

PROGRAMACIÓN DEL MÓDULO DISEÑO GRÁFICO APLICADO

**Ciclo Formativo de Grado Superior en
Caracterización y Maquillaje Profesional
Curso: 2025/2026
IES: Beatriz de Suabia, Sevilla**

ÍNDICE

1	IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO	3
2	ASPECTOS RELACIONADOS CON EL TÍTULO	3
3	ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS	4
4	JUSTIFICACIÓN DE LA DUALIZACIÓN	6
5	CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A. Características del centro y de su entorno B. Características del alumnado	6
6	EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA	6
7	CONTENIDOS	7
8	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	7
9	TEMAS TRANSVERSALES	7
10	PLANIFICACIÓN GENERAL A. Metodología y Recursos empleados. B. Temporalización.	7
11	RECUPERACIÓN DEL MÓDULO	9
12	DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	9
13	ANEXO: PLANTILLA DE VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	

1. IDENTIFICACIÓN DEL MÓDULO

Módulo	1268. Diseño Gráfico Aplicado
Ciclo	<i>Título de Técnico Superior en Caracterización y Maquillaje profesional</i>
Regulación	Real Decreto 553/2012, de 23 de marzo, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Caracterización y Maquillaje Profesional y se fijan sus enseñanzas mínimas. Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional. Resolución de 26 de junio de 2024, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se dictan Instrucciones para regular aspectos relativos a la organización y al funcionamiento del curso 2024/2025 en la Comunidad Autónoma de Andalucía Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional. Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas. Orden de 26 de septiembre de 2025, por la que se regula la fase de formación en empresa u organismo equiparado de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Decreto 147/2025, de 17 de septiembre de 2025, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas de los Grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. ASPECTOS RELACIONADOS CON EL TÍTULO

La formación del módulo contribuye a alcanzar **las Competencias profesionales, personales y sociales** del Título de Técnico Superior en Caracterización y Maquillaje Profesional

- c) Realizar el diseño de personajes para la caracterización, según las especificaciones del guion y el cliente
- j) Realizar la evaluación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad.
- l) Resolver situaciones, problemas o contingencias

La superación del módulo permite la acreditación de la U.C

UC1254_3 Elaborar proyectos de caracterización de personajes en función de proyectos Artísticos

Las Unidades Didácticas se han planificado atendiendo a los Objetivos	
d) Elaborar bocetos, aplicando herramientas gráficas y plásticas, para realizar el diseño de personajes	U.D. 2,3,4
f) diseñar propuestas y presupuestos, interpretando la documentación técnico-artística y los condicionantes escénicos, para realizar el proyecto de caracterización.	U.D. 5
n) Establecer programas de control de los procesos, analizando medidas correctoras, para realizar la evaluación del proyecto	U.D. 3,4
p) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias	U.D. 1,5,6

3. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

¿En qué consiste el diseño gráfico aplicado?

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar la función de diseño gráfico de personajes, que incluye aspectos como:
La identificación de la morfología y la expresividad del cuerpo La aplicación de técnicas de dibujo La realización de bocetos para caracterización El diseño gráfico de personajes para producciones escénicas y audiovisuales La adaptación del diseño a la persona que va a interpretar el personaje

¿Cuáles son las líneas de aprendizaje del módulo?

Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:
--

- Métodos para analizar el aspecto externo de una persona
- Interpretación de la relación mutua entre los planos físico y psicológico
- Sistematización de las variaciones morfológicas causada por la edad, el sexo o la raza
- Aplicación de los recursos expresivos del lenguaje gráfico al diseño de personajes
- Realización de bocetos para plasmar gráficamente propuestas de maquillaje, prótesis y peluquería para caracterización
- Creación de diseños de personajes con integración de todos los factores determinantes
- Valoración de criterios de calidad profesional a la hora de diseñar personajes

¿Qué resultados se esperan obtener del aprendizaje del módulo?

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
RA.1. Identifica la morfología y expresividad del cuerpo humano, analizando los factores determinantes del aspecto externo
RA.2. Aplica técnicas de dibujo para la caracterización de personajes, seleccionando los materiales y las herramientas y utilizando los recursos expresivos del lenguaje gráfico
RA.3. Realiza bocetos de maquillaje y peluquería para caracterización, representando gráficamente volúmenes, colores, formas y texturas
RA.4. Realiza bocetos de prótesis y de efectos especiales de caracterización, identificando las características de las alteraciones y deformidades y representando gráficamente volúmenes, colores, formas y texturas
RA.5. Diseña personajes para producciones y audiovisuales, analizando los requerimientos del proyecto artístico e integrando el vestuario, los peinados y demás elementos de caracterización, en el dibujo.
RA.6. Adapta el boceto del personaje a la imagen del modelo/interprete, empleando técnicas de transparencias superpuestas.

¿Qué criterios se siguen para evaluar los resultados?

