Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR (BÁSICO)

Julio 2023

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

SISTEMA NACIONAL DE EMPLEO

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR (BÁSICO)
Familia Profesional:	ARTES GRÁFICAS
Área Profesional:	DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
Código:	ARGG0012
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Manejar las herramientas básicas del programa Adoble Illustrator para el diseño de gráficos vectoriales.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCIÓN AL DIBUJO VECTORIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR	20 horas
Módulo 2	HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS CON ADOBE ILLUSTRATOR	40 horas
Módulo 3	DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS CON ADOBE ILLUSTRATOR	20 horas
Módulo 4	GESTIÓN DE ARCHIVOS CON ADOBE ILLUSTRATOR	20 horas

Modalidad de impartición

Presencial

Teleformación

Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición	100 horas
Teleformación	Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Certificado de profesionalidad de nivel 1 Título Profesional Básico (FP Básica) Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente Certificado de profesionalidad de nivel 2 Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad

Experiencia profesional	No se requiere
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: • Licenciatura, Ingeniería, Arquitectura o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. • Diplomatura, Ingeniería Técnica, Arquitectura Técnica o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. • Técnico/a Superior de la familia profesional Artes Gráficas y/o Diseño Multimedia • Certificados de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional Artes Gráficas y Diseño Multimedia
Experiencia profesional mínima requerida	Se requiere experiencia profesional: • Se requiere 1 año en el ámbito de Diseño Gráfico y Multimedia en caso de disponer de formación. • Se requieren 2 años en el ámbito de Diseño Gráfico y Multimedia en caso de no disponer de formación.
Competencia docente	Se requiere una acreditación de experiencia docente contrastada de al menos 300 horas en el área de Diseño Gráfico y Multimedia, o estar en posesión de alguna acreditación oficial que le habilite para la impartición docente, o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el Empleo.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m²	2.4 m² / participante

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

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

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

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

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

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

Aula virtual

Características
• La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones. • Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.
Otras especificaciones
- Durante las actuaciones de seguimiento, al objeto de documentar las mismas, los órganos de control podrán recabar la firma de las personas responsables de formación, personas formadoras y alumnado, en los documentos de recogida de datos, mediante captura de firma digitalizada con datos biométricos. Pizarra virtual interactiva. PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador. Herramientas de comunicación y audio. Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa: • Paquete integrado de ofimática. • Visor de documentos en formato pdf. • Plataforma de videoconferencia (Zoom, Teams, Circuit, etc.). Conexión a Internet: banda ancha con cable o inalámbrica (3G o 4G/LTE). • Altavoces y un micrófono: integrados o con complemento USB o Bluetooth inalámbricos. • Cámara web o cámara web HD: integrada o con complemento USB o bien una cámara HD o videocámara HD con tarjeta de captura de vídeoNavegadores: iOS/iPadOS: Safari5+, Chrome y Android: Webkit (predeterminado), Chrome. Navegadores: iOS/iPadOS: Safari5+, Chrome y Android: Webkit (predeterminado), Chrome. Cualquier procesador de 1 GHz de un núcleo o superior (que no sea Intel).

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

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

Plataforma de teleformación

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

- **Infraestructura:**

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

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

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

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

- **Software:**

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

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

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

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

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

- **Servicios y soporte:**

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

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

- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

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

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

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

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

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

Material virtual de aprendizaje:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

31291013 GRAFISTAS/MAQUETISTAS

76221031 IMPRESORES DE SERIGRAFÍA

76211029 ELABORADORES DE PRUEBAS (PREIMPRESIÓN)

2931 ARTISTAS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

ILUSTRADORES

29311059 DIBUJANTES, EN GENERAL (EXCEPTO DIBUJANTES TÉCNICOS)

31291022 INFOGRAFISTAS DE PRENSA

2484 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

22201010 MAESTROS DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS Y/O DISEÑO

76221107 OPERADORES DE MÁQUINA IMPRESORA DE FORMULARIOS DE PAPEL CONTINUO (IMPRESIÓN ARTES GRÁFICAS)
31101035 DISEÑADORES TÉCNICOS INDUSTRIALES

29311040 CREATIVOS DE HISTORIETAS Y/O DIBUJOS ANIMADOS

76221077 OPERADORES DE MÁQUINA DE REPROGRAFÍA (IMPRESIÓN ARTES GRÁFICAS)

76221116 OPERADORES DE MÁQUINA IMPRESORA DE HUECOGRABADO, EN GENERAL

76221125 OPERADORES DE MÁQUINA IMPRESORA DE PEQUEÑO FORMATO (IMPRESIÓN ARTES GRÁFICAS)

7622 TRABAJADORES DE PROCESOS DE IMPRESIÓN

24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

7621 TRABAJADORES DE PROCESOS DE PREIMPRESIÓN

76211113 MONTADORES-PREPARADORES DE LA FORMA IMPRESORA (PREIMPRESIÓN)

76221013 ARTESANOS IMPRESORES

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

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

Centro Móvil

Es posible impartir esta especialidad en centro móvil.

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: **INTRODUCCIÓN AL DIBUJO VECTORIAL CON ADOBE ILLUSTRATOR**

OBJETIVO

Conocer el entorno de trabajo del programa Adobe Illustrator y sus herramientas básicas para el diseño de gráficos vectoriales

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 20 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Dibujo vectorial y diseño gráfico.

- Fundamentos y características del dibujo vectorial.
- Diferencias imagen vectorial de imagen digital.
- Aplicaciones del dibujo vectorial en diseño gráfico e ilustración.
- La oferta comercial y gratuita de software de dibujo vectorial.
- Identificación de los formatos de archivo nativos de las principales aplicaciones de dibujo vectorial.

