eta diseinuko heziketa-zikloko irakaskuntzetan.

Hezkuntza arloan eskumena duen Sailak beharrezkoak irizten dituen neurriak hartuko ditu desgaitasunen bat duten ikasleak aipatutako arte-irakaskuntza profesionaletara hel daitezkeen eta berorietan ikas dezaten desgaitasuna duten pertsonen eskubideei eta haien gizarteratzeari buruzko Lege Orokorren testu bateginekoko hirugarren xedapen gehigarrian ezarritako baldintzetan.

**LAUGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.**– Genero-berdintasuna.

Ikastegiei beharrezko neurriak hartuko dituzte Emakumeen eta Gizonen berdintasunerako otsailaren 18ko 4/2005 Legearen III. tituluko III. kapituluaren aurreikusitako unibertsitatez kanpoko irakaskuntzari buruzko artikulua betetzen direla berma dadin, bereziki sarbideari dagokionez. Halaber, beren kalitate-printzipioen barruan izan beharko dute emakumeen eta gizonen arteko berdintasuna eragozten duten oztopoak ezabatzea, bai sarbidean, eta bai ikasle irakaskuntza-prozesu osoan, eta, bereziki, ikasle emakumezkoak eta gizonezkoak enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoen fasera (PPF) heltzean, bermatu beharko dutelarik, gainera, praktika fase horretan ez dela genero-baldintzatzerik, ez balio, jarrera eta portaera sexistarik izango.

XEDAPEN IRAGANKORRA.— Ezartzeko egutegia.

Animazioko Arte Plastiko eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren titulua lortzeko irakaskuntzen lehen maila ezarriko da, oro har, 2013-2014 ikasturtean.

AZKEN XEDAPENA.— Indarrean jartzea.

Dekretu hau Euskal Herriko Aldizkari Ofizialean argitaratu eta hurrengo egunean jarriko da indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 2014ko apirilaren 29an.

Lehendakaria,  
IÑIGO URKULLU RENTERIA.

Hezkuntza, Hizkuntza Politika eta Kulturako sailburua,  
CRISTINA URIARTE TOLEDO.

## APIRILAREN 29KOA 72/2014 DEKRETUAREN I. ERANSKINA

PRESTAKUNTZA-MODULUEN ERLAZIOA ETA ENPRESA, ESTUDIO EDO TAILERRETAKO  
PRESTAKUNTZA PRAKTIKOAREN FASEA (PPF), ORDUTEGI-ESLEIPENA ETA IKASTURTEA

Prestakuntza-modulua	Orotara		Lehen ikasturtea		Bigarren ikasturtea	
	Eskola-orduak	ECTS kredituak	Eskola-orduak	ECTS kredituak	Eskola-orduak	ECTS kredituak
1.– Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak	128	8	128	8		
2.– Irudiaren teoria	64	5	64	5		
3.– Bitarteko informatikoak	192	12	192	12		
4.– Argazkigintza	96	5	96	5		
5.– Animazioaren historia	96	6	96	6		
6.– Marrazkia animazioari aplikatuta	203	11	128	7	75	4
7.– Animazio-teknikak	228	13	128	8	100	5
8.– Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia	200	10			200	10
9.– Gidoia eta narrazio-egitura	75	4			75	4
10.– Animazio-proiektuak	328	22	128	9	200	13
11.– Proiektu integratua	90	10			90	10
13.– Laneko prestakuntza eta orientabidea	50	3			50	3
14.– Enpresa eta ekimen sortzailea	50	3			50	3
Prestakuntza moduluetakoa orotara	1800	112	960	60	840	52
Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea (PPF)	200	8			200	8
Zikloko Orduak Orotara	2.000	120	960	60	1.040	60

## APIRILAREN 29KOA 72/2014 DEKRETUAREN II. ERANSKINA

## BAT PARAGRAFOA

## PRESTAKUNTZA MODULUAK: HELBURUAK, EBALUAZIO IRIZPIDEAK ETA EDUKIAK

Prestakuntza-modulua: Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 128 ordu

ECTS kredituetarako baliokidetzat: 8

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Bi dimentsiotako euskarrian (simulazioa) eta hiru dimentsiotakoan (erreala) espazioaren irudikapena eratzen duten elementuak eta beren artean ezartzen diren erlazioak aztertzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Irudi baten konposizio-espazioa aztertzea alde aurreko planteamendu batetik abiatuta.

b) Hiru dimentsiotako konposizio-espazio erreala egituratzea, gero berorren bi dimentsiotako fikziozko irudikapena egiteko.

c) Hiru dimentsiotako espazioa bi dimentsiotako euskarri batean irudikatzea, beren artean ezar daitezkeen erlazio formalak aztertuta.

d) Bi dimentsiotako irudiaren konfigurazioa osatzen duten elementu formalak ezagutzen jakitea.

2.– Irudien irudikapen grafikoa egitean, ikusizko hizkuntza plastikoaren elementuak eta teknika propioak egokiro erabiltzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Errealitateko edo norberak asmatutako formen irudikapen grafikoa marrazkigintzako metodologia, materialak eta teknikak egokiro erabiltzea.

b) Arazo grafiko zehatzak ebaztean, ikasitako hizkuntza plastikoko kontzeptuak behar bezala aplikatzea.

c) Arazo grafiko jakin batzuei soluzioa emateko irudi egokiak diseinatzen badakiela erakustea.

d) Zeinahi proiektu grafiko argi eta zehatz egitea.

3.– Irudikapen grafikoa mezuaren komunikazio-helburuetara egokitzea. Ideia/kontzeptua.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Ikusizko irudikapen jakin batean, alderdi formalak, estetikoak eta sinbolikoak argudioekin balioestea, bereziki, emakumezkoei eta gizonezkoei esleitutako rolek zerikusia dutenak.

b) Irudi grafiko zehatzei buruz, ongi argudiatutako iritzi kritikoak osatzen jakitea.

c) Emakumezkoei eta gizonezkoei esleitutako genero-aurreiritziak, -estereotipoak eta -rolak erreproduzitzen dituzten alderdi sinbolikoak kritikoki aztertzea, bereziki, genero-indarkeria zuritzen dutenak.

d) Ideia grafikoen komunikazio-kontzeptuak ulertzea.

e) Kontzeptu edo ideia baten funtzioan, irudiak egokiro irudikatzea haietan planteatutako komunikazio-helburuetatik abiatuta.

f) Gure gizartean existitzen den aniztasun guztia –bai emakumezkoen artean eta bai gizonezkoen artean– inklusiboki irudikatzea, genero-aurreiritziak, -topikoak eta -estereotipoak erabili gabe.

4.– Koloreen funtsak, teoria eta arte- eta plastika-sormenean duten garrantzia ulertzea eta haiek sormenez erabiltzea mezuen irudikapen grafikoa egitean.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Kolorea esanahi- eta estetika-intentzior erabiltzea, ideiak eta mezuak grafikoki irudikatzean.

b) Kolorearen teoriaren oinarrizko funtsak kontrolatzea.

c) Argi-esperimentaziora eta hark kolorearekin duen erlaziora egokitutako ondorioak lantzea eta ateratzea.

d) Kolorearen adierazpen- eta sinbolo-balioak behar bezala erabiltzea.

e) Kolorearen psikologiaren hastapenak ezagutzea eta aplikatzea mezu grafikoa lantzerakoan.

f) Kolorearen adierazpen- eta sinbolo-balioak pluraltasunez eta inklusiboki erabiltzea, emakumezkoen eta gizonezkoen esleitutako genero-aurreiritziak, -estereotipoak eta -rolak erreproduzitu gabe.

5.– Bi eta hiru dimentsioetako hainbat iruditan dauden koloreak eta plastika- eta ikus-hizkuntzako gainerako elementuak aztertzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Marrazkiaren, kolorearen eta konposizioaren aukerak ekimenez eta sentiberatasunez esploratzea eta sormenez erabiltzea irudiak egiteko.

b) Kolorearen interakzioaren gaiari buruzko hainbat proposamen grafiko aztertzea alderaketa bidez.

c) Kolorearen paper gaineko interakzioko proposamen grafikoa lantzea, adierazpen grafikoko teknika desberdinen bidez.

d) Hiru dimentsiotako euskarrien gainean, kolorearekin erlazionatutako proposamenak lantzea.

6.– Asmatzeko eta ideiatzeko ahalmena lantzea eta estetika- eta sormen-sentiberatasuna garatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Ikusizko irudikapen jakin baten alderdi formalak, estetikoak eta sinbolikoak argudioekin balioestea.

b) Materiala kontrolatzea koloreari erabilera grafikoa emateko.

c) Sormen ahalmenaren garapen egokia daukala erakustea.

d) Irudi grafikoa egiteko estetika- eta sormen-sentiberatasuna badituela erakustea.

## B) Edukiak:

1.– Bi dimentsiotako espazioaren konfigurazioa. Plastika- eta ikus-hizkuntzaren elementu formalak, adierazpenekoak eta sinbolikoak.

2.– Forma eta egitura. Elementu proportzionalak. Trazatu arautzaile «harmonizatzaileak»

3.– Forma eta konposizioa bi dimentsiotako adierazpenean. Inpresionismoa-espresionismoa.

4.– Argiaren eta kolorearen teoriaren funtsak. Argiaren inguruko esperimentuak.

5.– Kolorearen adierazpen- eta sinbolo-balioak. Kolorearen psikologia. Kolorearen erabilera genero-ereduak, -estereotipoak eta -rolak erreproduzitzean.

6.– Kolorearen interakzioa sormenezko irudikapenean. 3D irudikapena - 3D «murgilketa»ren aurkezpena.

7.– Tresnak, teknikak eta materialak.

Prestakuntza modulua: Irudiaren teoria

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 64 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 5

## A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Irudiak identifikatzea, balioestea eta interpretatzea azterketa-eredu desberdinak aplikatuz.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Irudi jakin batzuen elementu morfologikoak eta sintaktikoak identifikatzea.

b) Ikusizko mezua nola artikulatzen den behar bezala azaltzea irudi zehatz batzuk erabiltzearen bidez.

c) Zeinahi motatako irudia aztertzeko gaituta dagoela erakustea.

d) Irudiak prestatzeko dauden –bai finkoak eta bai mugitzen direnak– laneko eredu desberdinak beren testuinguruan balioestea.

2.– Ikusmen-pertzepzioaren hastapen teorikoak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Erabilitako ikusmen-hizkuntzaren adierazpen-edukien eta beren esanahien arabera irudiak aztertzea.

b) Ikasleek beraiek egindako lanei ikusmen-pertzepzioari buruzko ezagutza teorikoak aplikatzea.

c) Ikusmen-pertzepzioaren prozesua eta bere elementuak ulertzea.

d) hizkuntza kontzeptua ulertzea eta mota desberdinak bereizten jakitea.

e) Masa-komunikazioetako funtsezko kontzeptuak ulertzea.

### 3.– Irudiaren kode esanguratsuak interpretatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Irudikapen grafikoko proposamenak prestatzea ikusmen-pertzepzioaren funtsezko kontzeptu eta hastapenetarako.
- b) Ikusmen-hizkuntzaren parte diren kode desberdinak ezagutzea.
- c) Irudi jakin batzuetatik abiatuta berorietan dauden kode mota desberdinak deskribatzen jakitea.
- d) Emakumezkoei zuzendutako kodeak eta gizonezkoei zuzendutakoak ezagutzen jakitea, genero-ikuspegi mota eta kode horietako bakoitzaren eduki eta mezu mota aztertuta.
- e) Irudi propioak lantzea irudi baten hizkuntza-elaborazioan existitzen diren kode mota desberdinak erabiltzetik abiatuta.

### 4.– Irudiaren adierazpen funtzioa identifikatzea eta balioestea bere testuinguruan.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Komunikazio-arazoetara egokitutako soluzio grafikoak proposatzea eta argudioekin balioestea.
- b) Ikus-entzunezko lanaren elementu narratiboak identifikatzen jakitea.
- c) Zeinahi motatako ikus-entzunezko lan bat hizkuntza-ikuspegitik aztertzea.
- d) Teknika narratiboei eta ikus-komunikazioari buruz jasotako ezagutzak modu praktikoa aplikatzea.

### 5.– Komunikazio-estrategiak identifikatzea eta aztertzea irudian.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Ikus-komunikazioko estrategiak prestatzea norberaren edo izendatutako ideiak eta mezuak transmititzeko eta argudioekin azaltzea.
- b) Komunikabideetan eta beren artean ezartzen diren erlazioetan, prozesu desberdinak bereiztea.
- c) Irudiaren komunikazio-estrategia mota identifikatzea, espezialitate bakoitzaren arabera.
- d) Diseinu grafikoaren munduko alor bakoitzerako komunikazio-estrategia egokiak bilatzen jakitea.

### 6.– Irudi finkoa eta mugitzen dena ekoizteko esparru eta ingurune desberdinak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Ikasitako kontzeptuak arazo zehatzak ebazteko zuzen aplikatzea, aplikazio-esparruaren eta -ingurunearen arabera.
- b) Komunikabide desberdinetako garapen narratiboa ezagutzea beren faseen eta irudikapen-modu desberdinen bitartez.
- c) Egitura narratiboek komunikabide batzuetan eta besteetan nola funtzionatzen duten ezagutzea.

d) Elementu erkideak eta desberdintasunak bereizten jakitea ikus-komunikazioaren esparru batzuetan eta besteetan.

7.– Tipografiaren, letra-tipoen eta familien oinarrizko funtsak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Arazo tipografikoak eta eraikuntza grafikokoak ebaztea, ilustraziora aplikatuta.

b) Familia tipografiko desberdinak eta beren funtsezko ezaugarriak ezagutzea.

c) Tipografia behar bezala aplikatzea, ezaugarri grafikoen eta komunikazio-ezaugarrien arabera, diseinu grafikoaren zeinahi arlotan.

d) Oinarrizko arkitektura tipografikoa behar bezala aplikatzea diseinu grafikoaren esparruko lanetan.

B) Edukiak:

1.– Irudiaren irudikapena eta elementu morfologikoak dinamikoak eta neurgarriak.

2.– Irudiaren identifikazioa, azterketa eta balioespena. Emakume eta gizonen irudien azterketa genero-ikuspegitik.

3.– Ikus-sintaxia.

4.– Errealitatea ikustea. Pertzepzio-teoriak.

5.– Zeinua: adierazpena eta edukia. Denotazioa eta konnotazioa.

6.– Zeinu motak. Ezaugarriak eta egiuneak. Zeinuak eta beren esanahi-balioak.

7.– Idazketaren aberastasun grafikoa: tipografia, funtsak eta letra-tipoak.

8.– Ikus-komunikazioa. Komunikazio-prozesua.