El RD y la Orden que regulan el título describen los criterios de evaluación de los RRAA. En cada Unidad Didáctica de la presente programación se especifican los Criterios de Evaluación correspondientes a cada RA. El resultado numérico final indica el nivel alcanzado y se obtiene según las pautas que aparecen en esta programación.

Al final de cada evaluación se tendrá una valoración perfectamente sistematizada y con datos suficientes de cada alumno. Esto se habrá conseguido con una evaluación sumativa en la que se habrá tenido en cuenta los ejercicios realizados en clase, tareas y trabajos realizados en casa y una o más pruebas teórico-práctica realizadas en cada evaluación. Las pruebas teórico-prácticas realizadas contribuirán en un **80%**, y los ejercicios de clase, tareas de casa y trabajos en un **20%**, a la nota de cada evaluación.

En caso de existir más de una prueba teórica-práctica en cada evaluación, se hará media aritmética entre ellas a partir de una calificación mínima de 4,5.

La nota de la evaluación será la resultante de la calificación obtenida en cada uno de los RA de

dicha evaluación siempre y cuando el alumno supere de forma independiente cada uno de los RA con 5 puntos o más.

En la nota final del módulo cada RA contribuye en la misma proporción, por lo que se obtendrá mediante una media aritmética.

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN POSITIVA DEL MÓDULO			
Calificación de cada RA: C		Ponderación de los RA	Ponderación de cada CE
1	$C \geq 5$	16,6%	1,7 % cada CE
2	$C \geq 5$	16,6%	1,7 % cada CE
3	$C \geq 5$	16,6%	1,9 % cada CE
4	$C \geq 5$	16,6%	3 % cada CE
5	$C \geq 5$	16,6%	2% cada CE
6	$C \geq 5$	16,6%	3 % cada CE

Criterios para la recuperación

La recuperación requiere realizar un conjunto de tareas y/o pruebas dirigidas a alcanzar los resultados previstos.

En la elección del instrumento se tendrá en cuenta la atención a la diversidad y se valorarán los resultados de aprendizaje desde la perspectiva de los objetivos generales del ciclo y las competencias del título inherentes a este módulo.

Se realizará una recuperación en cada trimestre y otra a final de curso. Los criterios para la recuperación en caso de evaluación negativa están especificados en las Unidades Didácticas

4. JUSTIFICACIÓN DE LA DUALIZACIÓN

"En base a la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la formación profesional, la Resolución de 26 de junio de 2024, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se dictan Instrucciones para regular aspectos relativos a la organización y al funcionamiento del curso 2024/2025 en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se propone realizar una formación dual integral, por la que todos los módulos formativos trasladarán resultados de aprendizaje a la formación en empresa. Siguiendo dichas instrucciones esta formación dual es personalizada por la que se determinará en cada caso que RA será trasladado a la empresa realizando un programa formativo individual por alumno y empresa."

El Resultado de Aprendizaje que va a ser dualizado es el RA 3: **Realiza bocetos de maquillaje y peluquería para caracterización, representando gráficamente volúmenes, colores, formas y texturas**. En el cual el alumno tendrá que aprender a realizar bocetos de maquillajes, peinados, bigotes, barbas, tocados y complementos.

El período de formación estará comprendido entre el 2 de febrero al 16 de marzo 2026. Serán 30 días, a razón de 6 horas al día, que hacen un total de 180 horas.

Las actividades propuestas para que se realicen durante la FFEOE son:

RA	CE	Actividades
RA3: Realización de bocetos de maquillaje y peluquería para	a) Se han especificado las características del maquillaje y del peinado en función del proyecto artístico y/o las necesidades sociales y escénicas.	A1 RA3 DGA: Realizar bocetos de maquillajes social, escénicos y de fantasía representando la profundidad y el volumen.

caracterización	e) Se ha transmitido gráficamente el volumen, la textura y el color del cabello.	A2 RA3 DGA: Realizar bocetos de peinados, barbas y bigotes representando la profundidad y el volumen.
RA 4: Realización de bocetos de prótesis y de efectos especiales de caracterización	c) Se han transformado, a través de los bocetos gráficos, personajes de apariencia normal en personajes con alteraciones visibles.	A1 RA4 DGA: Reproduce una nariz a lápiz de forma realista y al lado la misma nariz con una prótesis que la deforme.
	d) Se ha modificado, a través de bocetos, la estructura de manos y pies.	A2 RA4 DGA: Reproduce una mano y un pie con una clara alteración en la forma anatómica.
	e) Se han incorporado prótesis ungueales a los bocetos de manos y pies.	A3 RA 4DGA: Divide el folio en dos mitades, en una dibujas de forma realista esta mano y en la otra mitad la misma mano a la que le has añadido una prótesis para convertirla en una mano sobrenatural (animal, mecánica, extraterrestre, etc.)

5. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

C. Características del centro y de su entorno

El I.E.S. Beatriz de Suabia se encuentra situado en una barriada con un nivel cultural y económico medio. La procedencia del alumnado es variada, residiendo gran parte de ellos en Sevilla, aunque unos cuantos vienen de los pueblos cercanos.

El Centro cuenta con enseñanzas de Secundaria, Bachilleratos, Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de grado medio y superior de diferentes Familias Profesionales.

D. Características del alumnado

El grupo está formado por 28 personas de las cuales sólo hay un varón. Los estudios realizados anteriormente son principalmente de bachillerato:

En cuanto a las edades del grupo oscilan entre los 18 y los 30 años.

El nivel académico del grupo es bueno.

6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Se realizará conjuntamente entre los alumnos y el profesor, bien mediante un cuestionario escrito que pueden cumplimentar los alumnos de forma anónima y después analizar y comentar en grupo los resultados o, lo que puede ser más conveniente, en forma de dialogo directo entre los alumnos y el profesor. De esta forma se pondrán también en práctica y se reforzarán cualidades que los alumnos deben ir adquiriendo para su ejercicio profesional: escucha activa, argumentación, respeto por las opiniones de otros compañeros, aceptar críticas, convencer mediante razones, etc.

7. CONTENIDOS

Con la normativa actual no se han establecido los contenidos que debe incluir el módulo, sin embargo, en esta programación se seguirán tomando como referencia los contenidos mínimos que establece el *Real Decreto 553/2012*.

Los contenidos básicos aparecen detallados en cada una de las unidades didácticas al final de esta programación.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

<i>Alumnado con mayor nivel de aprendizaje</i>	Propuesta individualizada de actividades de ampliación.
<i>Alumnado con menor nivel de aprendizaje.</i>	Propuesta individualizada de actividades de refuerzo.
<i>Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo</i>	Elaboración de adaptación curricular no significativa según las características del alumnado.

9. TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES

Se propondrán actividades con la finalidad de contribuir a la consecución de los objetivos generales del Proyecto educativo del Centro en relación con los siguientes aspectos:

Medio Ambiente	Mejorar el conocimiento de los problemas que derivados directa o indirectamente de la actividad humana afectan al entorno natural. Promover una actitud de colaboración hacia la conservación del medio ambiente, como el reciclado activo y la no utilización de productos que deterioren la capa de ozono.
La Sociedad	Tratar un conjunto de temas tales como, la educación para la convivencia, derechos humanos, la educación intercultural y cuyo denominador común es el conocimiento y promoción de actitudes positivas para la convivencia en una sociedad pluralista, como es hoy en día la nuestra, sin distinción de raza, sexo o cultura.

10. PLANIFICACIÓN GENERAL

A. Metodología y Recursos empleados

Según el modelo constructivista el papel docente tiene como objetivo modificar los conocimientos previos que todas las personas tienen de un determinado aspecto de la realidad. Los esquemas de conocimiento tienen un carácter dinámico, es decir se van modificando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y pueden sustentarse en conocimientos previamente adquiridos en etapas educativas anteriores o no. El alumno tiene siempre un concepto adquirido sobre cualquier cuestión en concreto, dicho concepto puede ser correcto, en cuyo caso hay que reforzarlo y ampliarlo; o erróneo, en cuyo caso hay que modificarlo.

La enseñanza constructivista que planteamos se basa en los siguientes aspectos:

1.- Establecer una relación entre lo que se pretende enseñar y los alumnos, adecuando la dificultad de los contenidos a la capacidad de los alumnos para asimilarlos. Dicha capacidad depende de los conocimientos previos del alumno y de su desarrollo intelectual.

2.- Tener siempre en cuenta los conocimientos previos para impartir una materia. Es necesario que los alumnos relacionen los conocimientos previos con los nuevos. Se llega a ellos mediante pruebas de exploración iniciales, confrontación de ideas, cuestionarios sencillos que se analizan “in situ” y de los que se pueden sacar estadísticas de opinión sobre un tema (puede repetirse a final del tema para contrastar resultados), mediante el análisis de un documento previo sobre una situación real o posible que sirva además como idea motivadora...

3.- Con la enseñanza se persigue un cambio conceptual. Este es un proceso a largo plazo en el que a veces se encuentran retrocesos.

4.- Para producir el cambio intelectual acudimos al conflicto cognitivo y a la asimilación e interiorización del cambio por parte del alumno.

5.- La enseñanza ha de ser interdisciplinar, aunque el alumno no sea consciente de ello. Lo que se explique en un módulo profesional debe tener aplicación en otro.

6.- Debe ser motivadora, para que puedan aplicar lo enseñado a problemas cotidianos o que le interesen. Es importante poder encontrar un argumento motivador al principio de cada tema o bloque temático, haciendo que los alumnos vean la aplicación práctica de lo que van a aprender.