Interfaz de Illustrator y acciones básicas con Adobe Illustrator:

- Creación de archivos nuevos, abrir archivos y guardar.
- Identificar elementos de la interfaz.
  - Panel de control.
  - Panel propiedades.
  - Barra de Herramientas.
  - Paleta capas.
- Dibujo con herramienta Formas Geométricas
  - Rectángulo,Elipse,Polígono,Estrella, Segmento de línea y Espiral
- Herramienta zoom.

Aplicación de color: Relleno y trazo.

- Herramienta selector de color y fundamentos del color digital.
- Modos de color: RGB y CMYK

Acciones de seleccionar, mover, copiar y escalar.

Comandos alinear y distribuir.

Orden de apilado y comando organizar.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Gestión y organización de los diferentes elementos organizativos de trabajo, su interacción y correlación entre ellos para un trabajo final organizado y profesional.

- Comprensión y manejo de las herramientas básicas para la creación de gráficos vectoriales que ofrece la aplicación.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS CON ADOBE ILLUSTRATOR

OBJETIVO

Dominar las herramientas avanzadas y las diferentes técnicas que ofrece el programa Adobe IIlustrator para la elaboración de gráficos vectoriales.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 40 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Herramientas avanzadas para la ilustración vectorial

- Herramientas de mano alzada

- Pluma
- Lápiz
- Shaper
- Pincel

Herramienta para la creación de gráficas

- Gráfica de barras
- Gráfica de tarta
- Gráfica de líneas

- Herramienta para la fusión de formas

- Buscatrazos
- Máscara de recorte

- El uso de elementos vectoriales prediseñados en Illustrator

- Paleta Símbolos
- Herramienta Rociar símbolos

Gestión del color con Adobe Illustrator

- Los libros de muestra
- Los degradados
- Modos de fusión y transparencias
- La herramienta de Pintura interactiva

El trazo en las formas vectoriales

- Establecer el grosor del trazo
- Estilos de trazo
- La biblioteca de pinceles

El texto en Adobe Illustrator

- La tipografía. Qué es y cómo usarla
- Las fuentes tipográficas. Cuál elegir y cómo buscarlas, descargarlas e instalarlas en el equipo
- Crear e insertar textos
- El formato del texto
  - Carácter
  - Párrafo

Uso de imágenes en Adobe Illustrator

- Cómo insertar imágenes
- Tipos de imagen soportados
  - Formatos de imagen
  - Resolución de las imágenes. El píxel
- Los vínculos de imagen
- El calco interactivo

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Manejo de los diferentes aspectos técnicos y procedimentales, que intervienen

en la creación gráfica, permitiendo seleccionar los contenidos más adecuados y las herramientas idóneas para la puesta en práctica de un proyecto de diseño gráfico

- Planificación, organización y gestión de un proyecto gráfico, buscando en bancos de imágenes y otras fuentes las imágenes más adecuadas para su realización.

- Sensibilización con el papel que juega el texto en la composición final y las diferentes maneras en que podemos tratarlo

- Atención a la importancia del color, de la apariencia y de cómo representarlos fielmente, en función del formato de salida del documento.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS CON ADOBE ILLUSTRATOR

OBJETIVO

Elaborar el diseño de diferentes productos gráficos empleando el programa Adobe Ilustrator

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 20 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Elaboración de posters y carteles

- Formatos y tamaños de cartel
- Jerarquización de los elementos gráficos en un trabajo de cartelería

Elaboración de folletos

- Plegados y formatos
  - Octavillas o flyers
  - Dípticos
  - Trípticos
  - Cuadrípticos

- Jerarquización de la información y los elementos gráficos en la realización de folletos

Identidad corporativa

- El logotipo. Características y elemento.

- La paleta de colores
- El manual de identidad corporativa

Diseño web

- Qué es una página web. Conceptos básicos
- Herramientas de diseño web en Adobe Illustrator
  - Herramienta sector
  - Modificar el espacio de trabajo a diseño web
- Estructura básica de una página web
- Guardar para web

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo del trabajo orientado a resultados, llevando a cabo elementos de ilustración que aportan valor, buscando la mejor solución al reto propuesto.

- Planificación, organización y gestión de un proyecto de diseño gráfico, dando respuesta estética a diferentes necesidades comunicativas.

- Gestión de la información para desarrollar diferentes propuestas ilustrativas que se adapten mejor al objetivo comunicativo, utilizando una diversidad de fuentes de inspiración e información para mejorar el producto visual.

- Canalización de las habilidades aprendidas para poder crear un trabajo completo de manera autónoma.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: GESTIÓN DE ARCHIVOS CON ADOBE ILLUSTRATOR

OBJETIVO

Gestionar los diferentes tipos de archivos soportados por el programa Adobe Ilustrator para su importación y exportación.

DURACIÓN TOTAL EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN: 20 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Formatos de archivo soportados por Adobe Illustrator. Principales características de cada uno

- JPG
- PDF
- PSD
- BMP
- TIFF
- PNG
- SVG

Importar y exportar archivos Adobe Illustrator
Preparar archivos para impresión. El arte final

- Exportar los archivos a PDF. Ajustes preestablecidos
- Las marcas de registro
  - El sangrado y las marcas de corte
  - Marcas y tiras de control
  - Registro de planchas
  - Color
- Convertir los textos en formas. El trazado de caracteres y textos

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Gestión de los diferentes archivos que puede generar la aplicación, así como de aquellos que la misma puede soportar.

- Rigor en la creación de archivos finales para entrega y/o impresión de la composición.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

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