

Este profesional será capaz de:

- Elaborar obra original de cómic de calidad formal y funcional a partir de un proyecto propio o de un encargo profesional determinado.
- Planificar la realización del proyecto mediante la definición de los recursos expresivos, formales, funcionales, estéticos y técnicos más adecuados.
- Desarrollar las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para obtener un producto final que cumpla con los objetivos gráficos, comunicativos y expresivos exigibles a nivel profesional.

Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Plan de estudios:

Denominación del módulo	Curso 1º	Curso 2º		Duración del currículo Horas lectivas	Créditos ECTS
	3 trimestres (Horas semanales)	2 cuatrimestres (Horas semanales)	Horas		
Dibujo aplicado al cómic	4			130	8
Formación y orientación laboral	2			65	4
Fotografía	2			65	4
Fundamentos de la representación y la expresión visual	4			135	8
Historia del cómic	3			100	6
Medios informáticos	3			100	6
Representación espacial aplicada	5			160	10
Técnicas de expresión gráfica	5			160	10
Teoría de la imagen	2			65	4
Guion y estructura narrativa		4		110	6
Informática aplicada al cómic		4		110	6
Iniciativa emprendedora		2		55	3
Lengua extranjera profesional		2		55	3
Lenguaje audiovisual del cómic		3		70	4
Producción gráfica industrial		5		125	8
Proyectos de cómic		10		245	18
Suma de horas	30	30		1750	
Proyecto integrado			50	50	7
Fase de formación práctica			200	200	5
TOTALES				2000	120

Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1434/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 120/2022, de 30 de noviembre](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

Acceso a este ciclo

Para el acceso a los ciclos formativos de grado superior se necesita, con carácter general, un requisito académico y superar una prueba específica de acceso.

1. Requisitos académicos:

Para acceder a estas enseñanzas es necesario estar en posesión del título de:

- Bachiller más prueba específica.
- Técnico o Técnico Superior de las enseñanzas de Formación Profesional más prueba específica.
- Técnico o Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño sin prueba específica.
- Graduado en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos correspondiente al plan de estudios de 1963 o del plan experimental.
- Titulación universitaria o equivalente.

2. Exenciones prueba específica:

Estarán exentos de realizar la prueba específica de acceso quienes cumplan con alguno de los siguientes requisitos académicos:

- Estar en posesión de un título de Técnico o de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño.
- Estar en posesión de alguna de las siguientes titulaciones:
 - a) Título de Bachiller, modalidad de artes, o de Bachillerato artístico experimental.
 - b) Una titulación oficial de enseñanzas artísticas superiores o de enseñanza universitaria en alguna de las siguientes disciplinas de ámbito artístico: artes plásticas, diseño, conservación y restauración de bienes culturales, bellas artes o arquitectura.
- Tener experiencia laboral de, al menos, un año, relacionada directamente con las competencias profesionales del ciclo formativo de grado superior al que se quiere acceder, debiendo aportar, al menos, la siguiente documentación: Certificación acreditativa de la experiencia o vida laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el periodo de tiempo en el que se ha realizado dicha actividad. En el caso de trabajadores por cuenta propia, certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

3. Acceso sin requisitos académicos:

Podrán acceder al grado superior de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, sin estar en posesión de los requisitos académicos de acceso, quienes acrediten, mediante la superación de una prueba de acceso poseer la madurez en relación con los objetivos de Bachillerato, además de la prueba específica que permita demostrar las aptitudes necesarias para cursar con aprovechamiento las enseñanzas de que se trate, y tengan como mínimo diecinueve años en el año de realización de la prueba.

4. Prueba específica de acceso:

La prueba específica establecida en el Decreto 187/2021, de 21 de julio, comprende tres ejercicios:

- Primer ejercicio: desarrollo por escrito de las cuestiones que se formulen sobre Historia del Arte, a partir de un texto escrito y/o la documentación gráfica que se facilite.
- Segundo ejercicio: realización de un dibujo artístico a partir de un modelo del natural.
- Tercer ejercicio: realización, a partir de un texto propuesto, de una composición gráfica.

Acceso con este título a otros estudios superiores

- A las enseñanzas universitarias oficiales de grado que se determinen según la rama de conocimiento.
- Acceso directo a los estudios superiores de Diseño, a los estudios superiores de Artes Plásticas y a las enseñanzas de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.
- Si tras obtener el título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño estudias enseñanzas universitarias de grado, o artísticas superiores, podrás obtener el reconocimiento de un máximo del 60% de los créditos ECTS de estas enseñanzas.

Otros títulos relacionados e implantados en la Comunidad de Madrid

- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica publicitaria
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración

Puestos de trabajo y ocupaciones para las que cualifica el título

- Especialista en narración gráfica integrado en equipos de comunicación visual, diseño gráfico, publicidad y medios audiovisuales.
- Orientación, organización y supervisión de la producción y edición de cómics.
- Elaboración de guiones para narraciones gráficas.
- Creación y realización de obra original en publicaciones periódicas.
- Realización de guiones ilustrados (story-boards).
- Análisis de propuestas y realización de la búsqueda documental y gráfica para producciones de narrativa gráfica.
- Realización y gestión de actividades culturales, educativas y divulgativas relacionadas con el cómic.