8.- En materias científico-técnicas como las impartidas en los ciclos formativos pertenecientes a la Familia de Imagen Personal, los aspectos procedimentales han de ser obtenidos mediante el trabajo de taller o laboratorio.

9.- Hay que favorecer explícitamente la comprensión de las posibles aplicaciones de los conocimientos, procedimientos y actitudes impartidas. El planteamiento de estas técnicas ha de ser ágil y la duración corta, para evitar el aburrimiento entre los alumnos. Por tanto, partiendo de las ideas previas del alumnado, propondremos una metodología activa, participativa y motivadora. Teniendo en cuenta estos conocimientos iniciales se explicarán todos los contenidos del tema empleando los recursos didácticos que el centro pone a disposición del profesorado: elaboración de esquemas y resúmenes, medios audiovisuales, pizarra, fotocopias, centro TIC, programa de fomento de la lectura, Laboratorio de Ciencias, ...

Al terminar cada clase y al finalizar la unidad didáctica se propondrán una serie de actividades que refuercen los nuevos conocimientos adquiridos, contrastando los resultados obtenidos tras su realización con los esperados por si hubiera que realizar alguna modificación en el proceso de enseñanza –aprendizaje: redundar en los conceptos que hayan presentado más dificultad, haciendo ajustes en la temporalización, proponiendo actividades de refuerzo para los alumnos que no hayan alcanzado los resultados de aprendizaje previstos o actividades de ampliación para los que las han superado...

B. Temporalización

El módulo tiene una duración de 128 h distribuidas a razón de 4 horas semanales. La distribución horaria con respecto a cada Unidad Didáctica queda reflejada en el siguiente cuadro:

U.D.	Temática	Horas	RA
1	Identificación de la morfología y expresividad del cuerpo humano	27	RA1
2	Aplicación de técnicas de dibujo para la caracterización de personajes	25	RA2
3	Realización de bocetos de maquillaje y peluquería para caracterización	24	RA3
4	Realización de bocetos de prótesis y de efectos especiales de caracterización	24	RA4
5	Diseño de personajes para producciones escénicas y audiovisuales	12	RA5
6	Adaptación del boceto del personaje a la imagen del modelo/interprete.	12	RA6

Teniendo en cuenta la distribución de las evaluaciones propuesta por la Dirección del Centro, acorde con el calendario escolar para el curso 2025/2026 el número de horas aproximadas en cada evaluación es la siguiente:

1ª Evaluación: UD 1 y 2: 13 semanas 52 horas

2ª Evaluación: UD 3 y 4: 12 semanas 48 horas

3ª Evaluación: UD 5 y 6: 6 semanas 24 horas

Los alumnos realizarán las actividades propuestas de los RA 3 y 4 en las empresas que se les asigne durante las seis semanas comprendidas entre febrero y marzo 2026.

11. RECUPERACIÓN DEL MÓDULO

En este curso no hay ningún alumno de segundo que tenga pendiente el módulo de Diseño Gráfico.

12. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

UD 1: IDENTIFICACIÓN DE LA MORFOLOGÍA Y EXPRESIVIDAD DEL CUERPO HUMANO	DURACIÓN 27 horas
RA 1. Identifica la morfología y expresividad del cuerpo humano, analizando los factores determinantes del aspecto externo	

Criterios de evaluación

- a) Se han identificado las diferentes regiones y zonas del cuerpo humano
- b) Se han determinado los huesos, músculos y órganos con repercusión externa
- c) Se ha relacionado la estructura ósea de la cabeza con los rasgos y tipos faciales y craneales
- d) Se han reconocido las tipologías corporales
- e) Se ha reconocido el aspecto general, forma y proporciones faciales y corporales femeninas y masculinas
- f) Se han establecido los rasgos faciales diferenciales en función de la raza
- g) Se ha relacionado la gestualidad facial con los músculos mímicos del rostro
- h) Se han identificado los elementos antropométricos, estéticos, artísticos y expresivos que definen el cuerpo humano
- i) Se ha relacionado el aspecto físico con el plano psicológico
- j) Se ha especificado las características morfológicas identificativas de los animales más empleados en caracterización

CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- Estructura general del cuerpo humano. • Zonas del cuerpo humano, regiones y subregiones. • Simetría. - Principales elementos anatómicos condicionantes de la morfología corporal. Músculos, huesos y articulaciones condicionantes de la forma externa del cuerpo. - Concepto de tipología humana. La constitución humana y las tipologías corporales. Clasificaciones tipológicas; tipología somática o morfológica, somato-psíquica y psíquica. • Relación entre la morfología corporal y la psique. Tipología de Kretschmer y Sheldon, entre otras. - La morfología de la cabeza humana. Estructura ósea de la cabeza. Tipos craneales y tipos de rostros. Índice cefálico. Los rasgos faciales. - Variaciones físicas entre el cuerpo masculino y el femenino. La masa muscular, proporciones cabeza-tronco-extremidades. La cintura pélvica. - Variaciones del rostro en función del sexo. Diferencias craneofaciales entre sexos. • Forma del cráneo, mandíbula y relieves óseos, entre otras diferencias. • Rasgos faciales y diferencias en el aspecto de la piel, pelo facial y cabello. - Variaciones del rostro en función de la raza. Clasificación de las razas. • Diferencias fisionómicas; ojos y párpados, pigmentación de la piel, tipo de rostro y tipo de cabello, entre otras. - Los músculos de la mímica. Identificación, localización y movimiento en el que intervienen. • La gestualidad facial. Expresiones del rostro más comunes; miedo, sorpresa, esfuerzo, enfado, llanto, sonrisa y risa entre otras. Músculos que intervienen. - Análisis de los elementos externos del cuerpo humano. Talla, envergadura, volumen, proporciones, piel, cabello, dientes, uñas, gestualidad, posturas y actitudes. - Anatomía comparada entre rasgos humanos y animales.	El estudio anatómico del cuerpo humano es esencial para que el alumno conozca y diferencie las diversas partes del cuerpo, así como las diferencias morfológicas entre el hombre y mujer. Se explicarán los huesos y músculos del cuerpo humano, que será esencial para dibujarlos posteriormente. Se realizará una prueba de evaluación que constará de preguntas de desarrollo y preguntas cortas. Se estudiará la estructura de aquellos animales que más se utilizan en caracterización. Para ello se realizará un trabajo individual, eligiendo un animal determinado y hacer una comparación de la anatomía con respecto al cuerpo humano.	- se realiza dibujos del cuerpo humano (masculino y femenino) - se dibujarán determinados músculos del cuerpo humano, tipos de cráneos y diferenciar los distintos tipos de rostros. - Realizar un trabajo sobre la gestualidad facial (expresiones del rostro más comunes) - Realización de un trabajo sobre la morfología y anatomía de animales más utilizados en caracterización.

Morfología de los animales más frecuentemente usados		
--	--	--

UD 2: APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE DIBUJO PARA LA CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES	DURACIÓN 40 horas
RA 2. Aplica técnicas de dibujo para la caracterización de personajes, seleccionando los materiales y las herramientas y utilizando los recursos expresivos del lenguaje gráfico	
Criterios de evaluación a) Se han caracterizado las técnicas de expresión gráfica usadas en el diseño de personajes de caracterización. b) Se han identificado los elementos del lenguaje gráfico que componen un dibujo. c) Se han identificado los colores pigmentos primarios y sus mezclas. d) Se ha relacionado el color con su capacidad expresiva y simbólica. e) Se han seleccionado modelos tridimensionales, dibujos y/o imágenes como base para dibujar. f) Se han seleccionado materiales, soportes y útiles en función de la técnica de dibujo que se debe emplear. g) Se han aplicado las técnicas de encaje del dibujo. h) Se han realizado dibujos del cuerpo humano, teniendo en cuenta las medidas, proporciones y su movimiento. i) Se han realizado dibujos de la cabeza con vistas frontales, de perfil y de tres cuartos, teniendo en cuenta la expresión gráfica de los gestos. j) Se han establecido las técnicas de corrección y de fijación de dibujos.	

CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- El dibujo. Técnicas gráficas de expresión. La importancia de la observación. El aprendizaje a través de la práctica y de la copia de modelos. El desarrollo del área artística del cerebro. Predominio del hemisferio derecho y creatividad artística. - Los elementos del lenguaje gráfico. El punto, la línea, la forma, el color, la textura y el espacio. • El sombreado, la representación del volumen, el formato, la composición y el fondo. - El color pigmento. Diferencias entre color luz y color pigmento. Propiedades del color. • Teoría del color. Mezcla de pigmentos. Colores pigmentos primarios y secundarios. Color pigmento intermedio, complementarios y análogos. El Círculo cromático. • El color y la percepción. Aspecto psicológico del color. Simbolismo del color. - Las técnicas de encaje de un dibujo. Encaje mediante ejes y cuadrículas. - Características que debe reunir el espacio de dibujo. - Los materiales y útiles para el dibujo. • Materiales de dibujo, descripción y utilización de los mismos. Lápices, carboncillo, acuarelas, témperas, pasteles, tinta y rotuladores entre otros. • Útiles de dibujo, descripción y manejo. Pinceles, plumillas, difuminos, gomas, papeles y cartulinas, entre otros. - El dibujo del cuerpo humano. • Proporción y canon. Concepto. Canon antropométrico, natural y artístico. Planos y ejes del cuerpo humano. • Realización de dibujos del cuerpo humano. Aplicación de proporciones y canon correspondientes. • Representación del movimiento en la figura humana. Técnica. - El dibujo de la cabeza humana. • Proporciones. La regla de los tercios. Técnica de encaje en cuadrícula. • Colocación de elementos clave; cejas, ojos, nariz y barbilla, entre otros. Ángulos nasofrontales, nasolabiales, y nasofacial, entre otros. Diferencias entre sexos. • Vista frontal, perfil y tres cuartos. - La manifestación gráfica del gesto.	Estudio de las técnicas gráficas de expresión y sus elementos más esenciales son necesarios para el desarrollo del área artística del cerebro. Se explicará todos los materiales y útiles para el dibujo que serán aplicados posteriormente en la realización de diversos bocetos. Se realizará una prueba de evaluación teórica. Se realizarán dibujos del cuerpo humano aplicando las proporciones y canon correspondientes. Se dibujará la cabeza humana mediante la regla de los tercios, colocando cejas, ojos nariz y barbilla. Para ello se dibujarán todos los tipos de boca, nariz, orejas..... Se realizará un trabajo de bocetos relacionados con las expresiones	- Se realizarán actividades relacionadas con la unidad - Se realizarán dibujos utilizando los útiles más característicos. - Se realizarán bocetos del cuerpo humano de frente, perfil y espalda - Se dibujarán diferentes tipos de bocas, narices, orejas, cejas y barbillas - Se harán bocetos de distintos tipos de cabeza - Se realizará un trabajo sobre las expresiones humanas