Prestakuntza modulua: Informatika-baliabideak

Kurtoa: 1.a

Iraupena: 192 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 12

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

a) Helburuak:

1.– Gaurko gizartean bitarteko informatikoek izan duten bilakaera aztertzea, eta teknologia berrien presentzia irudien errealizazioan eta edizioan.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Teknologia berriek ekoizpen-prozesuetan, industrialetan eta artistikoetan izan duten garrantzia eta bilakaera teknologikoa argudioekin balioestea, bereziki, diseinu grafikoaren lanbide-jardunean, bere esparru desberdinetan.

b) Bitarteko informatikoaren bilakaera balioestea, argitaletxeen industria grafikoaren aplikazioei dagokienez.

c) Informatika munduaren etengabeko eboluzioaren jakitun izatea, etorkizunean eskainiko dituen aukerak aurreikusteko eta berorien ezagutzan eta laneko aplikazioetan eguneratua egoteko.

d) Informatikaren munduak eta berorretatik eratorritako aplikazioek gaur egun duten garrantzi soziala aztertzea.

2.– Informatikako funtsak ezagutzea, hardwarearen eta softwarearen arteko erlazioa barne, eta berorien ezaugarriak eta funtzioak ulertzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Sistema informatiko baten osagai fisikoak eta logikoak identifikatzea.

b) Sistema eragile desberdinak ezagutzea.

c) Ekipo informatikoetako hardwarearen oinarrizko elementuak ezagutzea, baita horietako bakoitzaren funtzioa ere.

d) Egin nahi diren zereginetara ondoen egokitzen den bitarteko informatikoa hautatzen jakitea.

3.– Ondoko hauen funtsezko kontzeptuak ulertzea eta aplikatzea: irudi digital bektoriala, bit-mapa irudia, tipografia digitalaren tratamendua, kolore sistemak eta premia bakoitzera egokitutako formatuak.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Aplikazio grafikoetarako eta multimediarako mota desberdinetako formatu grafikoak eta informazioa antolatzeke dauden aukerak ulertzea eta behar bezala erabiltzea.

b) Bit-mapa formatuko irudien artxiiboak prestatzea eta manipulatzeko.

c) Irudi bektorialeko artxiiboak prestatzea eta manipulatzeko.

d) Testuen edizioa kontrolatzea tipografia digitala erabiltzearen bitartez.

e) Irudi-artxiiboak formatu egokietara bihurtzen jakitea, gero haiek manipulatzeko edo edizio grafikoko hainbat programatan aplikatzeko.

f) Kolore digitalerako aplikazio informatikoen sistema digitalak kontrolatzea.

4.– Irudiak digitalizatzea, biltegitratzea eta formatu egokietara bihurtzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Aplikazio grafikoetan eta multimedian lan egiteko formatuak, bereizmena eta tamaina prestatzea.

b) Eskaneatzeko ekipoen bitartez irudiak digitalizatzen jakitea.

c) Proiektu grafiko bat gauzatzeko beharrezkoak diren premien arabera, irudiak behar bezala hartzea.

d) Eskaneatzeko ekipo digitalen bitartez lortutako irudiak biltegitratzen jakitea.

e) Irudi-artxiiboak formatu egokietara bihurtzen jakitea, gero haiek manipulatzeko edo edizio grafikoko hainbat programatan aplikatzeko.

5.– Diseinurako berariazko programa informatikoen aplikazioak ezagutzea eta erabiltzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Irudi digital bektorialaren eta bit-maparen formatuak bereiztea eta beren funtsezko ezaugarriak ulertzea.

b) Ilustrazio-tresna bektorialak eta bit-map formatukoak trebetasunez erabiltzea.

c) Marrazkigintza bektorialeko tresnen bitartez forma desberdinei trazatuak eta kolore-aplikazioak egiten jakitea.

d) Marrazkigintza bektorialeko erremintak –fusioa, sarea, pintura interaktiboa– behar bezala erabiltzen jakitea.

e) Bit-mapan irudien bereizmena egokiro definitzea.

f) Bit-mapan marrazkiak eta irudiak egiteko erremintak kontrolatzea.

6.– Bitarteko informatikoak erabiltzea lana ideiatzeko, kudeatzeko eta komunikatzeko tresna gisa.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Lan egitean materialak eta ekipo informatikoak behar bezala hautatzea eta erabiltzea, bai proiektu- eta sorkuntza-prozesuan eta bai komunikazioa egiteko orduan.

b) Lanaren garapenaren arabera, informatika arloko benetako premiak dagokien neurrian balioestea.

c) Diseinu grafikoaren munduko atal desberdinetan, bitarteko informatikoak kudeaketarako tresna gisa erabiltzea, eskaintzen dituzten aukerak eta abantailak balioetsiz.

d) Bitarteko informatikoak komunikabide gisa erabiltzea gizarteari lanaren berri ematea errazteko xedez.

B) Edukiak:

1.– Informatikaren eta Interneten bilakaera. Informazioaren gizartea. Software librea.

2.– Sistema eragileak. Ordenagailuak, periferikoak eta sareak, cloud computing.

3.– Kolore-sistemak, digitalizazioa, bektorizazioa, OCR. Tipografia digitala.

4.– Ingurune desberdinen arteko komunikazioa. Fitxategiak inportatzea eta esportatzea.

5.– Irudi bektoriala. Sorkuntzako softwarea. Laneko eremua. Marrazki-tresnak.

6.– Objektuen antolakuntza: geruzak, taldekatzeak, maskarak, estiloak.

7.– Bit-map irudia. Bit-map irudiak eta argazki digitalak sortzeko, tratatzeko eta kudeatzeko softwarea. Marrazki-tresnak.

8.– Argazkigintza digitala. Fitxategien prestakuntza banatzeko eta irteerarako.

9.– Fitxategi motak banatzeko eta irteerarako. Informazioaren antolakuntza.

Prestakuntza modulua: Argazkia

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 96 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 5

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Argazkiaren teknika eta teknologia ezagutzea eta menderatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Argazkigintzako ekipoak eta teknikak trebetasunez erabiltzea.

b) Hainbat testuingurutan argazkiak egiteko aukeren aurrean azkartasunez erreakzionatzea.

c) Argazkigintzako kontzeptuak, materialak eta teknikak behar bezala erabiltzea.

d) Argazkigintzaren munduko terminologia behar bezala erabiltzea.

2.– Argazkigintza-hizkuntza, bere dimentsioak eta berezitasunak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Argazkigintzako teoria-adierazpen mekanismoak ulertzea eta komunikazio-helburuz erabiltzea.

b) Argazki-irudien elaborazioan esku hartzen duten elementuak eta prozesuak ezagutzea.

c) Argazki-irudiei buruzko proposamenak irudimenez eta sormenez ebaztea.

d) Argazkigintza-obra bat egiteko planteamenduan sor daitezkeen adierazpen-aukerak ezagutzea.

e) Norberak irudiekin duen esperientzia erabiltzea argazkiak egiteko.

3.– Argazkia norberaren proiektuetan erabiltzea, espezialitatearen testuinguruan.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animazio-proiektuak gauzatzean argazkia txertatzea, bai sormen-erreminta gisa edota adierazpen- eta komunikazio-baliabide modura.

b) Animazio-produktuak egiteko erabil daitezkeen irudiak pentsatzea eta imajinatzea argazkigintzaren ikuspegitik.

c) Argazkiak manipulatzeko jakitea animazioak gauzatzeko orduan haiek egokiro erabili ahal izateko.

d) Fotomuntaketen argazki-teknika behar bezala erabiltzea animaziora aplikatutako adierazpen-bitarteko gisa.

4.– Animazio-proiektuetarako argazki-irudi egokiak kudeatzen jakitea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Norberaren edo besteren argazki-ekoizpena argudioekin balioestea, teknika-, arte- eta komunikazio-irizpideak erabiliz.

b) Animazio-produktuak egiteko erabil daitezkeen irudiak pentsatzea eta imajinatzea argazkigintzaren ikuspegitik.

c) Argazkiak manipulatzeko jakitea animazio-produktuak gauzatzean haiek egokiro erabili ahal izateko.

d) Fotomuntaketen argazki-teknika behar bezala erabiltzea animazio-produktuetara aplikatutako adierazpen-bitarteko gisa.

#### B) Edukiak:

1.– Argazkigintza-hizkuntza, dimentsioak, helburua, berezitasunak.

2.– Argazkigintzako ekipoak.

3.– Hartze fotografikoa. Teknika-, giro- eta estetika-baldintzatzaileak. Espazioaren eta denboraren irudikapena.

4.– Argi naturala eta artifiziala. Argia neurtzea.

5.– Kolorea argazkigintzan.

6.– Argazki-artxiboen kudeaketa. Argazkien edizioa eta hautaketa.

7.– Irudiak prozesatzea eta manipulatzeko.

8.– Argazkiaren forma- eta adierazpen-tratamendua espezialitatearen esparruan.

9.– Argazkigintza-esparruak.

Prestakuntza modulua: Animazioaren historia

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 96 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 6

#### A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Ikus-entzunezko komunikabideen hizkuntza eta berezitasunak ulertzea.

#### Ebaluazio-irizpideak:

a) Irudi grafikoaren jatorria eta bilakaera deskribatzea; baita irudi hori sortu den testuinguru historiko, sozial eta kulturalarekiko erlazioak ere.

b) Ikus-entzunezko komunikabideek eta komunikazioko teknologia berriek animazioaren hizkuntzan duten eragina azaltzea.

c) Irudi grafikoaren berezitasunak –animazioarenak partikulariki– bereizten jakitea, ikus-komunikazioko beste forma batzuekin alderatuta.

d) Adierazpeneko eta ikus-komunikazioko era desberdinen eta animazioaren arteko erlazio formalak ulertzea.

2.– Komunikazio grafikoaren eta irudi animatuaren adierazpenak zein bere testuinguru historiko-artistikoaren kontzeptu estetikoekin lotuta izan duen bilakaera ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Interesa eta sentsibiltatea erakustea irudia ibilbide historikoan zehar behatu eta ezagutzeko.

b) Bilakaera tekniko eta teknologikoak irudiaren ezaugarri formaletan izan duen eragina arrazoiak eta adibideak jarritzaz azaltzea, ikasgaiko kontzeptuak eta terminologia behar bezala erabiltzea.

b) Animazioaren sorrera eta geroztik izandako bilakaera tekniko eta formala ezagutzea eta bereiztea.

d) Adierazpeneko eta ikus-komunikazioko era desberdinen eta animazioaren munduaren arteko erlazio formalak ulertzea.

e) Animazioa eta masa-komunikabide desberdinen arteko harremana erlazionatzen jakitea.

3.– Irudi bizidunaren bilakaera historikoa, tekniko eta formala ulertzea eta ekoizpen-zentro, egile eta obra nagusiak identifikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Irudi bizidunaren adierazpenak aztertzea testuinguru historiko-artistikoa eta aldagai teknikoak, adierazpenekoak eta komunikatzekoak kontuan harturik.

b) Animazio-irudiaren bilakaera tekniko eta formala arrazoiak emanez azaltzea, testuinguru historiko eta kulturala kontuan izanda, eta terminologia espezifikoak egoki erabiliz.

c) Lanbidearen historian bazterturik eta ezkutuan geratu diren emakumezko profesionalen ekarpenak ezagutzea eta balioestea.

d) Edozer animazio mota identifikatzea eta testuinguruan kokatzea haiek sortu diren une historikoari dagozkion kontzeptu estetikoak eta teknikoak adieraziz.

e) Animazioaren bilakaera historikoa aztertzen jakitea zientifikoki eta arrazoiak emanez.

f) Kultura grafikoaren balioak eta animazioaren historiako une desberdinetan hura eratzen duten balio estetikoak arrazoituz interpretatzea.

g) Animazioaren historiako egile esanguratsuenak ezagutzea eta behar bezala identifikatzea.

h) Animazioaren historiako obra adierazgarrienak ezagutzea eta identifikatzen jakitea.

i) Animazioaren historiako ekoizpen-zentro garrantzitsuenak eta adierazgarrienak ezagutzea eta identifikatzen jakitea.

4.– Egungo animazio-produktuak aztertzea eta balioestea haien dimentsio tekniko, artistiko, komunikatzekoak eta adierazpenekoak kontuan hartuta.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Egungo animazio-produktuak argudioak emanez balioestea oinarri historikoa, tekniko eta sentsibiltate estetiko kontuan hartuta.

b) Ezagutza historikoan, teknika-berrikuntzan eta sentiberatasun estetikoan oinarrituta animazio-obrak aztertzea eta balioespen argudiatu bat egitea haien arte- eta komunikazio-nolakotasunei buruz.

c) Testuinguru historiko-artistikoaren ezaugarriak kontuan hartuta, hainbat animazio mota kokatzea.

d) Arte-egitatearen ezagutzaren eta azterketaren aurrean interesa erakustea, kultura garaikidean komunikazioaren arloan egindako aurrerapenak kontuan hartuta.

e) Animazioaren adierazgarritasuna aztertzea arte garaikideko joerekin alderatzearen bitartez.

5.– Ikasgaiak emandako ezagutzak zein norberaren irizpidea eta sentsibiltatea oinarri hartuta animazioen errealizazio garaikideak argudioak emanez balioestea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animazioaren espezialitatearen testuinguruko adierazpen, estilo eta egile esanguratsuak identifikatzea, bai eta haiek egindako ekarpen garrantzitsuak ere.

b) Animazioaren gaur egungo panorama aztertzen jakitea zientifikoki eta arrazoiak emanez.

c) Kultura grafikoaren balioak eta gaur egungo animazioaren balio estetikoak arrazoituz interpretatzea.

d) Gaur egungo animazioko egile esanguratsuenak ezagutzea eta behar bezala identifikatzea.

e) Gaur egungo animazioko obra adierazgarrienak ezagutzea eta identifikatzen jakitea.

B) Edukiak.

1.– Komunikazio grafikoaren kontzeptua eta adierazpenak. Ilustrazioa, komikia, animazioa: bitarteko bakoitzaren hizkuntza eta ezaugarri propioak.

2.– Irudi grafikoaren adierazpenak eta bilakaera komunikazioan. Produktu grafikoaren testuinguru historiko-artistikoarekin lotuta.

3.– Ibilbide bat animazioaren bilakaera historiko eta teknikoan zehar. Adierazpen esanguratsuenak. Joera eta egile garrantzitsuak.

4.– Irudi biziduna hedabideetan.

5.– Egungo joerak eta errealizazioan narrazio grafikoan eta animazioan.

Prestakuntza-modulua: Marrazkia animazioari aplikatuta

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 128 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 7

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Marrazkigintzako metodologia, materialak eta teknikak oinarritzko tresna gisa erabiltzea formak aztertzeko, irudiak bilatu eta formalki definitzeko eta ideien komunikazio grafikorako.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Marrazkigintzan aplikatutako metodologia egokiro erabiltzea inguruneke formak, ideiak eta kontzeptuak grafikoki irudikatzean.

b) Marrazkigintzako berariazko hainbat material erabiltzea formak grafikoki irudikatzeke, xumeenetatik konplexuenetara arte.

c) Marrazketa-prozesuan teknika bakoitza aplikatzen jakitea, figurak irudikatzeke forma desberdinen bilaketan.

d) Konposizioaren eta espazioa antolatzearen metodoak eta plastika- eta adierazpen-aukerak behar bezala erabiltzea, irizpide estetiko eta narratiboei kasu eginez.

e) Teknika bakoitzari dagozkion aukera desberdinak garatzea, ariketa bakoitzaren betekizunak kontuan harturik.

## 2.– Inguruneko formak eta ideiak grafikoki irudikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Formak eta beren ingurunea ulertzea eta marrazten jakitea.

b) Marrazkigintzako estilo-arauak esploratzea eta erabiltzea.

c) Maila oneko irudikapen grafikoa lortzea egiten diren lan guztietan.

d) Irudikapenari dagozkion ahokatzeko- eta proportzionaltasun-irizpideak behar bezala aplikatzea, ingurunearen formak marraztearen bitartez, xumeenetatik konplexuenetara arte.

## 3.– Marrazkiaren bitartez espazioaren, bolumenaren eta formaren kontzeptuak ebaztea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Formak eta beren ingurunea ulertzea eta marrazten jakitea.

b) Argi-iturri desberdinetatik argitutako formak eta gorputzak irudikatzen jakitea.

c) Inguruneko hainbat gauzakiri eta irudikapeni bolumen-ahalmena eta espazio-sentsazioa ematea.

d) Forma eta espazioen irudikapenera aplikatutako argia eta argiztapen kontzeptua egokiro irudikatzea, argi-ilun kontzeptuaren bitartez.

e) Mugimenduaren irudikapena grafikoki adierazten jakitea, bai dinamikaren eta bai kontzeptuaren ikuspegitik.

## 4.– Argia eta mugimendua grafikoki irudikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Argi-iturri desberdinetatik argitutako formak eta gorputzak irudikatzen jakitea.

b) Formak, gorputzak eta mugimendua irudikatzen jakitea haiek argiztatzeko aukeren arabera.

c) Gorputzen mugimendua irudikatzea argiztapen-eredu finkoekin eta mugimendukoekin.

d) Formen eta argiaren, berezko itzalen eta jaurtien zein bi dimentsiotako haien irudikapenaren arteko erlazioak ulertzea.

e) Irudikatutako formei eta gorputzei adierazkortasuna eta dramatismoa ematen jakitea argia zuzen erabiliz.

## 5.– Animazio-marrazkian marraren adierazpen-ahalmena aztertzea eta balioestea, eta berau errerealizazio grafikoetan beraietan eranstea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Marrazkigintzako estilo-arauak esploratzea eta erabiltzea.

b) Marrazki bizidunaren kodeak eta baliabide adierazkorak identifikatzea eta aietasunez erabiltzea.

c) Marrazketaren barruan, marra garatzera eta menderatzera bideratutako esperimentazio formalarekiko interesa kontrolatzea eta erakustea.

d) Lerroz egiten diren marrazkietan, marraren adierazpen-aukera grafiko desberdinak aplikatzea.

e) Marrazki-lan desberdinak egitea konposizioaren elementu grafiko nagusi gisa marra soilik erabiliz.

6.– Animazio-proiektu esleitu edo berezkoen irudien espazio-, argi- eta konposizio-alderdiak grafikoki ebaztea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Konposizioaren eta espazioa antolatzearen metodoak eta plastika- eta adierazpen-aukerak behar bezala erabiltzea, irizpide estetiko eta komunikatiboei kasu eginez.

b) Marrazketa, konposizio-estrategiak eta marrazki bizidunaren berezko distortsio formalak enkarguaren intentzio estilistiko eta tematikora egokitzea.

c) Lanak behar bezala aurkeztea, aurrez ezarritako forma-, kontzeptu- eta denbora-espezifikazioetara egokitu ondoren.

d) Lanak behar bezala aurkeztea, aurrez ezarritako kontzeptu-mailetara egokitu ondoren.

B) Edukiak.

1.– Ideiaren zirriborroa. Ohar-koadernoak. Lerroa, ingurunea, marra sentibera.

2.– Geldi dagoen eredia eta mugitzen dena. Naturaletik oharrak hartzea.

3.– Argiaren irudikapena. Argi-iluna. Argia bolumenaren definizioan. Argiztapena. Argiak, itzalak, gardentasunak eta islak. Atmosfera.

4.– Forma eta espazioa. Espazio fisikoa eta pertzepzioari dagokiona.

6.– Espazio eta forma konplexuen irudikapena. Paisaia naturala eta hirikoa. Marrazketa arkitektonikoa. Animalien egitura. Giza irudia. Aurpegiko eta gorputzeko adierazpena. Distortsioak.

Prestakuntza modulua: Marrazkia animazioari aplikatuta

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 75 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 4

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Marrazkigintzako metodologia, materialak eta teknikak oinarrizko tresna gisa erabiltzea formak aztertze, irudiak bilatu eta formalki definitzeko eta ideien komunikazio grafikorako.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Marrazkigintzan aplikatutako metodologia egokiro erabiltzea ingurune formak, ideiak eta kontzeptuak grafikoki irudikatzeko.

b) Marrazkigintzako berariazko hainbat material erabiltzea formak grafikoki irudikatzeko, xumeenetatik konplexuenera arte.

c) Marrazketa-prozesuan teknika bakoitza aplikatzen jakitea, figurak irudikatzeko forma desberdinen bilaketan.

d) Konposizioaren eta espazioa antolatzearen metodoak eta plastika- eta adierazpen-aukerak behar bezala erabiltzea, irizpide estetiko eta narratiboei kasu eginez.

e) Teknika bakoitzari dagozkion aukera desberdinak garatzea, ariketa bakoitzaren betekizunak kontuan harturik.

2.– Konposizio-printzipioak aztertzea eta errealizazio grafikoen beraien planifikazio estilistiko eta tematikoan aplikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Konposizioaren eta espazioa antolatzearen metodoak eta plastika- eta adierazpen-aukerak behar bezala erabiltzea, irizpide estetiko eta komunikatiboei kasu eginez.

b) Txandaketaren eta konposizio-erritmoaren kontzeptuak ulertzea.

c) Enkoadraketaren ideia egoki erabiltzen jakitea konposizioak egiteko.

d) Marrazki batean konposizio-oreka mota ezberdinak balioesten eta erabiltzen ikastea.

e) Marrazketaren historian zehar artistek erabilitako konposizioaren adibideak egoki balioestea.

3.– Memoria-ahalmena eta ikus-oroimena garatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Oroimen eta memoriako marrazkiak egitea, irudikatutako objektuaren ezaugarri formalei eta estrukturaleri leial izanik.

b) Buruz formak eta irudiak zuzen irudikatzea, arreta berezia jarritz haien atalak eta proportzioak zuzen egiteko.

c) Hiru dimentsioko formak eta irudiak zuzen irudikatzea, argiaren eta bolumenaren erlazioak zuzen eginez, eta guztia buruz.

d) Forma konplexuak laburbiltzeko gauza izatea, haien elementu erabakigarriak sinplifikatuz itxurari dagokionez, guztia ikus-oroimena erabiliz.

4.– Animazio-proiektu esleitu edo berezkoen irudien konposizio-alderdiak grafikoki ebaztea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Konposizioaren metodoak eta plastika- eta adierazpen-aukerak behar bezala erabiltzea, irizpide estetiko eta komunikatiboei kasu eginez.

b) Marrazketa, konposizio-estrategiak eta marrazki bizidunaren berezko distortsio formalak enkarguaren intentzio estilistiko eta tematikora egokitzea.

c) Lanak behar bezala aurkeztea, aurrez ezarritako forma-, kontzeptu- eta denbora-espezifikazioetara egokitu ondoren.

d) Lanak behar bezala aurkeztea, aurrez ezarritako kontzeptu-mailetara egokitu ondoren.

5.– Norberaren estilo-arauak garatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Marrazkigintzako estilo-arauak esploratzea eta erabiltzea.

b) Ikasle bakoitzak bere estilo pertsonala garatzeko beharrezko arauak lantzeko kontrol egokia baduela erakustea.

c) Ikasle bakoitzak marrazketari dagokionez dituen berezko alderdiak edo trebetasunak garatzea, eta horiek zabaltzeko eta areagotzeko gauza izatea.

B) Edukiak.

1.– Osaera eta egitura. Konposizio-espazioa. Adierazgarritasuna espazioaren antolamenduan. Konposizio-estrategiak.

2.– Formaren interpretazioa. Estiloa. Marrazki bizidunaren sortzaile adierazgarrien marrazketa. Estiloen adierazpen- eta narrazio-baliabideak.

3.– Adierazpen-baliabideak ikus-entzunezko animazio-marrazketan.

Prestakuntza-modulua: Animazio-teknikak

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 128 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 8

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Irudi-animazioaren oinarrizko printzipioak zuzen ezagutzea eta erabiltzea, eta animazioaren timinga egoki erabiltzea gaia kontatzeko beharrezko diren planoak aztertuz egindako aurretiko storyboarda oinarri hartuta.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Storyboarda, aurreikusitako mugimendu-abiadura, egitea plano bakoitzaren mota eta denbora erabakita.

b) Ekintza errealista eta natural bat irudikatzeko beharrezko diren animazio-printzipioak aplikatzea.

c) Animazioaren timinga irudikatzeko irudikatu beharreko ekintzaren arabera.

d) Irudiak editatzea eta optimizatzea filma sortzeko egokia den software batean ondoren editatzeko.

e) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

2.– Azalera fisikoaren edo digitalaren gaineko animazio-tekniken bidez animatzea hainbat baliabide –tradizionalak zein digitalak– erabiliz, eta egungo teknologia egokienak aplikatzea ondoren interpretatzeko (errenderizazioa).

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animatu beharreko fotograma nagusiak sortzea, gidoiaren interpretazioa eta storyboarda oinarri hartuta.

b) Animazioaren animatika egitea planoen arteko beharrezko erritmoa egiaztatuta, eta horren gaineko zuzenketak egitea.

c) Beharrezko animazio-teknikak erabiltzea: Animazio tradizional, zuzeneko animazio... analogikoa edo digitala.

d) Hainbat baliabide eta materialak erabiltzea animazioaren estilo grafikoa eta estetikoa balioetsita.

e) Irudiak kapturatzea edo editatzea filma sortzeko egokia den software batean ondoren editatzeko.

f) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

3.– Animazio tradizional motak ezagutzea eta interpretatzea egungo testuinguru teknologikora egokituta. 2Dko teknika tradizionalak eta digitalak. Bi dimentsioko adierazpenaren elementuak.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animazioak egitea animazio mota ezberdinak, stop-motion, cut-out, arena, errotoskopiaketa... erabiliz.

b) Unean uneko irtenbide digitalak edo orokorrak erabiltzea animazio tradizionala oinarri hartuta.

c) Baliabide digitalak erabiltzea definitzeko, doitzeko eta zuzentzeko.

d) Azken animazioa sortzea amaierako elementu digitalak erantsiz filma formatu egokian ondoren sortzeko.

e) Hainbat adierazpen-baliabide erabiltzea plano-mailan zein maila orokorrean.

f) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

4.– Animazioak egitea teknika tradizionalak zein egungo CGI teknikak erabiliz, eta animatzea hala hiru dimentsioko elementu errealak dituen stop motion, claymotion, pixilazioa, pertsonaia... aldagaietan nola 3Dko software espezifikoa erabiliz animazio tradizionalaren lagungarri edo animazioa osorik egiteko tresna gisa.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Eszena diseinatzea animatu behar diren elementuekin eta dekoratuekin, argiak eta kamerak erantsiz eta kameran efektuetarako, mugimenduetarako eta eusteetarako ezkutuko sostenguak eta mekanismoak prestatuz.

b) Biltegitratzeko eta monitorizatzeko metodo bat garatzea irudi finkoak kapturatzeko sistema prestatuz denbora errealean sekuentziatzeko eta bideo-edizioa egiteko.

c) Software espezifikoa erabiliz 3d ereduak egitea modelatu geometrikoan zein organikoan ondoren animatzeko.

d) Objektuei testura ematea dauden mapaketa motak erabiliz (ohikoenak zein UV mapaketak edo 3d pintura).

e) 3d eszena baten elementuak animatzeko modu ezberdinak erabiltzea.

f) Eszenak argitzea, kamerak konfiguratzea eta errederizazioa egitea.

g) Lan-fluxu egokia erabiltzea software batean azken konposizioa egiteko, hartarako egokitzapenik onena bilatuz, eta behin betiko errederizazioa egitea amaierako elementuak zein doikuntza orokorrak erantsiz.

h) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

5.– Animazio-printzipioak erabiltzea mugimenduaren ilusioa sortzeko, behar bezalako irudikapena lortzeko hainbat metodo edo baliabide erabiliz kontrolatuta.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Fotograma-ratio egokia aplikatzea irudikatu beharreko faktoreen zein animazioaren azken irteeraren arabera.

b) Mugimendu-desfokuratzeak, begiztak eta ondorengo efektuak bezalako baliabideak erabiltzea mugimenduaren sentsazioa indartzeko.

c) Animazioaren oinarrizko timinga erabiltzea elementuen mugimendu-abiaduraren arabera.

d) Animazioaren erritmo orokorra behar bezala irudikatzea, bai narratiboki bai elementuei dagokienez.

e) Animazio figuratiboaren animazio-printzipioak eta mugimenduaren lege fisikoak erabiltzea.

f) Pertsonaietan gainjarritako ekintzen kontzeptuak erabiltzea, baita arkuak, kurbak eta ekintza-lerroak ere.

g) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

B) Edukiak.

1.– Animazioaren oinarrizko printzipioak.

2.– Irudi bizidunaren teknikak, materialak, baliabideak eta teknologia.

3.– 2Dko teknika tradizionalak eta digitalak. Bi dimentsioko adierazpenaren elementuak.

4.– 3Dko teknika tradizionalak eta digitalak. Hiru dimentsioko adierazpenaren elementuak.

5.– Mugimenduaren ilusioa, erretinaren iraunkortasuna. Pertsonaien, objektuen eta agertokien mugimendua.

6.– 2D eta 3D animaziorako programa espezifikoaren aurkezpina.

Prestakuntza-modulua: Animazio-teknikak

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 100 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 5

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Hainbat adierazpen-baliabide erabiltzea hala ikusizko kode orokorren konposizio-mailan nola margotzeko teknikenak (eredu-orriak, koloreko ereduak zein adierazpen-orriak erabiliz), bai eta 2D eta 3D animazioko softwarearen berezko baliabideak ere, konposizio eta ediziorako programez gain.

a) Ebaluazio-irizpideak:

b) Pertsonaien ekintza-orriak eta eredu-orriak eginez, modelatzeko beharrezko jarraibideak, espresioak, jarrerak eta proportzioak definitu ditu.

c) Hainbat narraziori esleितutako koloreak, adierazpenak, ezaugarriak, jantziak eta dekoratuak aztertuz animazio-proiektu baten ikusizko alderdi zehatzak definitu ditu.

d) Animazioan erabili beharreko koloreko eredu bat sortu du.

e) Kasu bakoitzean egokia den softwarean mugimenduak, doikuntzak edo efektuak egin ditu.

f) Softwareen artean lan-fluxu koherentea sortu da animazioa egiteko.

g) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

2.– Espazio eszenografikoa irudikatzea fase guztietan, oinarrizko zirriborroetatik, eta espazio-irudikapen sendoa erabiltzea elementu guztiak argitu eta testurizatu arte.

a) Ebaluazio-irizpideak:

b) Zirriborroak proiektzio-modu ezberdinetan egitea, hala lerro-zirriborroa nola koloreko zirriborroa.

c) Eskalak erabiltzea agertokiaren espazio-irudikapen zuzena egiteko, bai eta jasotako elementuen eta pertsonaiena ere.

d) Argia erabiltzea agertokiaren baliabide espazial eta dramatiko modura hainbat argiztapen-eskemaren bidez.

e) Elementu eszenografikoak testurizatzea sortutako materialen, bit-mapen, shaderren, eta abarren bidez.

f) Modelatzeko hainbat moduren bidez, 2Dn zein 3Dn, eszenaren elementuak modelatzea.

g) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

3.– Eszenak argiztatzea gaur egun argiztatzeko dauden teknika eta adierazpen-propietate guztiak erabiliz, eta horrela elementuen narrazioa edo esposizioa indartzea.

a) Ebaluazio-irizpideak:

b) Eszenetan argazki-argiztapenerako oinarrizko teknikak erabiltzea.

c) Argi mota ezberdinak ipintzea narrazio-asmoaren arabera.

d) Argi-fokuak hainbat animazio-teknika erabiliz animatzea, hala espazioan nola berezko ezaugarrietan.

e) Itzalpen motak egokiro erabiltzea koherentzia grafikoa eta ekonomia bilatuz render-kalkuluetan.

f) Ahal bada argiztapen globala (GI) erabiltzea irudietan errealdismo handiagoa lortzeko, bai eta maila dinamiko handiko irudiak (HDRI) ere.

g) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

4.– Animazio-proiektu bat egiteko fase guztiak ezagutzea, hala aurreproduktzio-fasean nola erreproduktzio-fasean eta azken postproduktzioan, azken animazioa ezaugarri tekniko egokiekin egiteko.

a) Ebaluazio-irizpideak:

b) Animazio-produktu bat egiteko estrategia planifikatzea, hauek zehaztuta: helburuak, beharra, hartzailak, alderdi komunikatiboak eta funtzionalak.

c) Gidoiak definitzea: grafikoak miniaturan, aurkezpen-grafikoak eta lan-grafikoak.

d) Animatikak sortzea narrazio orokorra kontrolatzeko.

e) Pertsonaien diseinuak, eraketa-orriak, eredu-orriak eta kolore-ereduak sortzea.

f) Agertokiak eta girotze orokorra sortzea, baita atrezzoko elementuak ere.

g) Alderdi teknikoak aplikatzea, hala nola filmaketa-orriak, lineako probak eta grabazio-formatuak.

h) Animazioak sortzeko eta editatzeko programa informatikoen aurkeztutako tresnak ezagutzea.

B) Edukiak.

1.– 2D eta 3D adierazpen-baliabideak eta animazio-proiektu batean aplikatzea.

2.– Espazio eszenografikoa antolatzea.

3.– Animaziorako argiztapena.

4.– Animazio-proiektua planifikatzea eta gauzatzea. Gidoia.

Pertsonaien, agertokien eta girotzearen zein maketen diseinua eta karakterizazioa. Aurreproduktzioa eta postproduktzioa. Proiektuaren etapa bakoitzaren kalitate-kontrola.

5.– 2D eta 3D animaziorako programa espezifikoaren aurkezpena.

Prestakuntza modulua: Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia

Kurtoa: 2.a

Iraupena: 200 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 10

A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

1.– Identifikatzea, aztertzea eta adieraztea ikus-entzunezko mezuen komunikazio-elementuak kontuan hartuz, eta zer-nolako bilakaera izan duten ezagutzea funtsean.

## Ebaluazio-irizpideak:

a) Pertsonen arteko komunikazio guztietan esku hartzen duten prozesuak eta elementuak ezagutzea, eta ondoko hauek identifikatzea: igorlea, mezua, kanala, testuingurua eta hartzailea.

b) Ikus-entzunezko mezuaren alderdiak ezagutzea: alderdi morfologikoak, sintaktikoak, semantikoak eta didaktikoak.

c) Ikus-entzunezko produktuak aztertzeke eta egiteko gauza izatea, norberaren ideiak komunikatuz, eta taldean sartzeko eta lan egiteko gauza izatea.

d) Ikus-entzunezko baliabideen eta formatuen historia eta bilakaera ezagutzea denboran zehar izandako garrantzi sozialaren eta kulturalaren bitartez.

e) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea erabiltzen jakitea, baita haren funtzio nagusiak eta aurreratuak ere, eta lan-fluxu eraginkorra edukitzea irudia eta soinua tratatzeko beste software batzuekin.

2.– Norberaren lanetan ikus-entzunezko mezuaren eginkizunak bereiztea eta aplikatzea (informatiboak, komertzialak edo artistikoak), baita alderdi morfologikoak, alderdi sintaktikoak, alderdi semantikoak, alderdi estetikoak eta alderdi didaktikoak ere.

## Ebaluazio-irizpideak:

a) Ikus-entzunezko mezuak egitea, beti haren funtzioa eta nori zuzentzen zaion kontuan hartuta.

b) Ikus-entzunezko mezuaren alderdi morfologikoak kontuan hartuta (elementu grafikoak eta soinudunak).

c) Alderdi semantikoak (elipsia, metaforak, baliabide linguistikoak...) eta sintaktikoak (planoak, argeluak, konposizioa...) erabiltzen jakitea.

d) Alderdi estetikoak helarazi beharreko irudiarekin bat etorritz erabiltzea, eta gogoeta kritikoa erakustea.

e) Ikus-entzunezko mezuen edukiak ulertzea eta barneratzea erraztea.

f) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea zein haren eginkizun nagusiak erabiltzen jakitea.

3.– Egungo bideo-teknologia ezagutzea, bai ekipoen eta periferikoei dagokienez (hardwarea) bai erabiltzaile aurreratu mailari dagokionez software espezifikoak erabiltzeko.

## Ebaluazio-irizpideak:

a) Bideokameraren ezaugarri nagusiak eta anatomia, bideokamera digitala osatzen duten atalak, bideokamera motak, zooma, optika eta grabatzeko formatuak, bai eta periferikoen ezaugarri nagusiak ere, ezagutzea haien aukerak optimizatuz.

b) Egungo lan-estazio baten osagaiak, haren osagai nagusia eta konfigurazioa ezagutzea, eta, gainera, sistema eragilea eta hirugarrenen softwarea ezagutzea eta eraginkortasunez erabiltzea mantentzeko eta artxiiboak kudeatzeko.

c) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea erabiltzen jakitea, baita haren funtzio nagusiak eta aurreratuak ere, eta lan-fluxu eraginkorra edukitzea irudia, soinua, konposizioa, animazioa, 3D... tratatzeko beste software batekin.

d) Egungo bideo-formatuak eta haien ezaugarri teknikoak ezagutzea, baita kasu bakoitzerako kodek egokienak ere amaierako bideoa sortzeko orduan.

4.– Ikus-entzunezko hizkuntzaren eta kontakizunaren printzipioak ezagutzea eta aplikatzea, baita planoaren tipologia, esanahiak eta funtzioak ere; eta muntatzeko teknikak zein modalitate arruntenak ezagutzea.

a) Ebaluazio-irizpideak:

b) Ikus-entzunezko mezuaren neurri-unitateak koherentziaz ezagutzea eta irudikatzea bideo bat egitean: sekuentzia, eszena eta planoak.

c) Irudikatze gaitasuneko unitatearen ezaugarri zinematografikoak eta tipologia ezagutzea eta normaltasunez erabiltzea: planoak.

d) Espazio- eta perspektiba-harremanak, sakontasuna eta eszenako elementuen arteko espazio-harremanak logikaz erabiltzea.

e) Muntaketa edo edizioa egitea planoak lotuz eta egokituz esanahizko unitate handiagoak sortzeko, baita soinua eta elementu grafikoak txertatzeko ere.

f) Muntaketaren funtzio sintaktikoak, semantikoak eta erritmikoak ezagutzea, baita haiek bereizten ere.

g) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea zein haren eginkizun nagusiak erabiltzen jakitea.

5.– Argien ezaugarriak eta propietateak ezagutuz oinarritzko argiztapen-eskemak erabiltzeko gaitasuna; espazio eszenografiko errazak ezagutzea, sortzea eta ebaztea, bai eta amaierako soinua erabiltzea eta editatzea ere.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Barnealdeetan argiztapen-eskema normalizatuak erabiltzea eta argiaren ezaugarri orokorrak ezagutzea, baita argien espezifikoak ere erabiltzeko.

b) Helarazi beharreko mezuaren arabera argiztapen-eskema adierazkorragoak erabiltzea hartarako sortutako baliabideak erabiliz: kontraargiak, argien muturreko posizioak, kolorea...

c) Kameran eta fokuen ezaugarri teknikoak ezagutzea grabazioan beharrezko doikuntzak eginez.

d) Soinua kapturatzen, grabatzen eta editatzen jakitea hartarako aplikazio errazak eta espezifikoak erabiliz, eta amaierako produktuan erabiltzea.

e) Espazio eszenografiko bat asmatzea, planteatzea eta ebaztea haren sorrera gauzatzen laguntzen duten diziplina anitzeko ezagutzak erabiliz.

6.– Ikus-entzunezko produktu bat egiteko fase guztiak definitzea eta prestatzea aurreproduktzio, produktzio eta postproduktzio fase nagusiak erabiltzeko.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Ideia nagusitik abiatu eta argumentua eta sinopsia modu zehatz, argi eta sinple batez garatzea ondoren gidatzea egiteko.

b) Gidoi teknikoa egitea film osoaren deskribapen zehatz bat eginda, bertan honako alderdi hauek jasota; eszenen zenbakiak; efektuaren lokalizazioa eta adierazpena; plano bakoitzaren zenbakia eta haren tipoa, koadratzea eta angelua, pasatzeko moduak, kamera-mugimenduak, ekintzaren, elkarriketen, musikaren eta zaraten deskribapena barne.

c) Lan-plana jarraituz grabatzea produkzio-fasean, eguneroko lana azalduta.

d) Bideoa kapturatzea eta antolatzea ondoren edizio ez-lineala egiteko, eta multimediako elementuak sortu eta inportatzeko (audioa, bideoa eta grafikoak).

e) Filma editatzea eta elementu grafikoak, baita audio-elementuak ere, bideoko editore ez-lineal batean txertatzea, beharrezko audio- eta bideo-pistak sortuz eta editatzeko oinarritzko teknikak erabiliz.

f) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea zein haren eginkizun nagusiak erabiltzen jakitea.

g) Filma esportatzea bideo-formatu egokiena erabiliz, filmaren amaierako kalitatea eta erreproduzitzeko den bitartekoa kontuan hartuta, eta beharrezkoa bada kodekak erabiliz.

7.– Generoen eta ezaugarrien sailkapena ezagutzea (dokumentala, animazioa, argumentala, fikzioa...), baita ikus-entzunezko baliabideenak ere (zinema, TBA, Interneta...).

Ebaluazio-irizpideak:

a) Ikus-entzunezko generoen sailkapena eta ezaugarri arruntak eta bereizleak ezagutzea eta aztertzea etorkizunean lanean bertan baliatu ahal izateko.

b) Ikus-entzunezkoen sailkapena, ezaugarriak, erreproduzitzen diren euskarriak eta bitartekoak asimilatzea, eta haien ezaugarri teknikoak norberaren lanetan egokitasunez erabiltzea.

c) Gama altuko edizio ez-linealeko softwarea zein haren funtzio nagusiak erabiltzen jakitea.

d) Ikus-entzunezko hainbat bitartekotan erakutsi ahal diren bideoak ekoizteko gai izatea, haien ezaugarriak aldatuz eta jatorrizko bideo-artxiboak beraiek optimizatuz proiektuan eta esportaziorik egokienean.

e) Ikus-entzunezko baliabideen azken estandar teknikoak, bideo-formatuen tipoak eta ezaugarriak, konpresioak, bereizmenak, kolore-sakontasuna... ezagutzea.

B) Edukiak.

1.– Ikus-entzunezko mezuari buruzko teoriak. Ikus-entzunezko baliabideen bilakaera.

2.– Ikus-entzunezko komunikazioa. Ikus-entzunezko mezuaren neurriak, funtzioak eta antolamendua.

3.– Ikus-entzunezko baliabideen oinarri teknologikoak. Bideoaren eta digitalaren teknologia. Ikus-entzunezko ekipoen elementu teknikoak.

4.– Ikus-entzunezko hizkuntza. Narrazioaren erretorika eta ikus-erretorika. Irudikatutako espazioaren eta denboraren antolamendua. Trantsizioa eta jarraitutasuna. Artikulazio espazio-tenporalak. Muntaketa. Askatasun formala.

5.– Ikus-entzunezko irudiaren beste elementu batzuk: argiztapena, soinua eta eszenografia.

6.– Ikus-entzunezko produktu bat lantzeko faseak.

## 7.– Ikus-entzunezko generoak eta produktuak.

Prestakuntza-modulua: Gidoia eta narrazio-egitura

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 75 ordu

Baliokidetasuna kredituetan: 4

### A) Helburuak eta Ebaluazio-irizpideak:

#### 1.– Narrazio-gidoi bat garatzen jakitea.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Animazio-pieza bat garatzeko narrazio-gidoia egitea.
- b) Ideiatik gidoi argumental edo dokumentalera arteko bidea egitea.
- c) Hainbat narrazio-era garaikideren analisi dramaturgikoak egitea.

2.– Tresna metodologikoak ematea ideia gidoi bihurtzeko erabili nahi den generoaren espezifikotasunarekin bat etorritz.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Ikerketa eta landa-lana garatzea ikus-entzunezko sorkuntzaren oinarri gisa.
- b) Irudimena, kazetaritza-kronika edo ipuin bat oinarri hartuta argumentu-gidoi bat eraikitzea.
- c) Kazetaritza-kronika edo arlo zientifikoa oinarri hartuta gidoi dokumental bat eraikitzea.

#### 3.– Ikus-entzunezko narrazioak eraikitzean pertsonaien karakterizazioa garatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Genero arloko aurreiritziak, estereotipoak eta rolak errepikatzen ez dituzten bi sexuetako pertsonaia nagusiak eta bigarren mailakoak sortzea.
- b) Hau egitea: sinopsia, tratamendua, story line, eszena-egitura, elkarriketa-dinamikak.
- c) Koherentzia eta sinesgarritasuna dituzten pertsonaiak eraikitzen jakitea.

#### 4.– Ikus-entzunezkoaren egitura narratiboak eta ez-narratiboak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Biraketa argumentalak eta dramatikoak esploratzea.
- b) Narrazioaren inflexio- eta egituratze-puntuak garatzea.
- c) Argumentazioaren teoria erabiltzen jakitea kontatzeko modu gisa.

5.– Pertsonaien motibazioak aztertzea, eta tentsore dramatikoak aplikatzea ikus-entzunezko kontakizun baten gatazkari gidoia idazteko prozesuan.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Tentsore nagusiak eta bigarren mailakoak bereizten jakitea.

b) Motibazioak eta gatazka identifikatzea gidoiaren egiturari.

c) Gatazka areagotzeko estrategiak bilatzea.

6.– Istorio baten narrazio-egitura identifikatzea eta antolaketa grafikorako hainbat irtenbide proposatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

Norberaren eta besteen istorioen narrazio grafikoetarako sormenezko eta komunikaziozko hainbat irtenbide esploratzea.

b) Planoak, trantsizioak eta musika bereiztea.

c) Argumentua minututan aurkezten jakitea, eszenak bereizita.

7.– Norberaren edo besteen istorioak oinarri hartuta narratiba grafikoko proposamenak egitea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Norberaren edo besteen istorioak eraginkortasunez kontatzea diskurtso grafikoaren baliabideak erabiliz.

b) Errealitatea sorkuntzarako esentzia eta presentzia gisa hartzeko aukera aztertzea.

c) Ikerketa eta landa-lana ikus-entzunezko sorkuntzaren oinarri gisa gauzatzea.

8.– Narratiba grafikoko gidoiaren hizkuntza, egitura eta erabilera menderatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Narratiba grafikoaren berezko kontzeptuak eta terminoak egoki ulertzea, identifikatzea eta aplikatzea.

b) Narratiba grafikoaren lexikoa eta kodeak ezagutzea eta erabiltzea.

c) Hainbat egitura narratibo esploratzea, hala nola zirkularrak, ziklikoak, denbora-linea progresiboak edo alderantzizkoak, aldizkakoak, zatikatzea...

B) Edukiak.

1.– Narrazio-hizkuntza. Genero-estereotipoen eta -rolen eragina pertsonaiak eraikitzeke orduan.

2.– Hizkuntza sekuentziala.

3.– Gidoia osatzea. Egokitzenak. Argumentua. Sinopsia.

4.– Istorio baten egitura eta garapena. Formatuak.

5.– Muntaketa eta erritmoa.

Prestakuntza-modulua: Animazio-proiektuak

Kurtsoa: 1.a

Iraupena: 128 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 9

A) Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

1.– Ikus-entzunezko animazio-proiektu baten faseak, baita berau egiteko metodologia egokienak ere, bereiztea eta gauzatzen jakitea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektuaren espezifikazioen arabera lan-metodologia egokia aplikatzea.

b) Espezialitatearen terminologia espezifikoa menderatzea.

c) Animazioko proiektu baten ezaugarri espezifikoak antzematea, dokumentazioa aztertuta, haien kontzepzioa eta produkzio-diseinua zehazteko.

d) Animazio-proiektu bat osatzen duten faseak finkatzea eta bereiztea.

2.– Zinema, telebista eta medio berrietarako animazio-proiektuak garatzea animazio-teknika berriak eta tradizionalak erabiliz.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Hizkuntza ezberdinak egoki erabiltzea egiteko eta hedatzeko bitartekoaren berezitasunen arabera.

b) Animazio-teknika ezberdinak hautatzea helarazi beharreko mezuaren arabera, eta horiek trebetasunez erabiltzea.

c) Espezialitatearen terminologia espezifikoa menderatzea.

3.– Ikusizko narrazioak egitea animazioaren adierazpen-baliabideak eraginkortasunez erabiliz bitartekoaren, generoen eta ikus-entzunezko produktuen berezitasunen arabera.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektuaren espezifikazioen arabera lan-metodologia egokia aplikatzea.

b) Proposatutako komunikazio-helburuekin bat datorren ikusizko eta narrazioko diskurtsoa prestatzea.

c) Animazioaren berezko baliabideak aplikatzea ikus-animaziora.

4.– Animazio-proiektua hainbat formatutara egokitzen jakitea hedabidearen arabera.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animazio-proiektu bat aurkez daitezkeen formatu ezberdinak identifikatzea.

b) Edukiak formatu egokietan behar bezala esportatzea.

c) Beharrezko irteera-formatuen eta bihurketen zerrenda bat egitea.

d) Emanaldi-moduaren arabera sortu behar diren fitxategi moten zerrenda bat egitea.

5.– Animazio-pieza bat planifikatzeko eta egiteko prozesua baloratzea esperimenteratzeko, komunikatzeko eta arte-adierazpen pertsonalerako aukera modura.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Edukiak helarazteko sormen eta adierazpeneko ikusizko irtenbideak esploratzea.

b) Animazioan ikusizko irudiak duen balioaren gaineko eztabaida-esparruak sortzea, berau adierazpen artistiko pertsonalerako zein komunikatzeko, sozializatzeko eta errealitate batekin alderatzeko modu gisa ulertuta.

c) Banako alderdi sortzaileak garatzea; hau da, istorioak idaztea, efektuak sortzea, irudi zein bideoetan ukituak egitea, bai eta multimediako aplikazioak zein mundu birtualak diseinatzea tresna teknologikoak erabiliz.

6.– Proiektuaren amaierako ezaugarri teknikoak definitzea, eta, horretarako, bere garrantzia analizatzea eta baloratzea, eta bere laneko eta amaierako akaberako parametroak definitzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektuaren formatua (lanekoa, erreprodukziokoa, biltegitratzekoa eta emanaldikoa) eta lan-bereizmena zehaztea, azken emaitzaren beharrekin bat datozela egiaztatuz.

b) Jarraitu behar den prozesuaren eskema osatzea, aldi berean egin daitezkeen lanak, kronologia eta faseak zehaztuz.

c) Prototipoaren ebaluazioa eta proiektuaren ebaluazioa egitea, betiere kalitate-arauak betetzen direla eta argitaratze-parametroak konfiguratuta daudela ziurtatuta.

B) Edukiak.

1.– Animazio-proiektua, faseak eta planifikazioa: story line, sinopsia, gidoia, story board, layout, art concept, biblia eta bestelakoak.

2.– Proiektuaren aurreprodukzioa: dokumentazioa, pertsonaien diseinua, hondoak eta bestelakoak.

3.– Aurreprodukzioa: pertsonaiak eta agertokiak sortzea, maketak, hondoak, eszenografia, audio-atzematea, filmatze-gutuna, irudi- eta audio-atzematea, animazioa, tartekatzea...

4.– Postprodukzioa: bideo-edizioa, irudi-doikuntza, efektuak, trantsizioak, audio-tratamendua, kreditu-sorrera, eta abar.

5.– Tresna informatikoak eta teknologia berriak animazio-proiektu bat sortzeko. Animazio-, edizio- eta postprodukzio-programa.

6.– Filmen esportazioa eta emanaldi-moduak: formatuak, kodekak...

7.– Espezialitatean aplikatzeko araudi espezifikoak.

Prestakuntza-modulua: Animazio-proiektuak

Kurtoa: 2.

Iraupena: 200 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 13

A) Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

1. mailan landutako helburuetan sakonduko da, eta gaiaren jakintza aurreratuago baten berezko beste batzuekin osatuko dira horiek.

1.– Ikus-entzunezko animazio-proiektu baten faseak, baita berau egiteko metodologia egokienak ere, bereiztea eta gauzatzen jakitea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektuaren espezifikazioen arabera lan-metodologia egokia aplikatzea.

b) Espezialitatearen terminologia espezifikoa menderatzea.

c) Animazioko proiektu baten ezaugarri espezifikoak antzematea, dokumentazioa aztertuta, haien kontzepzioa eta produkzio-diseinua zehazteko.

d) Animazio-proiektu bat osatzen duten faseak finkatzea eta bereiztea.

2.– Zinema, telebista eta medio berrietarako animazio-proiektuak garatzea animazio-teknika berriak eta tradizionalak erabiliz.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Hizkuntza ezberdinak egoki erabiltzea egiteko eta hedatzeko bitartekoaren berezitasunen arabera.

b) Animazio-teknika ezberdinak hautatzea helarazi beharreko mezuaren arabera, eta horiek trebetasunez erabiltzea.

c) Espezialitatearen terminologia espezifikoa menderatzea.

3.– Ikusizko narrazioak egitea animazioaren adierazpen-baliabideak eraginkortasunez erabiliz bitartekoaren, generoen eta ikus-entzunezko produktuen berezitasunen arabera.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektuaren espezifikazioen arabera lan-metodologia egokia aplikatzea.

b) Proposatutako komunikazio-helburuekin bat datorren ikusizko eta narrazioko diskurtsoa prestatzea.

c) Animazioaren berezko baliabideak aplikatzea ikus-animaziora.

4.– Animazio-proiektua hainbat formatutara egokitzen jakitea hedabidearen arabera.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Animazio-proiektu bat aurkez daitezkeen formatu ezberdinak identifikatzea.

b) Edukiak formatu egokietan behar bezala esportatzea.

c) Beharrezko irteera-formatuen eta bihurteten zerrenda bat egitea.

d) Emanaldi-moduaren arabera sortu behar diren fitxategi moten zerrenda bat egitea.

5.– Animazio-pieza bat planifikatzeko eta egiteko prozesua baloratzea esperimenteratzeko, komunikatzeko eta arte-adierazpen pertsonalerako aukera modura.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Edukiak helarazteko sormen eta adierazpeneko ikusizko irtenbideak esploratzea.

b) Animazioan ikusizko irudiak duen balioaren gaineko eztabaida-esparruak sortzea, berau adierazpen artistiko pertsonalerako zein komunikatzeko, sozializatzeko eta errealitate batekin alderatzeko modu gisa ulertuta.

c) Banako alderdi sortzaileak garatzea; hau da, istorioak idaztea, efektuak sortzea, irudi zein bideoetan ukituak egitea, bai eta multimediako aplikazioak zein mundu birtualak diseinatzea tresna teknologikoak erabiliz.

6.– Proiektuaren amaierako ezaugarri teknikoak definitzea, eta, horretarako, bere garrantzia analizatzea eta baloratzea, eta bere laneko eta amaierako akaberako parametroak definitzea.

Ebaluazio-irizpideak.

a) Proiektuaren formatua (lanekoa, erreprodukziokoa, biltegitratzekoa eta emanaldikoa) eta lan-bereizmena zehaztea, azken emaitzaren beharrekin bat datozela egiaztatuz.

b) Jarraitu behar den prozesuaren eskema osatzea, aldi berean egin daitezkeen lanak, kronologia eta faseak zehaztuz.

c) Prototipoaren ebaluazioa eta proiektuaren ebaluazioa egitea, betiere kalitate-arauak betetzen direla eta argitaratze-parametroak konfiguratuta daudela ziurtatuta.

7.– Animazio-proiektu baten errealizaziorako beharrezko elkarrekintza eta komunikazioko protokoloak, eta lan egiteko moduaren ezaugarriak definitzea, eta, horretarako, proiektu-mota bakoitzean esku hartzen duten talde teknikoak eta giza taldeak baloratzea.

Ebaluazio-irizpideak:

d) Animazio-proiektua egiteko prozesuaren organigrama orokor bat egitea.

e) Lan-prozesua behar bezala antolatzeke eginkizunak esleitzea.

f) Iniziatibaz eta sormenez egoerak, arazoak edo kontingentziak konpontzea.

g) Lantaldeak arduraz antolatu eta koordinatzea, haien garapena gainbegiratzuz, harreman onak izanez, lidergoa hartuz, eta sortzen diren gatazkak konpontzeko aterabideak proposatuz.

8.– Espezialitatean aplikatzekoa den berariazko araudia ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak.

a) Proiektuetan jarduera profesionalari lotutako araudia betetzea, adibidez intimitate, ohorea eta norberaren irudirako eskubideari buruzkoa.

b) Proiektua egitea laneko eta ingurumeneko arriskuen prebentzioko prozedurak kontuan hartuta.

c) Kalitate-kudeaketako, irisgarritasun unibertsaleko eta guztiontzako diseinuko prozedurekin lotutako bestelako lege-xedapenak aplikatzea.

Prestakuntza modulua: Proiektu integratua

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 90 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 10

A) Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

1.– Kalitate tekniko, artistiko eta komunikazioko animazio-proiektu bat, norberarena edo aginduta, proposatzea eta diseinatzea tituluan adierazitako gaitasunekin lotuta.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Esparru profesionalean galdatzekoak diren teknika-, arte- eta komunikazio-mailak betetzen dituen animazioko pieza bat gauzatzea.
- b) Enkarguaren baldintza eta espezifikazioetara egokitutako proiektu-metodologia bat erabiltzea.
- c) Lortu nahi diren helburuak ezartzea, proiektua osatzen duten faseak edo zatiak eta horien edukia identifikatuta.
- d) Proiektua gauzatzeko baliabide materialak eta pertsonalak aurreikustea.
- e) Dagokion aurrekontu ekonomikoa egitea, proiektua abian jartzeko finantziazio-beharrak identifikatuta.

2.– Proiektuaren gauzatzea planifikatzea, esku hartzeko plana eta lotutako dokumentazioa zehaztuta, horretarako proiektua gauzatzeko prozedurak definituz.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Jarduera bakoitzerako beharrezko baliabideak eta logistika finkatzea.
- b) Jarduerak gauzatzeko baimenen beharrak identifikatzea.
- c) Gauzatzeko denborak planifikatzea.
- d) Gauzatzeko beharrezko dokumentazioa zehaztea eta prestatzea.

3.– Animazioko proiektu originala egitea dagozkion etapa eta kalitate-kontrol guztiak eginez, eta espezialitateko trebetasun profesionalak garatuz.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Esparru profesionalean galdatzekoak diren teknika-, arte- eta komunikazio-mailak betetzen dituen animazioko pieza bat gauzatzea.
- b) Proiektuaren kalitate-kontrola egitea haren forma-, adierazkortasun-, teknika-, teknologia- eta funtzio-alderdiak kontuan hartuta.
- c) Ebaluazioa egiteko kalitate-adierazleak definitzea.
- d) Baliabide eta jardueretan izan litezkeen aldaketak kudeatzeko prozedurak definitzea.

4.– Proiektua aurkeztu eta defendatzea, proiektua lantzean eta heziketa-zikloko ikaskuntza-prozesua garatzean eskuratutako konpetentzia teknikoak eta pertsonalak eraginkortasunez erabilia.

Ebaluazio-irizpideak:

- a) Proiektuaren memoria-dokumentu bat egitea.
- b) Horren aurkezpen bat prestatzea, eta horretarako komunikazio-estilo egoki bat erabiltzea aurkezpena egokia, argia, arina eta eraginkorra izan dadin.

c) Proiektuaren azalpena egitea, bertan, haren helburuak eta eduki nagusiak deskribatuta eta jasotako ekintza-proposamenen hautaketa justifikatuta.

d) Proiektua egoki aurkeztea bere lanbide-esparruaren berezko kontzeptuak eta terminologia behar bezala erabiliz.

#### B) Edukiak.

1.– Animazio-proiektua sortzea eta gauzatzea. Metodologia. Etapak. Zehaztapenak. Baldintzatzaileak. Dokumentazio grafikoa.

2.– Animazio-proiektua gauzatzea harik eta produktu amaitua lortu arte. Kalitate-kontrola egiaztatzea proiektuaren fase desberdinetan.

3.– Proiektua komunikatzea, aurkeztea eta aldezte.

Prestakuntza-modulua: Laneko prestakuntza eta orientabidea.

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 50 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 3

#### A) Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

1.– Laneko lege-esparrua aztertzea eta interpretatzea eta lan-harremanetatik eratortzen diren eskubideak eta betebeharrak ezagutzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Identifikatu dira lan-zuzenbidearen oinarrizko kontzeptuak.

b) Identifikatu dira Emakumeen eta Gizonen Berdintasunerako 4/2005 Legearen eta Emakumeen eta Gizonen Berdintasun Eragingarriko Lege Organikoaren lan-alderdiak.

c) Enpresaburuen eta langileen arteko harremanetan esku hartzen duten erakunde nagusiak bereizi dira.

d) Zehaztu dira laneko harremanaren ondoriozko eskubideak eta betebeharrak.

e) Identifikatu dira sexua dela medio lan-harremanetan izandako zuzeneko eta zeharkako bereizketak.

f) Kontratazio modalitate nagusiak aztertu dira, eta kolektibo jakin batzuentzat kontratazioa sustatzeko neurriak identifikatu dira.

g) Genero-ikuspegitik aztertu dira emakume eta gizonen kontratu motak eta lanaldiak; bai-eta beroriek ordainsari eta kontribuzioetan dituzten epe labur, ertain eta luzeko ondorioak ere.

h) Laneko eta familiako bizitza uztartzeko xedez indarrean dagoen legerian ezarritako neurriak balioetsi dira; baita emakume eta gizonek neurri horiei ematen dieten erabileraren gizarte-arrazoiak eta laneko ondorioak ere.

i) Laneko harremana aldatu, eten eta deuseztatzearen arrazoiak eta ondorioak identifikatu dira.

j) Soldata-ordainagiria aztertu da eta haren osagai nagusiak identifikatu dira.

k) Genero-ikuspegitik aztertu da emakumeen eta gizonen artean dagoen soldata-jauzia.

l) Gatazka kolektiboaren inguruko neurriak eta gatazkak ebazteko prozedurak aztertu dira.

m) Tituluarekin zerikusia duen lanbide-sektore bati aplikatzekoa zaion hitzarmen kolektiboan adostutako lan-baldintzak zehaztu dira.

n) Lan-antolamenduaren ingurune berrien ezaugarriak identifikatu dira.

2.– Enpresa txiki edo ertain bat antolatzeko eta kudeatzeko betekizunak eta lege-baldintzak ezagutzea, ekoizpen-faktoreak ez ezik, juridikoak, merkataritzakoak eta sozio-laboralak kontuan hartuta.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Herritarren bizi-kalitatea hobetzeko funtsezko oinarri gisa baloratu da Gizarte Segurantzaren eginkizuna.

b) Gizarte Segurantzaren sistemak estaltzen dituen kontingentziak zerrendatu dira.

c) Gizarte Segurantzaren sisteman dauden araubideak identifikatu dira.

d) Gizarte Segurantzako sistemaren barruan enpresaburuaren eta langilearen irudiak dituen betebeharrak identifikatu dira.

e) Langilearen kotizazio-oinarriak, eta langilearen eta enpresaburuaren irudiari dagozkion kuotak identifikatu dira.

f) Emakumeen eta gizonen arteko kotizazio desberdintasunak eta berorien ondorioak identifikatu dira.

g) Gizarte Segurantzako sistemaren prestazioak sailkatu eta betekizunak identifikatu dira.

h) Legez egon daitezkeen langabezia-egoerak zehaztu dira.

i) Oinarritzko kontribuzio mailari dagokion langabezia-prestazioaren iraupena eta zenbatekoa kalkulatu dira.

3.– Lan-merkatura eta etengabeko prestakuntzara iristeko bideak identifikatzea eta eginbide horietan diharduten organismo instituzionalak ezagutzea, bai naziokoak eta bai Europako erkidegokoak.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Etengabeko prestakuntzaren garrantzia baloratu du, enplegatzeko aukerak zabaltzeko eta produkzio-prozesuaren eskakizunetara egokitzeko funtsezko faktore gisa.

b) Tituluaren lanbide profilari lotutako prestakuntza-ibilbidea eta ibilbide profesionala identifikatu dira.

c) Ikasleek –neska eta mutil– prestakuntza- eta lanbide-erabakiak hartzean eta lanari ekitean elkarri eragiten dioten genero-baldintzatzaileak eta gizarte-itxaropenak identifikatu dira.

d) Profilari lotutako lanbide-jarduerarako eskatzen diren gaitasunak eta jarrerak zehaztu dira.

e) Tituludunarentzako enplegu-sorgune eta lan-munduratzeko gune nagusiak identifikatu dira.

f) Tituluari dagokion lanbidearekin lotutako zenbait lan, lanpostu edo esparrutara heltzeko emakumeek eta gizonek aurki ditzaketan balizko zailtasunak, aurreiritziak eta oztopoak identifikatu dira.

g) Lana bilatzeko prozesuan erabiltzen diren teknikak zehaztu dira.

h) Enpleguaren garrantzia balioetsi da bai ikasle nesken eta bai ikasle mutilen bizimoduan, baita batzuen eta besteen erantzunkidetasunaren garrantzia ere etxe barruko eta zainketa lanei dagokienez, aipatutako jarduera profesionala baldintza berdinetan posible izan dadin.

i) Tituluari lotutako lanbide-sektoreetan auto-enplegurako hautabideak aurreikusi dira.

j) Erabakiak hartzeko nortasuna, helburuak, jarrerak eta norberaren prestakuntza baloratu dira.

4.– Laneko segurtasunari eta higieneari buruzko arauak ulertzea eta aplikatzea, eta ingurumenaren babesarekiko sentiberatasuna garatzea, bizi-kalitatearen faktore erabakigarriak direnez.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Laneko arriskuen prebentzioan dauden eskubide eta betebeharrak nagusiak azaldu ditu.

b) Genero-ikuspegitik aztertu dira lantegietako sexu-jazarpenak eta jazarpen sexistak; bai-eta mota horretako jazarpenak prebenitzeko protokoloak eta halako kasuetarako jokabide-protokoloak ere.

c) Maskulinitasun eredu tradizionalari dagokion rola eta beharrezko prebentzio-neurriak hartu gabe laneko arriskuak bere gain hartzearen arteko erlazioa aztertu da.

d) Enpresan prebentzioa kudeatzeko moduak sailkatu dira, laneko arriskuen prebentzioari buruzko araudian ezarritako irizpideen arabera.

e) Arriskuen prebentzioari dagokionez, enpresan langileak ordezkatzeko moduak zehaztu dira.

f) Laneko arriskuen prebentzioarekin zerikusia duten erakunde publikoak identifikatu dira.

g) Enpresan larrialdiren bat izanez gero jarraitu beharreko jarduera-sekuentzia barne hartuko duen prebentzio-plan bat izatearen garrantzia balioetsi da.

h) Tituludunaren lanbide-sektorearekin lotutako lantoki baterako prebentzio-planaren edukia zehaztu da.

i) Larrialdi- eta ebakuazio-plan bat proiektatu da.

B) Edukiak:

1. helburuarenak.

- Lan-zuzenbidearen iturriak aztertzea eta hierarkiaren arabera sailkatzea.

- Lanerako eskubidearekin lotura duten Giza Eskubideen Adierazpen Unibertsaleko artikuluen azterketa eta emakume eta gizonei aplikatzea.

- Langileen Estatutuari buruzko Legearen Testu Bateginean (LELTB) arautzen diren lan-jardueren ezaugarrien analisia.

- Otsailaren 18ko Emakumeen eta Gizonen Berdintasunerako 4/2005 Legeko Lanari (IV. kapitulua) eta Uztartze erantzukideari (VI. kapitulua) buruzko artikuluen analisia.
- EAEn indarrean dagoen Emakumeen eta Gizonen Berdintasunerako Planaren analisia, bereziki, Gizarte Antolakuntza Erantzunkideari dagokionez.
- Martxoaren 22ko Emakumeen eta Gizonen Berdintasun Eragingarrirako 3/2007 Legeko Berdintasun printzipioari (I. titulua) eta Lanerako eskubideari (IV. titulua) buruzko artikuluen analisia.
- Kontratu-modalitate ohikoenak formalizatu eta alderatzea, haien ezaugarrien arabera.
- Sexuaren arabera banandutako datuen analisia honako gai hauei buruz: enplegua eta desenplegua sektoreka, kontratu eta lanaldi motak, kotizazioak eta faktore horietatik sortutako lan-eskubideak.
- Nomina interpretatzea.
- Dagokion lanbide-jarduerako sektorerako hitzarmen kolektiboa aztertzea.
- Lan-zuzenbidearen oinarrizko iturriak: Konstituzioa, Europar Batasunaren zuzentarauak, Langileen Estatutua, Hitzarmen Kolektiboa.
- Lan-kontratua: kontratuaren elementuak, ezaugarriak eta formalizazioa, gutxieneko edukiak, enpresaburuaren betebeharrak, enpleguari buruzko neurri orokorrak.
- Kontratu motak: mugagabeak, prestakuntzakoak, aldi baterakoak, lanaldi partzialekoak.
- Lanaldia: iraupena, ordutegia, atsedenaldiak (laneko egutegia eta jaiegunak, oporrak, baimenak).
- Soldata: motak, ordainketa, egitura, aparteko ordainsariak, soldataz kanpoko eskuratzeak, soldata-bermeak.
- Langile emakumezkoen eta gizonezkoen arteko soldata-jauzia eratzen duten faktoreak eta berorien eragina batzuen eta besteen burujabetasun ekonomikoan eta pertsonalean.
- Soldata-kenkariak: kotizazio-oinarriak eta ehunekoak, Pertsona Fisikoen Errentaren gaineko Zerga (PFEZ).
- Kontratua aldatu, eten eta deuseztatzea.
- Ordezkaritza sindikala: sindikatuaren kontzeptua, sindikatzeko eskubidea, enpresa-elkarteak, gatazka kolektiboak, greba, ugazaben itxiera.
- Hitzarmen kolektiboa. Negoziazio kolektiboa.
- Lan-antolamenduaren ingurune berriak: lana kanporatzea, telelana.
- Lana arautzeko beharra baloratzea.
- Bere jarduera profesionalari dagokion sektorearen lan-harremanetan aplikatzen diren arauak ikasteko interesa izatea.
- Aurreikusitako legezko bideak laneko gatazken ebazpide gisa aintzat hartzea.
- Langileen kontratazioan etika eskaseko eta legez kanpoko jardunak baztertzea, batez ere premia handienak dituzten kolektiboetara dagokienez.

- Sexu arrazoiengatik aplikatutako zuzeneko eta zeharkako bereizketak, langileak kontratatzerakoan eta kaleratzerakoan.

- Gizartea hobetzeko agente gisa, sindikatuen eginkizuna aintzat hartu eta balioestea.

## 2. helburuarenak.

- Gizarte Segurantzako sistema orokorra unibertsala izateak duen garrantzia aztertzea.

- Gizarte Segurantzaren prestazioei buruzko kasu praktikoak ebaztea.

- Gizarte Segurantzako sistema: aplikazio-esparrua, egitura, araubideak, erakunde kudeatzaileak eta laguntzaileak.

- Enpresaburuen eta langileen betebeharrak nagusiak Gizarte Segurantzaren arloan: afiliazioak, altak, bajak eta kotizazioa.

- Babes-ekintza: osasun-asistentzia, amatasuna, aldi baterako ezintasuna eta ezintasun iraunkorra, baliaezintasun gabeko lesio iraunkorrak, erretiroa, langabezia, heriotza eta biziraupena.

- Prestazioen motak, eskakizunak eta kopurua.

- Langileak euren eskubideen eta betebeharren inguruan aholkatzeko sistemak.

- Amatasun eta aitatasun eskubide eta prestazioei buruzko genero-analisia; baita beroriek langile emakumezkoen eta gizonezkoen lanbide-garapenean dituzten ondorioena ere.

- Herritarren bizi-kalitatea hobetzeko Gizarte Segurantzaren eginkizuna aintzat hartzea.

- Gizarte Segurantzarako kotizazioan nahiz prestazioetan iruzurrezko jokabideak gaitzestea.

## 3. helburuarenak.

- Lan-ibilbiderako interes, gaitasun eta motibazio pertsonalen analisia.

- Ikasle neska eta mutilen prestakuntza- eta lanbide-hautapenei buruzko datuen analisia eta indarrean dauden genero-estereotipo eta -rolak identifikatzea; lanbidea aukeratzeko erabakian eragina duten lan-ereduak eta -erreferentziak ere kontuan hartuta.

- Enpleguaren garrantzia gure gizartean burujabetasun ekonomikoa eta pertsonala edukitzeko eta laneko eta pertsona arteko harremanak berdintasunekoak izan daitezen.

- Zainketaren garrantzia gure gizartean norberaren burujabetasunerako eta familia-ongizaterako eta laneko eta pertsona arteko harremanak berdintasunekoak izan daitezen.

- Bizitza pertsonala, familiakoa eta lanekoa uztartzeko neurrien analisia emakumeek eta gizonek bizimoduko funtzio eta esparru guztietan izan beharreko erantzunkidetasunaren ikuspegitik.

- Tituluari lotutako prestakuntza-ibilbideak identifikatzea.

- Tituluaren lanbide-sektorea definitzea eta aztertzea.

- Norberaren ibilbidea planifikatzea:

- Beharrekin eta hobespenekin bateragarriak izango diren epe ertain eta luzerako lan-helburuak ezartzea.

– Bizi-proiektu pertsonal, familiar eta sozialarekin –eta berorretatik eratortzen diren erantzukizun eta zereginekin– bateragarriak diren lan-helburuak.

– Uneko eta gerorako pentsatutako prestakuntzarekiko helburu errealistak eta koherenteak.

• Ibilbide-planaren, prestakuntzaren eta helburuen arteko koherentzia norberak egiaztatzeke zerrenda bat ezartzea.

• Lan-munduan sartzeko beharrezko dokumentuak betetzea (aurkezpen-gutuna, curriculum vitae...), eta test psikoteknikoak eta elkarriketa simulatuak egitea.

• Lana bilatzeko teknikak eta tresnak.

• Erabakiak hartzeko prozesua.

• Sektoreko enpresa txiki, ertain eta handietan lana bilatzeko prozesua.

• Europan ikasi eta enplegatzeke aukerak. Europass, Ploteus.

• Tituludunaren lan- eta lanbide-ibilbiderako etengabeko prestakuntzak duen garrantzia baloratzea.

• Norberaren ikaskuntzaz arduratzea. Eskakizunak eta aurreikusitako emaitzak ezagutzea.

• Autoenplegua lan-mundura sartzeko hautabidetzat balioestea.

• Lan-munduan egoki txertatzeko lan-ibilbideak baloratzea.

• Lanarekiko konpromisoa izatea. Lortutako trebakuntza baliaraztea.

#### 4. helburuarenak.

• Planifikazio- eta sistematizazio-prozesuak bideratzea, oinarrizko prebentzio-tresna gisa.

• Laneko Arriskuen Prebentzioari (LAP) buruzko oinarrizko araua aztertzea.

• Laneko Arriskuen Prebentzioaren (LAP) arloko egitura instituzionala aztertzea.

• Langileen osasunean eragina duten lan-inguruneke faktore psiko-sozialen analisisa, bereziki sexu-jazarpenarekin eta jazarpen sexistarekin lotura dutenena.

• Sexuaren arabera banandutako datu estatistikeen analisisa istripuei buruz, arrisku-faktoreak eta -jokabideak eta genero-estereotipoekin eta -rolekin duten erlazioa identifikatzeko.

• Lan-ingurunerako larrialdi-plan bat egitea.

• Zenbait larrialdi-plan bateratu eta aztertzea.

• Lanak giza osasunean eta segurtasunean dituen ondorioak.

• Eskubideak eta betebeharrak laneko arriskuen prebentzioaren arloan.

• Erantzukizunak laneko arriskuen prebentzioaren arloan. Erantzukizun mailak enpresan.

• Laneko Arriskuen Prebentzioan (LAP) eta osasunean esku hartzen duten agenteak, eta horien eginkizunak.

- Prebentzioaren kudeaketa enpresan.
- Langileen ordezkaritza prebentzioaren arloan (laneko arriskuen prebentzioko oinarrizko teknikaria).
- Laneko arriskuen prebentzioarekin zerikusia duten erakunde publikoak.
- Prebentzioaren plangintza enpresan.
- Larrialdi- eta ebakuazio-planak lan-inguruneetan.
- Laneko Arriskuen Prebentzioaren (LAP) garrantzia eta beharra baloratzea.
- Laneko arriskuen prebentzioko (LAP) eta laneko osasuneko (LO) agente gisa duen posizioa baloratzea.
- Erakunde publikoek eta pribatuek laneko osasunean (LO) errazago sartzeko egindako aurrerapenak baloratzea.
- Bere ezagutza baloratzea eta dagokion kolektiboaren larrialdi-planei zabaltzea.

Prestakuntza modulua: Enpresa eta ekimen sortzailea

Kurtoa: 2.a

Iraupena: 50 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 3

A) Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

1.– Ekimen ekintzaileari lotutako gaitasunak aitortzea eta aintzat hartzea, eta lanpostuen eta enpresa-jardueren ondoriozko eskakizunak aztertzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) «Berrikuntzaren» kontzeptua eta gizartearen aurrerabidearekin eta pertsonen ongizatea areagotzearekin duen lotura identifikatzea.

b) «Kultura ekintzailearen» kontzeptua eta enpleguaren eta gizarte-ongizatearen sorburu gisa duen garrantzia aztertzea.

c) Ekintzailatza eta berrikuntza mota desberdinak identifikatzea eta berorietarako behar diren gaitasunak aztertzea.

d) Ikasle neska eta mutilen ekintzaile-ekimena eta -gaitasuna indartzen eta moteltzen duten genero-estereotipoak eta rolak aztertzea.

e) Norberaren ekimenaren, sormenaren, prestakuntzaren eta lankidetzaren garrantzia baloratzea, jarduera ekintzailean arrakasta lortzeko ezinbesteko eskakizuntzat.

f) Sektoreko enpresa txiki eta ertain bateko enpleguaren lanerako ekimena aztertzea.

g) Sektorean hasten den enpresaburu baten jarduera ekintzailea nola garatzen den aztertzea.

h) «Arriskuaren» kontzeptua jarduera ekintzaile ororen elementu saihestezintzat aztertzea.

i) «Enpresaburuaren» kontzeptua eta enpresa-jarduera garatzeko beharrezko eskakizunak eta jarrerak aztertzea.

j) Ekintzaile eta enpresaburu eredugarriak identifikatzea, ikasleentzat erreferentzia gisa balio dezaten beren lanbide-eremuko hainbat alderditan.

2.– Enpresa txiki bat sortzeko aukera zehaztea, enpresa-idea hautatzea eta haren bideragarritasuna sostengatzen duen merkatu-azterketa bat egitea, jardun-ingurunearen gaineko eragina baloratuta eta balio etikoak gaineratuta.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Negozio-ideiak sortzeko prozesu bat garatzea.

b) Tituluarekin lotutako negozio baten esparruan ideia jakin bat hautatzeko prozedura sortzea.

c) Hautatutako negozio-ideiari buruzko merkatu-azterketa bat egitea bai emakumezkoen eta bai gizonezkoen egoerak, premiak, hobespenak eta abar kontuan hartuta.

d) Merkatu-azterketatik ondorioak ateratzea eta garatu beharreko negozio-eredua ezartzea.

e) Negozio-proposamenaren balio berritzaileak zehaztea, emakume eta gizonen berdintasuna eta talentu-ekarpena bermatzeko beharrezkoak diren neurriak barne direla.

f) Enpresen gizarte-erantzukizunaren fenomenoak eta enpresa-estrategiaren elementu gisa duen garrantzia aztertzea.

g) Emakumeen eta gizonen arteko berdintasunerako enpresako estrategiak eta neurriak balioestea, enpresen gizarte-erantzukizun korporatiboaren funtsezko parteak eta gizarte-iraunkortasunerako faktore erabakigarria denez.

h) Tituluarekin zerikusia duen enpresa baten balantze soziala egitea eta sorrarazten dituen kostu eta mozkin sozial nagusiak deskribatzea.

i) Sektoreko enpresak Emakundek (Emakumearen Euskal Erakundea) emandako emakumeen eta gizonen aukera berdintasunerako Erakunde Laguntzailearen Aitortzarekin edo emakume eta gizonen berdintasun arloan jardunbide egokiak dituzten enpresekin identifikatzea.

j) Tituluarekin zerikusia duen enpresa txiki eta ertain baten bideragarritasun ekonomiko eta finantzarioari buruzko azterketa egitea.

k) Enpresa-estrategia deskribatzea eta enpresaren helburuekin lotzea.

3.– Enpresa-plan bat egiteko eta, ondoren, hura abiarazi eta eratzeko jarduerak egitea. Dagokion forma juridikoa hautatzea eta, horren arabera, legezko betebeharrak identifikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Enpresa baten oinarritzko eginkizunak deskribatzea eta enpresari aplikatutako «sistema» kontzeptua aztertzea.

b) Enpresaren ingurune orokorraren osagai nagusiak identifikatzea; batik bat, ingurune ekonomikoa, soziala, demografikoa eta kulturala.

c) Berariazko ingurunearen osagai nagusi diren heinean, bezeroekiko, hornitzaileekiko eta lehiakideekiko harremanek enpresa-jardueran duten eragina aztertzea.

d) Sektoreko ETE baten ingurunearen elementuak identifikatzea.

e) Enpresa-kulturaren eta irudi korporatiboaren kontzeptuak eta horiek enpresa-helburuekin duten lotura aztertzea.

f) Enpresaren forma juridikoak aztertzea.

g) Hautatutako forma juridikoaren arabera, enpresaren jabeek legez duten erantzukizun-maila zehaztea.

h) Enpresen forma juridikoetarako ezarritako tratamendu fiskala bereiztea.

i) Indarrean dagoen legeriak ETE bat eratzeko eskatzen dituen izapideak aztertzea.

j) Erreferentziazko herrian sektoreko enpresak sortzeko dauden laguntza guztiak bilatzea.

k) Ekintzailertzan eta enpresen sorkuntzan dagoen genero-jauzia murrizteko dauden laguntzak identifikatzea eta aztertzea.

l) Enpresa-planean, forma juridikoa aukeratzearekin, bideragarritasun ekonomiko eta finantzarioarekin, administrazio-izapideekin, diru-laguntzekin eta bestelako laguntzekin zerikusia duen guztia barne hartzea.

m) Enpresen barruan berdintasun-neurriak, -diagnostikoak eta -planak garatzeko dauden laguntzak aztertzea.

n) ETE bat abian jartzeko dauden kanpoko aholkularitza eta administrazio-kudeaketako bideak identifikatzea.

4.– ETE baten oinarritzko kudeaketa administratibo eta finantzarioko jarduerak egitea: kontabilitate- eta zerga-betebehar nagusiak identifikatzea, eta dokumentazioa betetzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Kontabilitatearen oinarritzko kontzeptuak eta kontabilitate-informazioa erregistratzeko teknikak aztertzea.

b) Kontabilitate-informazioa aztertzeke oinarritzko teknikak deskribatzea, batez ere, enpresaren kaudimenari, likideziari eta errentagarritasunari dagokienez.

c) Tituluarekin zerikusia duen enpresa baten zerga-betebeharrak azaltzea.

d) Zerga-egutegian zerga motak bereiztea.

e) Sektoreko enpresa txiki eta ertain batentzako merkataritza eta kontabilitateko oinarritzko dokumentazioa betetzea (fakturak, albaranak, eskabide-orriak, kanbio-letrak, txekeak eta bestelakoak), eta dokumentazio horrek enpresan egiten duen bidea deskribatzea.

f) Banku-finantzaketako tresna nagusiak identifikatzea.

g) Aurreko dokumentazioa enpresa-planean barne hartzea.

B) Edukiak:

1.– Ekimen ekintzailea.

1) Tituluari lotutako sektorearen jardueran berrikuntzak dituen ezaugarri nagusiak aztertzea (materialak, teknologia, prozesuaren antolamendua, etab.).

2) Sexuaren arabera banandutako datuen analisia, emakumeen eta gizonen ekintzaitzari buruz: ekintzaitza motak, zer jardueratan hasten diren, enpresaren tamaina eta ekimenaren iraupendebora, eta abar.

3) Ekintzaileen faktore garrantzitsuenak aztertzea: ekimena, sormena, lidergoa, komunikazioa, erabakiak hartzeko ahalmena, plangintza eta prestakuntza.

4) Mota batzuetako eta besteetako ekintzaitzak garatzeko beharrezkoak diren ezaugarrien eta genero-estereotipo eta -rolen arteko erlazioa.

5) Jarduera ekintzailean arriskua ebaluatzea.

6) Genero-baldintzatzaileen analisia edozein motatako jarduera ekintzailek dakarren arrisku profesional, ekonomiko eta finantzarioa kontuan hartuta.

7) Sektoreko berrikuntza eta garapen ekonomikoa.

8) Kultura ekintzailea gizarte-behar gisa.

9) Enpresaburu kontzeptua.

10) Ekintzaileen jarduna sektoreko enpresa bateko enplegatu gisa.

11) Ekintzaileen jarduna enpresaburu gisa.

12) Ekintzaileen arteko lankidetzak.

13) Ekintzaitza, oro har, eta emakumeena, zehazki, sostengatzeko programak, elkarteak eta laguntza-sareak.

14) Enpresa-jardueran aritzeko eskakizunak.

15) Negozio-ideia lanbide-arloaren esparruan.

16) Kultura ekintzaileari lotutako jardunbide egokiak tituluari dagokion jarduera ekonomikoan eta toki-esparruan.

17) Izaera ekintzailea eta ekintzaitzaren etika baloratzea.

18) Ekimena, sormena eta erantzukizuna balioestea ekintzaitzaren bultzatzaile gisa.

2.– Enpresa-ideiak, ingurunea eta haien garapena.

1) Enpresa-ideiak zehazteko tresnak aplikatzea.

2) Internet bidez, sektoreko enpresei buruzko datuak bilatzea.

3) Garatu beharreko enpresaren ingurune orokorra aztertzea.

4) Lanbide-arloko ereduak enpresa bat aztertzea.

5) Indarrak, ahuleziak, mehatxuak eta aukerak identifikatzea.

6) Merkatu-azterketaren ondorioetatik abiatuta, negozio-eredua ezartzea.

7) Erabakitako ideien gainean berrikuntza-eraketak egitea.

8) Enpresaren betebeharrak bere inguru propioarekiko eta sozietate osoarekiko (garapen jasangarria).

9) Lan-bizitza eta familia-bizitza bateragarri egitea.

10) Sektoreko enpresen erantzukizun soziala eta etikoa.

11) Merkatu-azterketa: ingurunea, bezeroak, lehiakideak eta hornitzaileak.

12) Enpresaren balantze soziala aintzat hartu eta balioestea.

13) Genero-berdintasuna errespetatzea.

14) Enpresa-etika baloratzea.

3.– Enpresa baten bideragarritasuna eta abiaraztea.

1) Marketin-plana ezartzea: komunikazio-politika, prezioen politika eta banaketaren logistika.

2) Produkzio-plana prestatzea.

3) Sektoreko enpresa baten bideragarritasun teknikoa, ekonomikoa eta finantzarioa aztertzea.

4) Enpresaren finantzaketa-iturriak aztertzea eta haren aurrekontua egitea.

5) Forma juridikoa hautatzea. Tamaina eta bazkide kopurua.

6) Enpresaren kontzeptua. Enpresa motak.

7) Enpresa baten funtsezko elementuak eta arloak.

8) Zerga arloa enpresetan.

9) Enpresa bat eratzeko administrazio-izapideak (ogasuna eta gizarte-segurantzak, besteak beste).

10) Lanbide-arloko enpresentzako diru-laguntzak, bestelako laguntzak eta zerga-pizgarriak.

11) Enpresaren jabeek duten erantzukizuna.

12) Proiektuaren bideragarritasun teknikoa eta ekonomikoa zorroztasunez ebaluatzea.

13) Administrazio- eta legezko izapideak betetzea.

4.– Administrazio funtzioa.

1) Kontabilitate-informazioa aztertzea: diruzaintza, emaitzen kontua eta balantzea.

2) Dokumentu fiskalak eta lanekoak betetzea.

3) Merkataritza-dokumentuak betetzea: fakturak, txekueak, letrak, eta abar.

4) Kontabilitatearen kontzeptua eta oinarrizko ideiak.

5) Kontabilitatea, egoera ekonomikoaren irudi zehatz gisa.

6) Enpresen legezko betebeharrak (fiskalak, lanekoak eta merkataritzakoak).

- 7) Dokumentu ofizialak aurkezteko eskakizunak eta epeak.
- 8) Sortutako administrazio-dokumentuei dagokienez, antolamendua eta ordena baloratzea.
- 9) Administrazioko eta legezko izapideak betetzea.

## BI PARAGRAFOA

PRESTAKUNTZA PRAKTIKOAREN FASEA ENPRESA, ESTUDIO EDO TAILERRETAN:  
IKASKUNTZAREN EMAITZAK, EBALUAZIO-IRIZPIDEAK:

Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren fasea.

Kurtsoa: 2.a

Iraupena: 200 ordu.

Baliokidetasuna kredituetan: 8

Helburuak eta ebaluazio-irizpideak.

Enpresa, estudio edo tailerretako prestakuntza praktikoaren faseak honako helburu hauek ditu:

1.– Ikasleen heziketa akademikoa osatzea enpresa, agentzia, argitaletxe edo ilustrazio-estudio baten eguneroko lan eta zereginetan integratzearen eta beren heziketa-mailari dagokion lanbide-funtzioak betetzearen bitartez.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proposatutako proiektu grafikoa dokumentatu da eta proiektuaren ezaugarri teknikoak eta beharrianak zehaztu dira.

b) Diseinu fasearen plangintza egin da eta proiektu grafikoen ekoizpenerako fitxa tekniko bat landu da.

c) Diseinuko zirriborro digitalak egin dira, proiektuaren espezifikazioak eta planteamendu estetiko-formalak zein teknikoak kontuan harturik.

d) Proiektu grafikoen maketak eta azken arte digitalak egin dira, ezaugarri teknikoak eta kalitate-parametroak aplikatuta.

e) Diseinu grafikoa garatu da, bere sorkuntza, ekoizpena eta aurrekontu ekonomikoa aintzat harturik.

2.– Ikasleei lanaren munduarekin harremanetan jartzea erraztea eta enpresako lan-, teknika- eta gizarte-harremanetako sistemara gehitzen laguntzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Enpresaren antolamendu-egitura eta arlo bakoitzaren eginkizunak identifikatu ditu.

b) Enpresaren egitura eta sektorean dauden ereduazko enpresa-antolamenduak alderatu dira.

c) Enpresaren sare logistikoa osatzen duten elementuak identifikatu dira: hornitzaileak, bezeroak, produkzio-sistemak eta biltegiatzea, besteak beste.

d) Zerbitzugintza garatzeko lan-prozedurak identifikatu ditu.

e) Jarduera behar bezala garatzeko giza baliabideen beharrezko konpetentziak baloratu ditu.

f) Jarduera honetan ohikoenak diren hedabideen egokitasuna identifikatu du.

3.– Ikastegian eskuratutako ezagutzak, prestakuntza eta gaikuntza ilustrazioaren sektoreko enpresa- eta lan-errealitatearekin kontrastatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Aurreinprimaketa-prozesuko faseak, ekipo informatikoak, makineria eta ekoizpen-materialak identifikatu dira eta abian eta erabiltzeko prest daudela egiaztatu da.

b) Ibilbide-orria prestatu da eta sekuentzialki planifikatu dira aurreinprimaketa-prozesuaren fase guztiak.

c) Irudien tratamendua gainbegiratu da eta probak, jatorrizkoak, jasotako jarraibideak eta kalitate-parametroak aztertu dira.

d) Testu-tratamendua gainbegiratu da eta orrialdekatzea, ibilbide-orria, konposizio-arauak eta kalitate-parametroak ebaluatu dira.

e) Inprimatze-formaren inposizio eta lorpen digitalerako prozesuak gainbegiratu dira eta inprimatze-forma, bere kalitatea eta ezaugarri teknikoak egiaztatu dira.

f) Laneko arriskuen prebentziorako eta ingurumen-babeserako prozedurak aplikatu dira eta arrisku-egoerak eta lanbide-jarduera ebaluatu dira.

4.– Ikasleei bide emango die, enpresarekiko kontaktuaren bitartez, lanbideari ekiteko beharrezkoak diren honako ezagutza hauek beren prestakuntzara gehitzea: ikasten ari diren espezialitatearen inguruko ezagutzak, merkatuaren egoera eta harremanak, joera artistikoak eta kulturalak, lanaren antolamendua eta koordinazioa, enpresaren kudeaketa, enpresako harreman sozio-laboralak, eta abar.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Aintzat hartu eta justifikatu dira:

- Lanpostuan beharrezkoa den pertsonal- eta denbora-eskuragarritasuna.
- Lanposturako beharrezkoak diren jarrera pertsonalak (besteak beste, puntualtasuna eta enpatia) eta profesionalak (besteak beste, ordena, garbitasuna eta erantzukizuna).
- Jarrerazko eskakizunak lanbide-jarduerak dituen arriskuen prebentzioaren aurrean.
- Lanbide-jardueraren kalitatearekin zerikusia duten jarrerazko eskakizunak.
- Lan-talde barruko eta enpresan ezarritako hierarkiekiko harreman-jarrerak.
- Lanaren esparruan egiten diren jardueren dokumentazioarekin zerikusia duten jarrerak.
- Profesionalaren jardun egokiarekin lotuta, esparru zientifikoan eta teknikoan lan-munduan txertatzeko eta berriro laneratzeko prestakuntza-beharrak.

b) Lanbide-jardueran aplikatzekoak diren laneko arriskuen prebentzioari buruzko arauak eta Laneko Arriskuen Prebentzioari buruzko Legearen oinarrizko alderdiak identifikatu ditu.

c) Lanbide-jarduerak dituen arriskuen arabera eta enpresaren arauen arabera jarri du abian norbera babesteko ekipamendua.

d) Garatu dituen jardueretan ingurumena errespetatzeko jarrera izan du.

e) Antolatuta, garbi eta oztoporik gabe mantendu du lanpostua edo jarduera garatzeko eremua.

f) Zuzendu zaion lanaz arduratu da, jasotako argibideak interpretatuz eta betez.

g) Egoera bakoitzean ardura duen pertsonarekin eta taldeko kideekin komunikazio eraginkorra ezarri du.

h) Taldearen gainerakoekin koordinatu da eta sortzen diren gertakariak adierazgarrienak komunikatu ditu.

i) Bere jardueraren garrantzia eta zereginen aldaketetara egokitzeko beharra baloratu ditu.

j) Lana garatzean arauak eta prozedurak aplikatzeaz arduratu da.

5.– Beren espezializazioagatik, kostuagatik edo berritasunagatik ikastegiaren eskumenean ez dauden tresna, erreminta, material eta makineriari buruzko ezagutza teknikoak berenganatzea.

A).– Produktu grafiko bat prestatzeko beharrezkoak diren denbora-garapena eta material teknologikoa planifikatu dira eta prozesuaren informazio teknikoa dokumentatu da.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Produktu grafikoaren elaborazio-prozesua baldintzatzen duten ezaugarriak ebaluatu dira eta esandako prozesuaren denbora-garapena ezarri da.

b) Produktu grafikoaren datuak, euskarriaren hautaketa, tintak eta akaberak aztertu dira.

c) Produktu grafikoa egiteko behar den materiala zehaztu da.

d) Material grafikoaren kontrolari dagokionez, enpresak ezarritako kalitate-prozedurak aztertu dira.

B).– Ekoizpena kudeatu da industria grafikoren barruan, faseak planifikatu dira eta prozesuaren kalitatea ziurtatu da.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Proiektu grafikoa elaboratzeko eta erreproduzitzeko behar diren datuak eta baliabideak identifikatu dira eta fitxa teknikoan erregistratu dira.

b) Ibilbide-orrian zehaztu dira lan-korrontea eta ekoizpen-etapak, ekoizpena kudeatzeko aplikazio informatikoen bitartez.

c) Beren berezitasuna edo bolumena dela medio, produktu grafikoa ekoiztu ahal izateko azpikontratatu beharko diren prozesu grafikoak identifikatu dira.

d) Zuzenean edo zeharka, produktu grafikoaren kostuan eragina duten kontzeptu guztiak identifikatu dira.

e) Aurrekontua egin da eta onartze-baldintzak ezarri dira berariazko aplikazio informatikoen bitartez.

f) Produktua inprimatzeko sistema onena hautatzeko behar diren parametroak ezarri dira.

g) Diseinuan ezarritako hasierako jarraibideei leial izanik egin dira azken arteak.

h) Produktu grafikoa elaboratzeko informatika-aplikazioak zuzen erabili dira.

i) Kalitate-adierazleak aztertu eta berrikusi dira, lortutako datuak eta aurreikusitakoak alderatuta.

6.– Ikus-entzunezkoaren ekoizpen- eta edizio-prozesuaren faseetan aktiboki parte hartzea dagokion tutorearen edo koordinatzailearen orientabideei kasu eginik.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Produktu grafiko baten elaborazio-prozesuko fase guztiak identifikatu dira, haien posibilitate, makineria eta ekoizpen-material guztietan.

b) Ibilbide-orria prestatu da eta sekuentzialki planifikatu dira produktu grafikoaren elaborazio-prozesuaren fase guztiak.

c) Produktu grafikoaren erregistroa eta intonazioa gainbegiratu dira eta jasotako jarraibideak eta kalitate-parametroak aztertu dira.

d) Ekoizpenean zehar, esku hartze teknikoak egin dira gorabeheren zuzenketa.

e) Produktu adostuen eta ez adostuen fitxak egin eta kudeatu dira.

f) Kalitate-planean ezarritako kontrolen emaitzak aztertu dira.

g) Tresneria eta makinerien mantentze- eta garbitasun-plana ebaluatu da eta egin beharreko eragiketen eta berrikuspen teknikoen aldizkakotasuna planifikatu da.

h) Laneko arriskuen prebentziorako eta ingurumen-babeserako prozedurak aplikatu dira eta arrisku-egoerak eta lanbide-jarduera ebaluatu dira.

7.– Ikastegian emandako prestakuntza teorikoan eta praktikoan zehar berenganatutako ezagutzak, abileziak eta trebetasunak aplikatzea.

Ebaluazio-irizpideak:

a) Ezaugarriak eta digitalizatzeko modua kontuan hartuta, jatorrizkoak identifikatu ditu.

b) Zehaztapen teknikoak kontuan hartuta, jatorrizko artxiboak digitalizatu dira.

c) Jatorrizko digitalen ezaugarri teknikoak zehaztu dira.

d) Kolorearen zuzenketa egin da inprimatuko den euskarriaren arabera.

e) Irudi digitaletatik nahi ez diren elementuak ezabatu dira, baita tamaina eta modua eraldatu ere.

f) Irudi digitalen fotomuntaiak egin ditu fusioak antzeman gabe.

g) Irudi edo ilustrazio bektorialak egin dira, marrazketako teknikak aplikatuz.

h) Irudi digitalari kolore-profilak eta ezaugarri teknikoak aplikatu zaizkio irteera kontuan hartuta.

i) Testuak, irudiak eta ilustrazioak orrialdekatu dira, eta orrialde orekatua eta irakurgarritasun onekoa lortu da.

j) Orrialdea maketatu da konposizio-arauak aplikatuta eta behar teknikoak eta hauen helburua kontuan hartuta.

k) Probak lortu dira eta beharrezko zuzenketak egin dira.

- l) Amaierako fitxategiari etorkizunean lantzeko formatu egokia edo irteerako gailuak aplikatu zaizkio.
- m) Kalitate-arauak aplikatu dira eta materialak zuzen birziklatu dira.
- n) Ergonomia errespetatuz eta pantailentzako segurtasun-arauak jarraituz lan egin da.

## APIRILAREN 29KOA 72/2014 DEKRETUAREN III. ERANSKINA

## IRAKASLEAK

Irakasleen espezialitateak eta irakasteko eskumena Animazioko Arte Plastikoetako eta Diseinuko goi-mailako teknikariaren heziketa-zikloko prestakuntza-moduluetan.

Arte Plastikoetako eta Diseinuko Irakasleen Kidegoa.

Prestakuntza-modulua	Irakasleen espezialitatea
Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak Marraskia animazioari aplikatuta	Marrasketa artistikoa eta kolorea
Irudiaren teoria Animazio-proiektuak Proiektu integratua	Diseinu grafikoa
Animazioaren historia	Artearen Historia
Argazkigintza Irudiaren teoria	Argazkigintza
Animazio-teknikak Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia Gidoia eta narrazio-egitura Animazio-proiektuak Proiektu integratua	Ikus-entzunezkoak
Bitarteko informatikoak Animazio-teknikak Animazio-proiektuak Proiektu integratua	Bitarteko informatikoak
Laneko prestakuntza eta orientabidea Enpresa eta ekimen sortzailea	Industria-antolakuntza eta -legeria

## APIRILAREN 29KOA 72/2014 DEKRETUAREN IV. ERANSKINA

KOMUNIKAZIO GRAFIKOAREN ETA IKUS ENTZUNEZKOAREN LANBIDE ARLOKO GOI MAILAKO  
HEZIKETA ZIKLOETAKO MODULUEN ETA URRIAREN 11KO 1427/2012 ERREGE DEKRETUAK  
ARAUTUTAKO ANIMAZIOKO GOI MAILAKO HEZIKETA ZIKLOKO MODULUEN ARTEKO  
BALIOKIDETZEAK

Goi-mailako heziketa-zikloetan gaitututako moduluak	Baliokidetzen diren moduluak
Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak	Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak
Irudiaren teoria	Irudiaren teoria
Bitarteko informatikoak	Bitarteko informatikoak
Argazkigintza	Argazkigintza
Ikus-entzunezko teknologiaren hizkuntza (Zikloak: Argazkigintza, Ikus-entzunezko grafikoa eta Grafiko interaktiboa)	Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia
Gidoia eta narrazio-egitura (Zikloak: Komikia eta Ikus-entzunezko grafikoa)	Gidoia eta narrazio-egitura

## APIRILAREN 29KOA 72/2014 DEKRETUAREN V. ERANSKINA

IRAILAREN 1EKO 1456/1995 ERREGE DEKRETUAK ARAUTUTAKO DISEINU GRAFIKOAREN  
 LANBIDE ARLOKO GOI MAILAKO HEZIKETA ZIKLOETAKO MODULUEN ETA URRIAREN 11KO  
 1427/2012 ERREGE DEKRETUAK ARAUTUTAKO ANIMAZIOKO GOI MAILAKO HEZIKETA  
 ZIKLOKO MODULUEN ARTEKO BALIOKIDETZEA

Goi-mailako heziketa-zikloetan gaitututako moduluak (1456/1995 Errege Dekretua, irailaren 1ekoa)	Baliokidetzen diren moduluak
Marrazketa artistikoa (Zikloa: Ilustrazioa)	Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak
Adierazpen plastikoa: argazkigintza (Zikloa: argazkigintza artistikoa)	Ikusizko irudikapenaren eta adierazpenaren funtsak
Publizitate-irudiaren teoria (Zikloa: Publizitate grafikoa)	Irudiaren teoria
Bitarteko informatikoak (Zikloa: Publizitate grafikoa)	Bitarteko informatikoak
Ordenagailuz lagundutako diseinu grafikoa (Zikloa: Ilustrazioa)	Bitarteko informatikoak
Argazkigintza (Zikloak: Publizitateko ilustrazioa eta grafikoa)	Argazkigintza
Argazki-teknika (Zikloa: Argazkigintza artistikoa)	Argazkigintza
Argazkigintza artistikoa (Zikloa: Argazkigintza artistikoa)	Argazkigintza
Ikus-entzunezkoak (Zikloa: Argazkigintza artistikoa)	Ikus-entzunezko hizkuntza eta teknologia