UD3: REALIZACION DE BOCETOS DE MAQUILLAJE Y PELUQUERIA PARA CARACTERIZACION		DURACIÓN 24 horas
RA 3. Realiza bocetos de maquillaje y peluquería para caracterización, representando gráficamente volúmenes, colores, formas y texturas.		
Criterios de evaluación a) Se han especificado las características del maquillaje y del peinado en función del proyecto artístico y/o las necesidades sociales y escénicas. b) Se han realizado esbozos de maquillajes, peinados y sus complementos. c) Se ha empleado la técnica del claro oscuro para crear profundidad y volumen al maquillaje. d) Se han empleado técnicas correctivas para modificar las distintas formas faciales. e) Se ha transmitido gráficamente el volumen, la textura y el color del cabello. f) Se han realizado bocetos de barbas y bigotes. g) Se han realizado propuestas gráficas de peluquería y maquillaje social, audiovisual y escénico para el proyecto de caracterización. h) Se han realizado bocetos de maquillajes de fantasía, explorado las posibilidades creativas y plásticas. i) Se ha adaptado el maquillaje de fantasía a la fisonomía humana.		
CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- Función de los bocetos en el proceso de creación de maquillajes y peinados. • Realización de esbozos de maquillaje, peinados y complementos. - Bocetos de maquillaje facial. Bocetos de maquillaje social, de maquillaje para medios audiovisuales y escénicos, de maquillaje para la moda y de maquillaje histórico. Características. • Técnica del claroscuro. Clave tonal; alta, baja y contrastada. • Corrección de las formas faciales. Técnica. - El dibujo del cabello y los peinados. Técnicas para representar el volumen, textura y color del cabello. Dibujo de líneas del cabello, punto de nacimiento y caída. • Bocetos de peinados de época. • Dibujo de complementos del peinado. - El dibujo de barbas y bigotes. - Bocetos de maquillaje corporal y de fantasía. Tipos.	El estudio de los tipos de maquillaje es esencial para el proceso de caracterización, por lo que el alumno deberá diferenciar todos los tipos que hay. Se realizará un estudio de la evolución del peinado y del maquillaje, realizando diversos bocetos de cada época histórica. Se trabajará la técnica del claroscuro que es esencial para los bocetos de maquillaje. Se estudiará los tipos de bigotes y barbas, realizando bocetos para ello. Teóricamente se estudiará historia del peinado y maquillaje. El estudio del maquillaje de fantasía es esencial para el proceso de caracterización, que se utilizará para la realización de bodypaint. Se realizará un trabajo de bodypaint, fantasía, a libre elección, utilizando para ello bocetos y diversos útiles de dibujo.	- Realización de bocetos de varios tipos de rostros con maquillaje social, novia, escénicos y de moda. A realizar en la empresa. - Bocetos en los que se trabaje la técnica del claroscuro. - Realizar un trabajo sobre bocetos de peinados y maquillaje de distintas épocas. A realizar en la empresa. - Realizar bocetos trabajando los tipos de bigote y barba. A realizar en la empresa. - Realizar un trabajo de bodypaint (fantasía). - Realizar dibujos de diferentes tipos de peinados actuales con sus complementos.

UD4: REALIZACION DE BOCETOS DE PRÓTESIS Y DE EFECTOS ESPECIALES DE CARACTERIZACIÓN.		DURACIÓN 30 horas
RA 4. Realiza bocetos de prótesis y de efectos especiales de caracterización, identificando las características de las alteraciones y deformidades y representando gráficamente volúmenes, colores, formas y texturas.		
Criterios de evaluación a) Se han descrito las características externas de las alteraciones, lesiones, deformidades y desproporciones, con repercusión en caracterización. b) Se han realizado bocetos de alteraciones, lesiones, deformidades y desproporciones, respetando fielmente las características anatómicas y patológicas. c) Se han transformado, a través de los bocetos gráficos, personajes de apariencia normal en personajes con alteraciones visibles. d) Se ha modificado, a través de bocetos, la estructura de manos y pies. e) Se han incorporado prótesis ungueales a los bocetos de manos y pies. f) Se han identificado las características gráficas que determinan la elaboración de bocetos, y de prótesis dentales y oculares.		
CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- Función de los bocetos en el proceso de creación de prótesis y efectos especiales. - Bocetos de alteraciones y lesiones de la piel y tejidos blandos. Características externas de la alteración y/o lesión. • Lesiones elementales de la piel; máculas, vesículas, nódulos, escaras, fisuras, eritemas, pústula, entre otras. • Alteraciones de la pigmentación de la piel. Hiperpigmentaciones (nevus pigmentarios, efélides, cloasma y melasma, entre otros). Hipopigmentaciones (vitíligo) y heteropigmentaciones. • Alteraciones de la queratinización; ictiosis, psoriasis y otras hiperqueratosis. • Alteraciones en la circulación sanguínea. Varices, edemas y telangiectasias, entre otras. • Alteraciones producidas por infecciones e infestaciones. Herpes, verrugas víricas, hongos, sarna, picaduras de pulgas, entre otras. • Manifestaciones cutáneas de trastornos sistémicos. Anemia, asfixia y hepatitis, entre otras. Signos externos producidos en la muerte; lividez. - Bocetos de lesiones traumáticas en la superficie corporal. Características externas de las lesiones. Heridas, quemaduras, congelaciones, mordeduras, contusiones, desgarros, suturas quirúrgicas y amputaciones entre otras. - Bocetos de deformidades y desproporciones. Características externas de las deformidades y desproporciones. Queloides, tumoraciones y quistes. - Bocetos de alteraciones del pelo. Características externas de la alteración. • Alteraciones en la cantidad de pelo. Hirsutismo e hipertrichosis. Alopecias. • Alteraciones en la coloración del cabello. Albinismo y canicie, entre otras. - Bocetos de modificaciones en las uñas, manos y pies. Características externas. Micosis, estrías ungueales y uñas encarnadas, entre otras modificaciones. - Bocetos de prótesis dentales y oculares.	Es necesario el estudio de todas las alteraciones de la piel y conocer su aspecto externo para poder dibujarlas sin dificultad. Es esencial poder diferenciarlas y para ello se estudiarán todas las alteraciones cutáneas realizando posteriormente una prueba teórica, así como diversos dibujos de cada una de ellas. Prueba de evaluación que constará de preguntas cortas y de desarrollo de las alteraciones de la piel y sus bocetos. Se estudiarán las lesiones más importantes del pelo y uñas para poder realizar bocetos de cada una de ellas. Para ello se visualizarán imágenes de las alteraciones más frecuentes en pelo y uñas.	Actividades relacionadas con la unidad: - Realizar dibujos de todas las alteraciones estudiadas en la unidad - Realizar bocetos de deformidades y desproporciones. A realizar en la empresa. - Realización de bocetos de lesiones traumáticas en el cuerpo humano (quemaduras, heridas, congelaciones, mordeduras, desgarros, sutura quirúrgica, amputaciones...) - Realización de bocetos de alteraciones en pelo (hirsutismo, hipertrichosis, alopecia, albinismo...) - Realizar bocetos de modificaciones en uñas, manos, pies, prótesis dentales y oculares. A realizar en la empresa.

UD5: DISEÑO DE PERSONAJES PARA PRODUCCIONES ESCÉNICAS Y AUDIOVISUALES		DURACIÓN 25 horas
5. Diseña personajes para producciones escénicas y audiovisuales, analizando los requerimientos del proyecto artístico e integrando el vestuario, los peinados y demás elementos de caracterización, en el dibujo.		
Criterios de evaluación a) Se han identificado las características físicas que definen al personaje. b) Se ha determinado el rasgo expresivo dominante del personaje teniendo en cuenta las características psicológicas descritas en el guion. c) Se han identificado las características estéticas del personaje y el estilo. d) Se ha determinado el contexto histórico y socio cultural del proyecto artístico. e) Se han descrito las características gráficas de las prótesis y de los efectos especiales de caracterización. f) Se han especificado las características del peinado, del maquillaje, del vestuario y de los complementos del personaje. g) Se han seguido las pautas para realizar el diseño del personaje que hay que caracterizar. h) Se ha diseñado el personaje, reflejando gráficamente todas las características físicas, expresivas, históricas y socioculturales definidas en el proyecto.		
CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- Determinación y diseño del componente físico del personaje. Características fisionómicas del personaje. Edad, sexo, raza, morfología, cabello, piel y ojos, entre otras. - Descripción y bocetos de los rasgos faciales. - Aspectos psicológicos del personaje y su reflejo en el diseño del gesto dominante. Personalidad, ideología y comportamiento, entre otros rasgos que afecten a la expresividad. - El entorno histórico y sociocultural y su incidencia en el diseño. • Características socioculturales de la época. Religión, costumbres, moda, comportamientos y forma de vida, entre otros condicionantes. • Características socioculturales del personaje. Clase social, nivel cultural, profesión y pertenencia a grupos sociales existentes, entre otras. - Aplicación, en los diseños, de parámetros de proporción, expresividad, volumen y color. - El proceso desde los bocetos iniciales al diseño definitivo. Evaluación de los cambios hasta lograr el boceto definitivo. - Los elementos de atrezzo y vestuario que afectan a la caracterización y su presencia en el diseño. - Diseño de personajes tipos. • Personajes reales; de época e históricos. • Personajes ficticios; de fantasía, terror, ciencia-ficción, zoomorfos y alegóricos, entre otros. - Diseño específico del envejecimiento. • Modificaciones seniles en la piel. Arrugas, manchas seniles, flacidez, nevus, incremento en la vellosidad, entre otros. • Modificaciones del envejecimiento en el cabello. Canicie y alopecia. • Cambios en la fisonomía general. a causa del envejecimiento. Encorvamiento, pérdida de estatura, pérdida de piezas dentales, cambios en la distribución de	Se estudiará el concepto de diseño de personaje, la caracterización y desarrollo de sus fases, tipos de personajes y realización de las fichas técnicas. Es esencial el estudio del vestuario de cada una de las épocas de la historia. Todos estos contenidos se darán de forma teórica y se realizará una prueba de evaluación. En el vestuario se harán bocetos de los trajes más destacados de cada época. Se realizarán bocetos de personajes históricos, detallando su historia mediante una ficha técnica. Se realizarán bocetos de actores representando distintos papeles, con sus fichas técnicas e historia Se llevará a cabo el proceso de envejecimiento tanto en piel como en pelo, realizando	Actividades relacionadas con La unidad. - Realizar bocetos de un actor y una actriz a libre elección, que aparezcan en dos películas con papeles totalmente distintos - Realizar fichas técnicas de diversos personajes. - Realizar bocetos de vestuario de cada época histórica - Diseñar personajes: reales (2 históricos). Con su ficha técnica, historia y boceto - Diseñar personajes ficticios: fantasía, terror. con su ficha técnica, historia y boceto - Bocetos de pintores importantes en la historia, hablando de sus obras más destacadas y realizando un dibujo del pintor o de alguna de sus obras (elegir 2)

la grasa corporal, entre otros.		
---------------------------------	--	--

UD6: ADAPTACION DEL BOCETO DEL PERSONAJE A LA IMAGEN DEL MODELO/INTERPRETE		DURACIÓN 20 horas
6. Adapta el boceto del personaje a la imagen del modelo/ intérprete, empleando técnicas de transparencias superpuestas.		
Criterios de evaluación a) Se han identificado las semejanzas y diferencias entre el intérprete y su personaje. b) Se ha establecido el método para adaptar las características del personaje al modelo/intérprete. c) Se han seleccionado los soportes y materiales para realizar adaptaciones del diseño del personaje al modelo/ intérprete. d) Se han realizado las modificaciones para transformar al modelo/intérprete en el personaje diseñado. e) Se ha utilizado una terminología precisa durante todo el proceso.		
CONTENIDOS BÁSICOS	TRATAMIENTO METODOLÓGICO	ACTIVIDADES
- El casting. Casting facial y dental del modelo. - Estudio de semejanzas y diferencias morfológicas entre el modelo/ intérprete elegido y su personaje. - Sistemática para adaptar al modelo/intérprete el diseño de su personaje. - Transformación del modelo/ intérprete en el personaje diseñado a través de fotografías y transparencias superpuestas. • Herramientas soporte para transparencias. Papel vegetal, acetatos y otros. • Útiles para dibujo sobre soportes transparentes. Rotuladores permanentes, lacas bombilla o pinturas de cristal, entre otros.	El alumno realizará una serie de fichas técnicas, tanto del modelo como del personaje, anotando todo tipo de características (talla, rostro, caracteres psicológicos...). Hará posibles correcciones para adaptar el modelo al personaje. Se realizarán un diseño de personaje completo. Se partirá de un modelo el cual se transformará en el personaje elegido. El diseño completo del personaje deberá tener alguna prótesis y postizos. Se hará una historia ficticia del personaje, su ficha técnica completa y también la del modelo, se explicará todo el proceso de caracterización y la utilización de papel vegetal para llevar a cabo la transformación	actividades relacionadas con el tema (realización de casting facial del modelo)

13. ANEXO: PLANTILLA DE VALORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES