



ORIENTACIÓN LABORAL E INSERCIÓN MÁS PROGRAMA OCUPACIONAL II
(PROYECTO OLIMPO II)

MEMORIA VALORADA DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑADOR Y DESARROLLADOR DE CONTENIDOS GRÁFICOS MULTIMEDIA

Octubre de 2025

Índice:

Identificación datos de la memoria.

- Redactor
 - Convocatoria que subvenciona el proyecto Olimpo II
 - Especialidad
 - Duración
 - Participantes
 - Fecha
1. Descripción de la Unidad de Obra o Servicio Común.
 2. Interrelación de Actividades por Especialidad Formativa.
 3. Beneficios y resultados esperados.
 4. Descripción general del proyecto.
 5. Descripción específica de la Unidad de obra o Servicio Común.
 6. Interrelación con las otras especialidades formativas.
 7. Planificación temporal y distribución de actividades.
 - 7.1. Estructura temporal del proyecto.
 - 7.2. Distribución general del trabajo efectivo.
 - 7.3. Distribución funcional por líneas de acción.
 8. Recursos materiales, humanos y de seguridad laboral.
 - 8.1. Recursos materiales y equipamiento técnico.
 - 8.2. Recursos humanos y organización técnica.
 - 8.3. Seguridad, salud laboral y prevención de riesgos.
 - 8.4. Enfoque de sostenibilidad y diseño responsable.
 9. Indicadores de impacto y evaluación de resultados.
 - 9.1. Enfoque metodológico
 - 9.2. Indicadores de comunicación, accesibilidad y sostenibilidad.
 - 9.3. Indicadores formativos y de empleabilidad.
 - 9.4. Indicadores sociales y comunitarios.
 - 9.5. Indicadores de comunicación visual y creatividad aplicada.
 - 9.6. Mecanismos de evaluación y seguimiento.
 - 9.7. Síntesis de impacto global estimado.
 10. Justificación de la distribución horaria del trabajo efectivo.
 - 10.1. Estructura competencial del certificado ARGG0110.
 - 10.2. Distribución del trabajo efectivo por Unidad de Competencia.
 - 10.3. Relación de Unidades de Competencias con las actividades de la memoria valorada.
 - 10.4. Criterios de coherencia y validación.
 11. Desglose económico estimado para el pliego de prescripciones técnicas.
 - 11.1. Criterios de valoración.
 - 11.2. Lote valorado de materiales, equipos y licencias software.
 - 11.3. Resumen global del lote valorado.
 - 11.4. Criterios de sostenibilidad, accesibilidad y diseño responsable.
 12. Relación profesional de actividades (RP) x horas x consumibles.
 - 12.1. UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos.
 - 12.2. UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos.
 - 12.3. UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos.
 - 12.4. UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales para su distribución.
 - 12.5. MFMP – Proyecto final y transferencia de identidad gráfica Olimpo II.
 - 12.6. Control y trazabilidad de productos y recursos visuales.
 - 12.7. Resumen total por bloque de UC.
 13. Criterios de sostenibilidad, accesibilidad y diseño responsable.
 - 13.1. Enfoque integral del diseño sostenible.
 - 13.2. Compra verde y criterios ambientales de adquisición.
 - 13.3. Inclusión, accesibilidad universal y comunicación visual para todos.

- 13.4. Digitalización, eficiencia energética y economía circular.**
- 13.5. Innovación gráfica y transformación digital municipal.**
- 13.6. Impacto esperado y valor añadido.**
- 13.7. Estrategia de economía circular formativa.**
- 13.8. Conclusión.**
- 14. Líneas de acción específicas Olimpo II**
- 14.1. Manual de identidad corporativa de la Universidad Popular.**
- 14.2. Señalética y uniformidad visual de espacios y unidades móviles.**
- 14.3. Kit de comunicación sostenible y digital.**
- 14.4. Formación y transferencia interna de identidad gráfica.**
- 14.5. Observatorio visual Olimpo II 2031.**
- 14.6. Laboratorio de innovación gráfica y eco-diseño.**
- 14.7. Comunicación comunitaria y campañas de proximidad.**
- 14.8. Conclusión.**
- ANEXOS.**

Redactado por:

Joaquín Vilá Ramos, Técnico Superior de Proyectos del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres

Convocatoria:

Escuelas Laborales de Aprendizaje al amparo de la convocatoria de subvenciones 2025, regulada por el Decreto 55/2024, de 14 de mayo.

Especialidad:

Diseñador y Desarrollador de Contenidos Gráficos Multimedia (Certificado de Profesionalidad ARGG0110 – Diseño de Productos Gráficos)

Duración: 676 horas de trabajo efectivo

Participantes: 12 alumnos trabajadores

Fecha: Octubre de 2025

1. Descripción de la Unidad de Obra o Servicio Común.

El Proyecto OLIMPO II (ESCALA 2025) tiene como objetivo la **creación, dinamización y mantenimiento de Espacios Comunitarios Multifuncionales (ECM)** en la ciudad de Cáceres, en cuanto al mantenimiento de los ECM consistirá en seguir la labor emprendida por el proyecto OlimPO I. Estos espacios se conciben como lugares de aprendizaje, participación y cohesión social donde convergen diversas especialidades formativas y ocupacionales.

Dentro de este marco, la especialidad **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia (ARGG0110)** contribuye al proyecto mediante la **creación de recursos visuales, identitarios y comunicativos**, orientados a reforzar la imagen pública, la accesibilidad y la visibilidad social del programa y de las acciones municipales vinculadas a la Universidad Popular.

El trabajo de los alumnos trabajadores se orientará a **proyectos reales de comunicación institucional**, aplicando las competencias profesionales adquiridas en el certificado a productos concretos: manuales de identidad, señalética accesible, materiales de sensibilización, campañas gráficas y documentación digital sostenible.

2. Interrelación de Actividades por Especialidad Formativa.

El diseño gráfico actúa como **eje transversal** dentro del Proyecto OLIMPO II, aportando un soporte visual, comunicativo y técnico a las demás especialidades:

- Con la **especialidad de Jardinería (AGAO0208)**: desarrollo de señalética y material interpretativo en huertos urbanos, jardines comunitarios y espacios naturales.
- Con la **especialidad de Agente de Desarrollo Turístico (HOTI0108)**: creación de recursos gráficos, mapas, QR informativos y materiales de promoción turística vinculados a la candidatura **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.
- Con la **especialidad de Dinamización de Actividades de Tiempo Libre Educativo (SSCB0209)**: diseño de cartelería, material pedagógico y campañas visuales para eventos, ludotecas y actividades comunitarias.

De este modo, la especialidad de diseño no solo produce materiales propios, sino que **da cohesión visual y comunicativa** al conjunto del proyecto, contribuyendo a su identidad global y a su impacto ciudadano.

3. Beneficios y Resultados Esperados.

Los resultados esperados de esta especialidad se centran en tres niveles:

a) Institucional: disponer de una imagen gráfica coherente y moderna de la Universidad Popular y del Proyecto OLIMPO II, alineada con los valores de sostenibilidad, accesibilidad y participación.

b) Formativo-laboral: proporcionar al alumnado trabajador una **experiencia real de producción gráfica** aplicable a contextos municipales, que integra competencias de diseño, gestión del color, maquetación, impresión y comunicación digital.

c) Comunitario y cultural: ofrecer a la ciudadanía materiales, campañas y productos visuales accesibles, claros y atractivos, fortaleciendo el vínculo con los espacios ECM y con las políticas municipales de cultura, educación y medio ambiente.

Entre los productos finales destacan:

- Manual de identidad corporativa de la Universidad Popular y del propio Ayuntamiento de Cáceres.
- Señalética inclusiva y sostenible en centros y espacios públicos.
- Materiales de comunicación ecoeficiente (cartelería, QR, infografías).
- Campañas de difusión y sensibilización social.
- Repositorio digital de artes finales y observatorio visual.

4. Descripción General del Proyecto.

El **Proyecto OLIMPO II – Escuelas Laborales de Aprendizaje (2025)** es una iniciativa del **Excmo. Ayuntamiento de Cáceres**, a través de la **Concejalía de Universidad Popular**, que busca promover la empleabilidad, la formación profesional y la innovación social mediante la creación de **espacios comunitarios multifuncionales (ECM)**.

Estos ECM integran actuaciones formativas, productivas y de servicio a la comunidad, configurando un modelo de aprendizaje basado en la práctica real y la colaboración interprofesional.

El proyecto articula cuatro itinerarios formativos:

1. Dinamización de Actividades de Tiempo Libre Educativo Infantil y Juvenil (SSCB0209).
2. Jardinería y Compostaje (AGAO0208).
3. Diseño de Productos Gráficos (ARGG0110).
4. Agente de Desarrollo Turístico Local (HOTI0108).

Cada especialidad aplica los conocimientos técnicos a un **servicio público tangible**, enmarcado en el modelo ECM. En el caso del diseño gráfico, este servicio se materializa en la **producción visual, digital y comunicativa** de los proyectos y espacios creados, con especial énfasis en los valores de **economía circular, accesibilidad, comunicación inclusiva y transformación digital**.

5. Descripción Específica de la Unidad de Obra o Servicio Común. (Diseño Gráfico y Comunicación Visual)

La unidad de obra principal de esta especialidad es el **desarrollo integral de la comunicación visual y la identidad gráfica** del Proyecto OLIMPO II, abarcando desde la investigación y conceptualización hasta la producción y distribución de los materiales.

Las tareas incluyen:

- Diseño de la identidad corporativa institucional.
- Elaboración de materiales gráficos y digitales para todas las áreas del proyecto.
- Implementación de señalética accesible, sostenible y coherente con la imagen global.
- Generación de recursos multimedia y audiovisuales para difusión y sensibilización.
- Desarrollo de productos gráficos de apoyo a la formación, el turismo y la jardinería.

Todo el proceso se vincula a las **Unidades de Competencia (UC0200_3 a UC0203_3)** y sus respectivas **Realizaciones Profesionales (RP)** y **Criterios de Evaluación (CE)**, garantizando que cada actividad práctica tenga correspondencia con las competencias del certificado **ARGG0110**.

El resultado es una unidad de obra orientada a la **excelencia técnica, la accesibilidad universal y la sostenibilidad del diseño público**, en coherencia con la **candidatura de Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

6. Interrelación con las Otras Especialidades Formativas.

El Proyecto **OLIMPO II** se concibe como una estructura integrada de aprendizaje y servicio público en la que cada especialidad aporta su propio campo de conocimiento y, al mismo tiempo, se nutre de la colaboración con las demás.

Dentro de esta dinámica, la especialidad de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** desempeña un papel **transversal y vertebrador**, al encargarse de la **comunicación visual, la identidad institucional y la difusión pública** de las acciones desarrolladas en los distintos Espacios Comunitarios Multifuncionales (ECM).

La interrelación entre especialidades se materializa en proyectos y productos concretos, donde el diseño gráfico traduce en lenguaje visual los resultados alcanzados por cada itinerario, asegurando coherencia estética, accesibilidad y visibilidad institucional.

A través de esta sinergia, el alumnado trabajador de Diseño participa en el proceso de **conceptualización, creación y difusión de materiales gráficos, audiovisuales y digitales** que apoyan las intervenciones técnicas de Turismo, Jardinería y Dinamización. Este trabajo compartido fomenta una visión global del proyecto, refuerza la dimensión comunicativa de los ECM y contribuye a la construcción colectiva de una **imagen de ciudad sostenible, participativa y culturalmente viva**.

Tabla 6.1 — Sinergias inter-especialidades del Proyecto OLIMPO II.

Especialidad vinculada	Ámbitos de colaboración con Diseño Gráfico	Productos o resultados conjuntos	Impacto en los ECM y en Cáceres 2031
Jardinería y Compostaje (AGAO0208)	Diseño de señalética interpretativa en huertos y jardines; paneles informativos sobre flora, reciclaje y compostaje; material educativo sobre economía circular.	Señalética accesible, pictogramas, mapas botánicos, infografías ambientales.	Mejora de la orientación y accesibilidad en espacios verdes municipales; refuerzo de la educación ambiental y la cultura ecológica.
Agente de Desarrollo Turístico Local (HOTI0108)	Diseño de materiales promocionales, mapas turísticos, QR informativos, identidad visual de rutas y microeventos.	Guías turísticas, cartelería de eventos, stands informativos y soportes digitales.	Potencia la marca “Cáceres 2031”, impulsa el turismo sostenible y la imagen patrimonial de la ciudad.
Dinamización de Actividades de Tiempo Libre Educativo (SSCB0209)	Creación de material pedagógico, cartelería cultural, recursos visuales para ludotecas y campañas de sensibilización social.	Materiales educativos, fichas visuales, carteles inclusivos, kits gráficos de actividades.	Promueve la educación en valores, la inclusión y la participación ciudadana a través del diseño.
Todas las especialidades (trabajo conjunto)	Coordinación en el Observatorio Visual OLIMPO 2031, repositorio de imágenes y documentos, exposiciones colectivas y campañas conjuntas.	Imagen corporativa global OLIMPO II; exposiciones fotográficas y audiovisuales de resultados.	Contribuye a la proyección cultural de Cáceres y al reconocimiento público del programa.

El diseño gráfico actúa así como **lenguaje común** entre las especialidades, conectando lo técnico con lo social, lo educativo y lo ambiental. Su aportación no se limita a la estética o a la producción visual, sino que se convierte en una **herramienta de cohesión territorial y de comunicación ciudadana**, alineada con los valores de la **Agenda Urbana 2030** y la estrategia **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

Esta cooperación permanente entre especialidades impulsa la **interdisciplinariedad como metodología de aprendizaje** y refuerza la sostenibilidad de los resultados, al generar productos gráficos que documentan, explican y hacen visibles las acciones de cada itinerario formativo.

La interrelación entre las especialidades no solo optimiza recursos y mejora los resultados técnicos, sino que constituye una auténtica **estrategia pedagógica de aprendizaje colaborativo**. Cada proyecto compartido se convierte en un espacio donde confluyen creatividad, oficio y compromiso ciudadano.

Gracias a esta cooperación, el alumnado trabajador experimenta el valor del trabajo en equipo, aprende a comunicar los logros de los demás y a integrar la estética con la funcionalidad, la sostenibilidad y el impacto social.

En este contexto, el diseño gráfico se consolida como un **vínculo visual y simbólico** que unifica el conjunto de las acciones del Proyecto OLIMPO II, proyectando una imagen moderna, accesible y participativa de la Universidad Popular y de la ciudad de Cáceres hacia el horizonte **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

7. Planificación Temporal y Distribución de Actividades.

7.1. Estructura temporal del proyecto

El itinerario de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** del Proyecto **OLIMPO II** se estructura en dos etapas diferenciadas:

- **Etapla formativa inicial (3 meses, 30 diciembre 2025 – 29 marzo 2026):** aprendizaje técnico-creativo, adquisición de competencias digitales y fundamentos de sostenibilidad y accesibilidad aplicadas al diseño.
- **Etapla de trabajo efectivo (9 meses, 30 marzo – 29 diciembre 2026):** desarrollo integral de las siete líneas de acción productiva, en coordinación con el resto de especialidades y los hitos culturales de Cáceres 2031.

Tabla 7.1 — Estructura Temporal del Proyecto. (OLIMPO II – Diseño Gráfico)

Mes / Año	Etapla	Líneas de acción principales	Coordinación inter-especialidades	Hitos culturales / Eventos Cáceres 2031
Dic 2025	Formación inicial (ECM)	Inducción OLIMPO II, sostenibilidad y fundamentos de identidad visual	Sesiones con Dinamización y Turismo	Lanzamiento institucional OLIMPO II
Ene 2026	Formación técnica	Capacitación en software Adobe CC y eco-diseño digital	Diseño + Dinamización → prototipos logotipo OLIMPO	Fiesta de las Lavanderas – campaña gráfica
Feb 2026	Formación aplicada	Desarrollo del Manual de Identidad (Línea 1)	Diseño + Turismo → imagen de rutas culturales	Carnaval y Fiesta del Pelele – difusión visual
Mar 2026	Inicio trabajo efectivo	Señalética y uniformidad visual (Línea 2)	Diseño + Jardinería → paneles y rotulación ECM	Semana Santa – campaña “Cultura y Tradición”
Abr 2026	Producción gráfica	Kit de comunicación sostenible (Línea 3)	Diseño + Dinamización → cartelería educativa	San Jorge – imagen, QR y redes
May 2026	Coordinación global	Formación y transferencia (Línea 4)	Talleres transversales OLIMPO	Feria de San Fernando / Bajada Virgen de la Montaña

Mes / Año	Etapas	Líneas de acción principales	Coordinación inter-especialidades	Hitos culturales / Eventos Cáceres 2031
Jun 2026	Producción y validación	Observatorio Visual (Línea 5) – repositorio gráfico	Diseño + Turismo + Dinamización	Presentación pública resultados intermedios
Jul 2026	Innovación aplicada	Laboratorio de innovación gráfica (Línea 6)	Diseño + Jardinería → material expositivo	Actividades de verano ECM – talleres creativos
Ago 2026	Trabajo en red	Comunicación comunitaria (Línea 7) – microcampañas	Coordinación general OLIMPO II	Campaña “Verano Verde”
Sep 2026	Trabajo en red	Ajustes y evaluación visual (todas las líneas)	Diseño + Turismo + Jardinería	Semana Europea de la Movilidad
Oct 2026	Trabajo en red	Presentación pública – Exposición OLIMPO II	Todas las especialidades	Otoño Cultural
Nov 2026	Consolidación de resultados	Presentación y participación	Todas las especialidades	Fiesta de las tres culturas
Dic 2026	Evaluación final	Informe de resultados y Observatorio Visual	Trabajo transversal final	Exposición final “Cáceres 2031” / Entrega de diplomas

Síntesis.

La planificación temporal de la especialidad de Diseño Gráfico se concibe como un proceso de **creación progresiva y colaborativa** donde aprendizaje y producción confluyen. La estructura **3 + 9 meses** permite pasar del dominio técnico al servicio real a la comunidad.

Cada mes integra hitos culturales y fases de cooperación con Jardinería, Turismo y Dinamización, dando lugar a una identidad visual compartida que refuerza la proyección del Proyecto OLIMPO II y de la ciudad de Cáceres hacia el horizonte **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

Así, el cronograma no solo ordena tareas: **narra un itinerario creativo de transformación** donde el diseño se convierte en vehículo de sostenibilidad, innovación y participación ciudadana.

7.2. Distribución general del trabajo efectivo. (676 h)

Línea de acción / Unidad de obra	Horas asignadas	% del total	Unidad de Competencia vinculada (UC)
1. Manual de identidad corporativa	110 h	16 %	UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos
2. Señalética y uniformidad visual	120 h	18 %	UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos
3. Kit de comunicación sostenible	90 h	13 %	UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos
4. Formación y transferencia	60 h	9 %	UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales para su distribución
5. Observatorio Visual OLIMPO 2031	80 h	12 %	UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales
6. Laboratorio de innovación gráfica y eco-diseño	100 h	15 %	UC0200_3 + UC0201_3 – Proyectos y tratamiento de imágenes
7. Comunicación comunitaria y campañas de proximidad	116 h	17 %	UC0202_3 + UC0203_3 – Composición y verificación final
TOTAL TRABAJO EFECTIVO	676 h	100 %	—

La distribución general responde a una **lógica competencial**: cada línea se asocia a una UC concreta, permitiendo que la producción real sirva como evidencia directa de las realizaciones profesionales (RP) y criterios de evaluación (CE) del certificado ARGG0110.

7.3. Distribución funcional por líneas de acción.

Línea de acción / Unidad de obra	Producto o resultado tangible	Evidencia de aprendizaje (CE / Resultados observables)
1. Manual de identidad corporativa (110 h)	Manual institucional, kit digital, plantillas gráficas OLIMPO II	CE1.1–CE1.4 (identificación de requisitos, bocetos, principios de diseño, documentación técnica)
2. Señalética y uniformidad visual (120 h)	Paneles, pictogramas, vinilos y guía de aplicación en uniformes	CE2.1–CE2.5 (diseño tipográfico, maquetación, coherencia visual, aplicación a soportes físicos)
3. Kit de comunicación sostenible (90 h)	Plantillas digitales, cartelería eco, material accesible multicanal	CE3.1–CE3.5 (tratamiento de imágenes, gestión de color, optimización para impresión y web)
4. Formación y transferencia (60 h)	Mini guía de identidad, talleres formativos, documentación de uso	CE4.1–CE4.4 (preparación de artes finales, verificación técnica, control de calidad)
5. Observatorio Visual OLIMPO 2031 (80 h)	Repositorio gráfico, archivos QR, informes de control visual	CE4.2–CE4.5 (gestión de archivos, revisión de calidad, cumplimiento de requisitos de difusión)
6. Laboratorio de innovación gráfica y eco-diseño (100 h)	Prototipos eco, impresión 3D, realidad aumentada, packaging sostenible	CE1.3–CE3.4 (experimentación técnica, innovación material, gestión de color y eco-diseño)
7. Comunicación comunitaria y campañas de proximidad (116 h)	Campañas visuales, exposiciones, materiales inclusivos y microeventos	CE2.2–CE4.3 (maquetación, control de color, evaluación del impacto comunicativo)

Esta distribución funcional garantiza que cada bloque de trabajo genere **productos verificables y aprendizajes demostrables**, alineados con los objetivos del certificado ARGG0110 y los principios metodológicos ECM.

De este modo, el itinerario de Diseño Gráfico se convierte en el **eje comunicativo del Proyecto OLIMPO II**, conectando la formación con la creación de valor público y la proyección cultural de Cáceres.

8. Recursos Materiales, Humanos y de Seguridad Laboral.

La especialidad de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** requiere un conjunto de medios técnicos y humanos que garanticen el desarrollo de las competencias profesionales del certificado **ARGG0110**, así como la correcta ejecución de las **unidades de obra y servicios** definidos en la presente memoria.

Todos los recursos se orientan a un entorno de **producción sostenible, inclusiva y digitalmente avanzada**, en coherencia con los valores del Proyecto OLIMPO II y los objetivos de la **Agenda Urbana 2030** y la candidatura **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

8.1. Recursos materiales y equipamiento técnico

El equipamiento del aula-taller de diseño gráfico estará compuesto por los siguientes elementos, necesarios para el desarrollo de los módulos formativos y la ejecución de los trabajos reales en los ECM:

Equipamiento informático y hardware

- 13 ordenadores de alto rendimiento (procesador i7/i9, 32 GB RAM, SSD 1 TB, GPU RTX 4060 o equivalente).
- 13 monitores profesionales de 27" con resolución 4K, calibrados para diseño gráfico.
- 4 escáneres de alta resolución DIN A3.
- 2 impresoras profesionales de gran formato (A3+ y plotter).
- 4 cámaras digitales DSLR para captura de imágenes y vídeos promocionales.
- 13 discos duros externos de 2 TB para copias de seguridad y almacenamiento de proyectos.
- 4 colorímetros y calibradores de monitor.
- 13 tabletas gráficas profesionales con lápiz digital.
- 1 proyector multimedia con pantalla retráctil para presentaciones y formación.
- 1 equipo de sonido y microfonía básica para producción audiovisual.

Software y licencias

- Licencias educativas del paquete **Adobe Creative Cloud (Illustrator, Photoshop, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Acrobat Pro)**.
- Software alternativo y de apoyo: **Affinity Designer, CorelDRAW, Canva Pro, Blender, SketchUp**.
- Aplicaciones de gestión de color y calibración profesional.
- Suite ofimática (Microsoft 365 o LibreOffice).
- Herramientas online colaborativas (Trello, Figma, Google Workspace).
- Software de accesibilidad y lectura fácil (Inklusion, Contrast Checker, TTS Reader).

Material de oficina y consumibles

- Papel ilustración A3 y A4 en varios gramajes.
- Papeles satinados y reciclados eco-friendly (150 g/m² y 210 g/m²).
- Tintas vegetales, cartuchos y tóner de bajo impacto ambiental.
- Útiles de dibujo técnico (reglas, escuadras, compases, tiralíneas, escalímetros).
- Juegos de lápices de grafito, rotuladores, plumas, acuarelas y acrílicos.
- Soportes para prototipado: cartón pluma, vinilos, lonas reciclables, PVC ecológico.
- Kits de materiales para impresión 3D y montaje expositivo.
- Material de archivo, carpetas y almacenamiento de documentación técnica.

Recursos de aula y mobiliario

- 13 puestos individuales ergonómicos con sillas ajustables.
- 2 mesas de trabajo colectivo (prototipado, impresión y montaje).
- Armarios metálicos para equipos y materiales.
- Paneles expositivos modulares.
- Sistema de ventilación e iluminación LED eficiente.

8.2. Recursos humanos y organización técnica

El desarrollo de la especialidad contará con un equipo profesional multidisciplinar:

- **Docente especialista en Diseño Gráfico y Multimedia:**
Titulación superior en Artes Gráficas, Comunicación Visual o equivalente, con experiencia acreditada en gestión de proyectos gráficos y producción editorial. Responsable de la formación técnica, coordinación de proyectos y supervisión de las líneas de acción.
- **Técnico de apoyo y coordinación de proyecto (Universidad Popular):**
Encargado de la integración del trabajo del alumnado con el resto de especialidades OLIMPO II y de la validación institucional de la identidad visual.
- **Apoyo administrativo y técnico municipal:**
Supervisión de compras, mantenimiento de equipos, archivo de documentación y control de inventario.
- **Equipo transversal ECM (Dinamización, Jardinería, Turismo):**

Participación en reuniones de planificación, sesiones conjuntas de diseño, campañas de difusión y actividades interdisciplinarias.

El modelo organizativo fomentará el **aprendizaje colaborativo**, la gestión por proyectos y la coordinación continua con la Concejalía de Universidad Popular para garantizar la coherencia institucional de la imagen del programa.

8.3. Seguridad, salud laboral y prevención de riesgos.

El aula-taller de diseño gráfico aplicará las medidas de **Prevención de Riesgos Laborales (PRL)** establecidas por la normativa vigente y el Plan de Seguridad y Salud del Proyecto OLIMPO II.

Principales actuaciones:

- Formación inicial en PRL adaptada al entorno digital y de oficina (postura ergonómica, pausas activas, iluminación adecuada).
- Normas de manipulación segura de equipos eléctricos, cámaras y material de impresión.
- Protocolo de seguridad en el uso de productos químicos (tintas, disolventes).
- Almacenamiento ordenado de materiales y cableado.
- Señalización visible y accesible de salidas de emergencia.
- Disponibilidad de botiquín y extintores revisados.
- Mantenimiento preventivo y limpieza técnica de equipos.
- Cumplimiento de las medidas de protección de datos y confidencialidad en los proyectos digitales.

El entorno de trabajo combinará **seguridad física, confort visual y bienestar digital**, garantizando la salud del alumnado y del personal docente, conforme a los estándares de ergonomía y sostenibilidad ambiental.

8.4. Enfoque de sostenibilidad y diseño responsable

Todos los recursos se seleccionan bajo criterios de **compra verde, eficiencia energética y reducción de residuos**.

El aula de diseño se convierte en un **laboratorio de eco-innovación**, aplicando los principios del **eco-diseño (UNE-EN ISO 14006)**:

- Uso de materiales reciclables y papeles certificados FSC.
- Minimización de residuos y reutilización de soportes.
- Impresión bajo demanda y preferencia por soportes digitales.
- Control del consumo energético mediante iluminación LED y equipos de bajo impacto.
- Gestión separada de residuos electrónicos y consumibles.
- Promoción del “diseño responsable”: mensajes inclusivos, tipografías legibles, alto contraste, respeto cultural y accesibilidad universal.

El objetivo no es solo diseñar bien, sino **diseñar con propósito**, generando productos gráficos que comuniquen los valores de sostenibilidad, igualdad y cultura pública que definen al Proyecto OLIMPO II.

9. Indicadores de Impacto y Evaluación de Resultados.

9.1. Enfoque metodológico.

Evaluación continua basada en evidencias visuales, coherente con la metodología ECM y las UC del certificado ARGG0110.

9.2. Indicadores de comunicación, accesibilidad y sostenibilidad.

Miden la inclusión de criterios de accesibilidad universal, eco-diseño y comunicación responsable en los productos gráficos.

9.3. Indicadores formativos y de empleabilidad.

Evidencian la adquisición de competencias técnicas, la autonomía profesional y la aplicabilidad laboral de los aprendizajes.

9.4. Indicadores sociales y comunitarios.

Evalúan la repercusión del diseño como herramienta de cohesión, participación ciudadana y cultura visual compartida.

9.5. Indicadores de comunicación visual y creatividad aplicada.

Medirán la calidad estética, la innovación, la accesibilidad y el impacto cultural de las producciones gráficas del alumnado.

Los indicadores del **9.5** reflejarán con precisión:

- creatividad y originalidad visual,
- coherencia de identidad institucional,
- accesibilidad gráfica universal,
- impacto digital (alcance, interacción, visibilidad),
- innovación técnica (eco-diseño, realidad aumentada, prototipado, etc.),
- contribución a los hitos culturales y al relato visual de *Cáceres 2031*.

9.6. Mecanismos de evaluación y seguimiento.

Incluye herramientas de control de calidad, rúbricas, portafolios digitales, revisión docente y evaluación cruzada entre especialidades.

9.7. Síntesis de impacto global estimado.

Tabla resumen (tipo Jardinería) con columnas: *Tipo de indicador / Objetivo / Evidencia / Frecuencia*.

10. Justificación de la Distribución Horaria del Trabajo Efectivo. (676 h)

La planificación de las **676 horas de trabajo efectivo** se basa en la aplicación práctica de las **Unidades de Competencia (UC)** y **Módulos Formativos (MF)** del certificado **ARGG0110 – Diseño de Productos Gráficos**, garantizando la coherencia entre el aprendizaje técnico, la producción real y los resultados del Proyecto **OLIMPO II (ESCALA 2025)**.

Esta distribución asegura la correspondencia entre las actividades formativas y las unidades de obra desarrolladas, cumpliendo los principios de **aprendizaje por competencias**, **metodología ECM (Espacios Comunitarios Multifuncionales)** y **evaluación basada en resultados verificables (evidencias CE)**.

10.1. Estructura competencial del certificado ARGG0110.

Código	Unidad de Competencia (UC)	Módulo Formativo (MF)	Duración formativa (h)
UC0200_3	Desarrollar proyectos de productos gráficos	MF0200_3 – Proyectos de productos gráficos	150
UC0201_3	Tratar imágenes y crear elementos gráficos con parámetros de gestión del color	MF0201_3 – Tratamiento de imágenes y elementos gráficos	150
UC0202_3	Componer elementos gráficos, imágenes y textos según la arquitectura tipográfica y maquetación	MF0202_3 – Composición y maquetación gráfica	160
UC0203_3	Preparar y verificar artes finales para su distribución	MF0203_3 – Preparación y verificación de artes finales	100
—	Módulo de prácticas profesionales no laborales	MP0203 – Proyecto final y transferencia de identidad	—

Código	Unidad de Competencia (UC)	Módulo Formativo (MF)	Duración formativa (h)
		OLIMPO II	
TOTAL CERTIFICADO ARGG0110	—	—	560 h formativas + trabajo efectivo (676 h)

10.2. Distribución del trabajo efectivo por Unidad de Competencia.

Unidad de Competencia (UC)	Horas de trabajo efectivo	Líneas de acción asociadas
UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos	210 h	L1. Manual de identidad corporativa L6. Laboratorio de innovación gráfica y eco-diseño
UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos	190 h	L3. Kit de comunicación sostenible L6. Laboratorio de innovación gráfica
UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos	236 h	L2. Señalética y uniformidad visual L7. Comunicación comunitaria y campañas
UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales	120 h	L4. Formación y transferencia L5. Observatorio Visual OLIMPO 2031
TOTAL TRABAJO EFECTIVO	676 h	—

La distribución horaria mantiene equilibrio entre diseño conceptual, producción técnica y verificación final, reproduciendo en la práctica el flujo completo de un estudio gráfico profesional.

10.3. Relación de Unidades de Competencia con las Actividades de la Memoria Valorada.

Cada UC del certificado se vincula directamente con actividades específicas descritas en las líneas de acción (punto 14) de la presente memoria:

Unidad de Competencia (UC)	Actividades asociadas (RP y CE aplicados)
UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos	Conceptualización y diseño de la identidad visual de OLIMPO II, elaboración de bocetos, retículas, tipografía y manual corporativo (RP1, RP2, CE1.1–CE1.4).
UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos	Tratamiento fotográfico, gestión de color, creación de pictogramas y recursos visuales para materiales sostenibles (RP3, CE3.1–CE3.5).
UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos	Diseño de señalética accesible, maquetación de cartelería y materiales inclusivos, composición visual de campañas (RP2, CE2.1–CE2.5).
UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales para su distribución	Preparación de materiales finales, control de calidad, normalización de archivos, creación del Observatorio Visual (RP4, CE4.1–CE4.5).

Cada actividad descrita en la memoria valorada produce **evidencias evaluables** de las competencias profesionales y permite la **validación formativa-laboral** del alumnado trabajador conforme a la normativa del SEXPE.

10.4. Criterios de coherencia y validación.

La coherencia entre las horas, competencias y resultados se valida mediante:

- 1. Trazabilidad formativa-productiva:**
Todas las acciones prácticas responden a una UC y generan productos finales tangibles (manuales, cartelería, señalética, QR, prototipos eco, campañas).
- 2. Evaluación por evidencias:**

Cada producto o servicio se documenta como evidencia de aprendizaje (bocetos, artes finales, archivos digitales, informes de calidad).

3. **Coherencia modular:**

Las 676 h de trabajo efectivo se corresponden proporcionalmente con la carga de cada módulo formativo, respetando los porcentajes del certificado (27% diseño conceptual, 25% tratamiento de imágenes, 30% maqueta, 18% artes finales).

4. **Validación docente y técnica:**

El docente responsable, junto con el coordinador del proyecto, certifica la correspondencia entre resultados y objetivos, asegurando que el alumnado haya alcanzado los niveles de desempeño esperados en cada UC.

5. **Integración metodológica ECM:**

El trabajo en equipo, la cooperación entre especialidades y la aplicación práctica en entornos reales garantizan un aprendizaje significativo y un impacto directo en la comunidad.

Estos criterios de coherencia confirman que la totalidad del trabajo efectivo (676 horas) responde a una **estructura competencial integrada, medible y verificable**, conforme a los principios del **Programa ESCALA 2025**, las directrices del **SEXPE** y la **formación profesional para el empleo basada en resultados**.

11. Desglose Económico Estimado para Pliego de Prescripciones Técnicas.

La presente valoración económica corresponde al **lote específico de materiales, equipos, software y consumibles** necesarios para el desarrollo de la especialidad **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** dentro del **Proyecto OLIMPO II (ESCALA 2025)**.

Los importes se calculan conforme a precios de mercado actualizados a 2025 y siguiendo los criterios de **compra verde, eficiencia energética, reutilización de recursos y sostenibilidad ambiental**, en consonancia con la *Guía de Contratación Pública Ecológica* del MITERD y las directrices del Programa ESCALA.

11.1. Criterios de valoración.

- Selección de equipos energéticamente eficientes (certificación Energy Star, pantallas LED, materiales reciclables).
- Priorización de software con licencias educativas o corporativas compartidas para minimizar costes.
- Preferencia por materiales ecológicos (papeles reciclados, tintas vegetales, vinilos biodegradables).
- Inclusión de soporte técnico y mantenimiento básico.
- Consideración del ciclo de vida útil de los equipos y su compatibilidad con futuros proyectos ESCALA.

El objetivo es garantizar un equipamiento de calidad profesional, duradero y respetuoso con el medio ambiente, que permita ejecutar con solvencia todas las líneas de acción del proyecto.

11.2. Lote valorado de materiales, equipos y licencias de software.

Concepto	Descripción técnica	Cantidad	P. Unitario (€)	Importe total (€)
Equipamiento informático	Ordenador de alto rendimiento (Intel i7/i9, 32 GB RAM, SSD 1 TB, RTX 4060)	13	1.450,00	18.850,00
Monitor profesional 27" 4K calibrado	Pantalla gráfica con reproducción de color sRGB/AdobeRGB	13	390,00	5.070,00

Concepto	Descripción técnica	Cantidad	P. Unitario (€)	Importe total (€)
Tableta gráfica profesional con lápiz digital	Sensibilidad 8.000 niveles, superficie activa A5	13	190,00	2.470,00
Escáner profesional A3	Escaneo óptico 600 dpi, formato A3	4	520,00	2.080,00
Impresora multifunción profesional A3+	Tintas pigmentadas, doble bandeja, red WiFi	2	980,00	1.960,00
Plotter de gran formato	Impresión A1, conectividad LAN/WiFi	1	1.950,00	1.950,00
Cámara digital DSLR con objetivo 18–55 mm	Sensor APS-C, vídeo Full HD	4	580,00	2.320,00
Discos duros externos SSD 2 TB	Copias de seguridad y archivo gráfico	13	120,00	1.560,00
Colorímetro y calibrador de monitor	Precisión Delta E < 1, software de perfilado	4	220,00	880,00
Proyector multimedia LED	3.600 lúmenes, resolución Full HD	1	650,00	650,00
Software y licencias	Adobe Creative Cloud (12 meses)	13	780,00	10.140,00
Affinity Designer / Photo / Publisher	Licencias perpetuas	13	150,00	1.950,00
CorelDRAW Graphics Suite (1 año)	Licencia profesional completa	2	420,00	840,00
Aplicaciones colaborativas (Canva Pro, Figma, Trello)	Licencias anuales multipuesto	13	80,00	1.040,00
Suite ofimática (Microsoft 365 / LibreOffice)	Licencia institucional	13	70,00	910,00
Material fungible y de producción	Papel reciclado (A3/A4, 200 g/m²)	—	—	650,00
Tintas y cartuchos vegetales	Bajo impacto ambiental	—	—	540,00
Cartón pluma y vinilos biodegradables	Material expositivo y señalética	—	—	480,00
Material de dibujo técnico y rotulación	Rotuladores, pinceles, lápices, reglas, etc.	—	—	390,00
Kits de impresión 3D y eco-prototipado	Filamento PLA reciclado, herramientas básicas	—	—	870,00
Material de archivo y almacenamiento	Carpetas, cajas, estuches y portafolios	—	—	210,00
Mobiliario y aula-taller	Mesas, sillas ergonómicas, paneles expositivos	—	—	1.400,00
TOTAL ESTIMADO SIN IVA	—	—	—	57.910,00 €
IVA (21%)	—	—	—	12.161,10 €
TOTAL ESTIMADO CON IVA	—	—	—	70.071,10 €

11.3. Resumen global del lote valorado.

- **Total equipamiento informático y periféricos:** 36.760,00 €
- **Software y licencias:** 14.880,00 €
- **Material fungible y eco-diseño:** 3.140,00 €
- **Mobiliario y aula:** 1.400,00 €
- **Subtotal sin IVA:** 57.910,00 €
- **IVA (21%):** 12.161,10 €
- **Total estimado con IVA:** 70.071,10 €

11.4. Criterios de sostenibilidad, accesibilidad y diseño responsable

El lote incorpora criterios ambientales y sociales en todas sus fases:

1. **Compra verde y ciclo de vida:**
 - o Todos los equipos cuentan con certificación de eficiencia energética.
 - o Las impresoras y monitores seleccionados disponen de modo ahorro y materiales reciclables.
2. **Eco-diseño y materiales sostenibles:**
 - o Se priorizan consumibles reciclados y papeles certificados FSC.
 - o Los soportes plásticos se sustituyen por vinilos biodegradables o cartón pluma reciclado.
3. **Accesibilidad digital y diseño inclusivo:**
 - o El software y los proyectos desarrollados cumplen los estándares **UNE-EN 301549** (accesibilidad digital) y **UNE 170001-2** (accesibilidad universal).
4. **Impacto formativo y comunitario:**
 - o Todo el material adquirido se empleará en la ejecución práctica de los ECM y en la creación de materiales gráficos accesibles y sostenibles que repercuten directamente en la ciudadanía.
 - o

Esta inversión garantiza un equipamiento de calidad, eficiente y sostenible, capaz de sostener los procesos de formación, creación e innovación del itinerario de Diseño Gráfico y de servir como infraestructura para futuros proyectos municipales vinculados a la comunicación visual y la cultura.

12. Relación Profesional de Actividades (RP) × Horas × Consumibles.

Este apartado describe la correspondencia entre las **Realizaciones Profesionales (RP)** y los **criterios de ejecución (CE)** del certificado **ARGG0110 – Diseño de Productos Gráficos**, los **productos gráficos** desarrollados en el marco del Proyecto **OLIMPO II**, el **tiempo de dedicación** y los **materiales y recursos empleados** en cada unidad de competencia.

De este modo, se garantiza la trazabilidad entre el **aprendizaje técnico-formativo** y la **producción real** aplicada a los Espacios Comunitarios Multifuncionales (ECM).

12.1. UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos

RP / Actividad profesional	Descripción de la unidad de obra	Horas estimadas	Consumibles y recursos técnicos
RP1	Análisis de necesidades y recopilación de materiales gráficos existentes del Ayuntamiento y la Universidad Popular.	40 h	Papelería, escáner, cámara digital, software Adobe Illustrator/InDesign.
RP2	Conceptualización y diseño del Manual de Identidad Corporativa OLIMPO II (logotipo, tipografía, paleta cromática).	50 h	Tableta gráfica, Adobe Illustrator, papel de boceto, tinta vegetal.
RP3	Elaboración del Kit Digital OLIMPO (plantillas editables para presentaciones, cartelería y folletos).	20 h	Software Canva Pro, Affinity Designer, materiales reciclados.
RP4	Revisión técnica y aprobación de la imagen institucional.	—	Incluido en la validación docente y técnica del proyecto.

Total estimado UC0200_3: 110 h

12.2. UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos

RP / Actividad profesional	Descripción de la unidad de obra	Horas estimadas	Consumibles y recursos técnicos
----------------------------	----------------------------------	-----------------	---------------------------------

RP / Actividad profesional	Descripción de la unidad de obra	Horas estimadas	Consumibles y recursos técnicos
RP1	Captura fotográfica y tratamiento de imágenes para materiales visuales y campañas municipales.	40 h	Cámara DSLR, Adobe Photoshop, colorímetro, papeles de prueba.
RP2	Creación de pictogramas y elementos gráficos para señalética inclusiva.	30 h	Illustrator, CorelDRAW, vinilos ecológicos, cartón pluma.
RP3	Gestión del color y calibración de dispositivos de impresión.	20 h	Calibrador, monitor 4K, tintas vegetales, papeles FSC.

Total estimado UC0201_3: 90 h

12.3. UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos

RP / Actividad profesional	Descripción de la unidad de obra	Horas estimadas	Consumibles y recursos técnicos
RP1	Maquetación de la señalética accesible e inclusiva de los ECM (pictogramas, braille, QR informativos).	60 h	Vinilos biodegradables, impresora A3+, papel reciclado, adhesivos.
RP2	Composición de materiales gráficos para campañas de proximidad y comunicación comunitaria .	40 h	Adobe InDesign, Canva Pro, materiales eco, carteles y soportes digitales.
RP3	Creación de materiales expositivos para el Otoño Cultural y microeventos.	16 h	Plotter, cartón pluma, tintas ecológicas.

Total estimado UC0202_3: 116 h

12.4. UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales para su distribución.

RP / Actividad profesional	Descripción de la unidad de obra	Horas estimadas	Consumibles y recursos técnicos
RP1	Preparación y revisión de artes finales de los materiales de identidad OLIMPO II.	40 h	Adobe Acrobat Pro, verificadores PDF/X, papel prueba.
RP2	Control de calidad y normalización de archivos para impresión y web.	30 h	Software preflight, calibradores, plantillas estándar.
RP3	Elaboración y mantenimiento del Observatorio Visual OLIMPO 2031 (archivo digital y QR).	50 h	Repositorio digital, gestor de QR, Google Workspace.

Total estimado UC0203_3: 120 h

12.5. MFMP – Proyecto final y transferencia de identidad gráfica OLIMPO II.

Actividad	Descripción	Horas estimadas	Recursos utilizados
P1	Proyecto final de identidad visual OLIMPO II: integración de manual, señalética, kit digital y materiales expositivos.	120 h	Todos los recursos técnicos y materiales de los ECM.
P2	Presentación pública y exposición final del itinerario (Exposición OLIMPO II).	20 h	Equipos audiovisuales, impresión de materiales, QR interactivos.

Total estimado MFMP: 140 h

(Distribuidas transversalmente entre las UC previas)

12.6. Control y trazabilidad de productos y recursos visuales.

El seguimiento y evaluación de la producción gráfica se realizará mediante:

- Registro fotográfico y audiovisual de cada producto.
- Archivo digital con nomenclatura estandarizada (OLIMPO2025_UCXXXX).
- Validación técnica de calidad y accesibilidad visual (contraste, legibilidad, formato).
- Control de materiales y consumo (inventario mensual de recursos).
- Evaluación de sostenibilidad (uso de materiales reciclables y eficiencia energética).

12.7. Resumen total por bloque de UC.

Unidad de Competencia (UC)	Horas totales	Consumo estimado de materiales y recursos
UC0200_3 – Proyectos de productos gráficos	110 h	25% del total de materiales
UC0201_3 – Tratamiento de imágenes	90 h	15%
UC0202_3 – Composición y maquetación	116 h	20%
UC0203_3 – Artes finales y verificación	120 h	20%
MFMP – Proyecto final OLIMPO II	140 h (transversal)	20%
TOTAL TRABAJO EFECTIVO	676 h	100% materiales y recursos

La ejecución de estas actividades consolida el aprendizaje práctico y garantiza que todos los recursos materiales se destinan a la producción de resultados tangibles, medibles y sostenibles, en consonancia con los objetivos del programa ESCALA y las directrices del FSE+.

13. Criterios de Sostenibilidad, Accesibilidad y Diseño Responsable.

El desarrollo del itinerario de **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia** en el Proyecto **OLIMPO II (ESCALA 2025)** se fundamenta en los principios del **diseño responsable**, la **ecoeficiencia** y la **comunicación inclusiva**, en coherencia con los objetivos de la *Agenda Urbana 2030*, los *ODS 4, 9, 11, 12 y 13*, y la estrategia municipal **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

El diseño gráfico se concibe aquí no solo como disciplina técnica o estética, sino como una **herramienta de transformación social y ambiental**, capaz de sensibilizar, educar y generar nuevos hábitos de consumo sostenible y de accesibilidad universal.

13.1. Enfoque integral del diseño sostenible

El itinerario promueve una visión holística del proceso de diseño:

- Desde la **conceptualización** hasta la **producción final**, se aplican criterios de eficiencia energética, economía circular y reducción de residuos.
- Se fomenta el uso de **software licenciado y actualizado**, reduciendo riesgos informáticos y evitando la obsolescencia digital.
- Los materiales empleados (papel, tintas, soportes) cumplen con estándares de **ecoetiquetado europeo (Ecolabel)** y certificaciones **FSC o PEFC**.
- Las impresiones se realizan solo cuando son necesarias, priorizando **versiones digitales interactivas**.

El diseño se entiende como un proceso culturalmente consciente, ambientalmente responsable y socialmente inclusivo.

13.2. Compra verde y criterios ambientales de adquisición.

La adquisición de materiales, equipos y licencias se ajusta a los principios de la **contratación pública ecológica**, priorizando:

- Equipos con bajo consumo energético (Energy Star, eficiencia A++).
- Materiales de impresión reciclados y reciclables.
- Consumibles biodegradables (tintas vegetales, vinilos eco).

- Proveedores locales y nacionales certificados en sostenibilidad ambiental.
- Mantenimiento preventivo de los equipos para prolongar su vida útil.

Cada compra se considera una inversión educativa, ambiental y ética, integrando la sostenibilidad en todas las fases del proceso.

13.3. Inclusión, accesibilidad universal y comunicación visual para todos

Todos los productos diseñados seguirán los principios de **diseño universal** y **lectura fácil**, aplicando las normas **UNE 170001-2** y **UNE-EN 301549**.

Acciones específicas:

- Uso de tipografías legibles, colores de alto contraste y estructuras visuales limpias.
- Incorporación de **pictogramas, braille, códigos QR y audio-descripción** en materiales clave.
- Desarrollo de **versiones accesibles de todos los documentos y cartelería** en formato digital.
- Adaptación de los mensajes a diferentes niveles cognitivos y culturales.
- Formación del alumnado en comunicación inclusiva y diseño sin barreras.

El objetivo es que **toda persona, independientemente de sus capacidades, pueda comprender, disfrutar y participar** en la comunicación pública del Proyecto OLIMPO II.

13.4. Digitalización, eficiencia energética y economía circular

El aula de diseño se concibe como un **espacio digital sostenible**:

- Se prioriza la **producción en soporte digital** sobre la impresión.
- Se aplica el principio de “**cero papel**” en las comunicaciones internas.
- Se optimiza el almacenamiento en la nube para reducir consumo físico de dispositivos.
- Los equipos informáticos son de **alta eficiencia energética** y con modos de suspensión automática.
- Los residuos electrónicos y cartuchos se gestionan a través de canales oficiales de reciclaje (RAEE).

Cada acción formativa se convierte en una oportunidad para **educar en sostenibilidad tecnológica**.

13.5. Innovación gráfica y transformación digital municipal

La especialidad impulsa la **modernización de la comunicación institucional** mediante la introducción de procesos de innovación:

- **Realidad aumentada y QR interactivos** en señalética y cartelería.
- **Repositorios visuales y observatorios digitales** para seguimiento de la producción.
- Diseño de materiales multimedia para web y redes sociales del Ayuntamiento.
- Creación de **kits de identidad digital** reutilizables por otras áreas municipales.
- Introducción de tecnologías de impresión 3D en eco-prototipado de soportes.

El aula-taller de diseño se convierte así en un **laboratorio de innovación visual** al servicio del Ayuntamiento de Cáceres.

13.6. Impacto esperado y valor añadido

Los resultados esperados van más allá del aprendizaje técnico:

- Reducción del impacto ambiental del material gráfico municipal.
- Unificación de la imagen institucional de la Universidad Popular y los ECM.
- Aumento de la accesibilidad y participación ciudadana en la comunicación pública.
- Mejora de la empleabilidad del alumnado mediante experiencia profesional real.
- Proyección cultural y estética de Cáceres como ciudad creativa y sostenible.

El impacto del diseño gráfico en el Proyecto OLIMPO II es **visible, medible y duradero**: cada creación refuerza la identidad visual de la ciudad y la conciencia ecológica de la comunidad.

13.7. Estrategia de economía circular formativa

El itinerario incorpora una **economía circular educativa**, basada en tres principios:

1. **Reutilizar y reparar:** recuperación de materiales de campañas anteriores y reutilización de soportes.
2. **Rediseñar:** adaptación de materiales a nuevos contextos y formatos.
3. **Reducir:** impresión mínima, sustitución por soportes digitales y reconfiguración modular de la señalética.

De este modo, el aula de diseño se convierte en un microecosistema circular donde nada se desecha, todo se transforma y el aprendizaje genera valor ambiental.

13.8. Conclusión

El diseño gráfico, entendido como lenguaje público, tiene la capacidad de unir estética, ética y sostenibilidad.

En el marco del Proyecto OLIMPO II, esta especialidad actúa como **agente de cambio cultural**, promoviendo una comunicación responsable, accesible y alineada con los valores de sostenibilidad que Cáceres aspira a proyectar ante Europa.

Cada cartel, pictograma o guía producida por el alumnado trabajador no solo comunica, sino que **educa, inspira y construye comunidad**, haciendo visible el compromiso de la Universidad Popular con el cuidado del entorno, la innovación social y la cultura compartida hacia el horizonte de **Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura**.

14. Líneas de Acción Específicas OLIMPO II – Diseño Gráfico

Las siguientes líneas de acción estructuran el trabajo efectivo del alumnado trabajador, articulando las **Unidades de Competencia (UC)** del certificado **ARGG0110 – Diseño de Productos Gráficos** con las **necesidades reales de comunicación institucional** de la Universidad Popular y el Proyecto OLIMPO II. Cada línea responde a un propósito pedagógico, técnico y social, generando productos tangibles y duraderos para la comunidad.

14.1. Manual de Identidad Corporativa de la Universidad Popular

Vinculación competencial: UC0200_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos (RP1–RP3, CE1.1–CE1.4).

Descripción:

Elaboración del **Manual de Identidad Visual Corporativa OLIMPO II**, actualizado a los principios de accesibilidad, sostenibilidad y comunicación inclusiva.

Incluye logotipo, sistema cromático, tipografía institucional, retícula, normativa de aplicación y manual de uso para medios digitales e impresos.

Actividades principales:

- Auditoría de identidad visual existente.
- Diseño del nuevo logotipo y elementos de marca OLIMPO II.
- Elaboración del manual técnico de aplicación.
- Creación del **Kit Digital OLIMPO** (plantillas para cartelería, presentaciones, redes).

Resultados y evidencias:

Manual impreso y digital validado; prototipos de marca aplicados a uniformes, vehículos, señalética y material institucional

Innovación y sostenibilidad:

Uso de tipografías abiertas, formatos accesibles (PDF/UA), soporte reciclado y coherencia visual con la candidatura *Cáceres 2031*.

14.2. Señalética y Uniformidad Visual de Espacios y Unidades Móviles

Vinculación competencial: UC0202_3 – Componer elementos gráficos, imágenes y textos (RP1–RP3, CE2.1–CE2.5).

Descripción:

Diseño y producción de la señalética inclusiva de los Espacios Comunitarios Multifuncionales (ECM), unidades móviles y huertos urbanos.

El objetivo es garantizar **accesibilidad universal, coherencia visual y orientación clara** para la ciudadanía.

Actividades principales:

- Diagnóstico de señalética existente.
- Creación de pictogramas, paneles y vinilos eco.
- Incorporación de braille, lectura fácil y códigos QR informativos.
- Manual de aplicación y uniformidad visual (vestuario y vehículos).

Resultados y evidencias:

Kit de señalética instalado en ECM; vinilos y pictogramas accesibles; guía de rotulación validada.

Innovación y sostenibilidad:

Aplicación de **eco-diseño (UNE-EN ISO 14006)**, materiales reciclables, impresión con tintas vegetales y validación por usuarios con diversidad funcional.

14.3. Kit de Comunicación Sostenible y Digital. (Eco-campañas)

Vinculación competencial: UC0201_3 – Tratar imágenes y crear elementos gráficos (RP2–RP5, CE3.1–CE3.5).

Descripción:

Creación de un conjunto de recursos gráficos digitales y sostenibles destinados a campañas institucionales y de sensibilización social (medio ambiente, inclusión, participación, igualdad).

Actividades principales:

- Diseño de plantillas digitales para pantallas, redes y web.
- Producción de materiales eco-friendly (cartelería, flyers, folletos digitales).
- Creación de infografías y recursos educativos visuales.
- Control del ciclo de color y calibración de dispositivos.

Resultados y evidencias:

Campañas gráficas publicadas; materiales digitales accesibles y optimizados para impresión sostenible.

Innovación y sostenibilidad:

Reducción de impresión física, uso de repositorios online y codificación QR para acceso a contenidos digitales.

14.4. Formación y Transferencia Interna de Identidad Gráfica.

Vinculación competencial: UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales (RP2–RP4, CE4.1–CE4.4).

Descripción:

Organización de acciones formativas internas para el personal de la Universidad Popular y las especialidades OLIMPO II sobre el uso de la nueva identidad gráfica.

Actividades principales:

- Elaboración de **mini-guía de identidad visual OLIMPO II**.
- Taller de formación práctica para docentes y personal municipal.

- Revisión y validación colectiva del manual de identidad.

Resultados y evidencias:

Guía de identidad impresa y digital; informes de transferencia; sesiones de formación documentadas.

Innovación y sostenibilidad:

Transferencia de conocimiento entre generaciones de proyectos ESCALA; fomento de la autogestión gráfica dentro del Ayuntamiento.

14.5. Observatorio Visual OLIMPO 2031. (QR, archivística y seguimiento visual)

Vinculación competencial: UC0203_3 – Preparar y verificar artes finales (RP1–RP4, CE4.2–CE4.5).

Descripción:

Creación de un **Observatorio Visual** que recopile, archive y evalúe todos los productos gráficos generados durante el proyecto.

Servirá como repositorio histórico y sistema de trazabilidad visual hacia *Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura*.

Actividades principales:

- Organización de un repositorio digital estructurado por tipo de producto y año.
- Creación de un sistema de códigos QR/NFC para seguimiento de materiales.
- Evaluación visual de calidad y coherencia institucional.

Resultados y evidencias:

Plataforma digital accesible; informes de control de calidad visual; base documental con metadatos.

Innovación y sostenibilidad:

Archivado 100% digital, reducción de soporte físico y aplicación de estándares abiertos (PDF/UA, SVG, PNG-24).

14.6. Laboratorio de Innovación Gráfica y Eco-diseño

Vinculación competencial: UC0200_3 + UC0201_3 – Desarrollar proyectos de productos gráficos y tratar imágenes (RP3–RP5, CE1.3–CE3.4).

Descripción:

Creación de un espacio experimental donde el alumnado desarrolle proyectos de innovación visual aplicados al diseño público, explorando nuevas tecnologías y materiales sostenibles.

Actividades principales:

- Experimentación con **impresión 3D, corte láser y materiales reciclables**.
- Creación de prototipos de señalética y exposiciones eco.
- Integración de **realidad aumentada (RA)** y animación gráfica en campañas institucionales.
- Diseño de packaging y materiales efímeros para microeventos OLIMPO II.

Resultados y evidencias:

Prototipos y materiales innovadores, informes de experimentación, exposiciones demostrativas.

Innovación y sostenibilidad:

Laboratorio de referencia municipal en eco-diseño gráfico; difusión de resultados en medios y eventos *Cáceres 2031*.

14.7. Comunicación Comunitaria y Campañas de Proximidad

Vinculación competencial: UC0202_3 + UC0203_3 – Componer elementos gráficos y preparar artes finales (RP3–RP4, CE2.2–CE4.3).

Descripción:

Desarrollo de campañas de comunicación local y difusión cultural de los ECM, integrando diseño, participación y sensibilización ciudadana.

Actividades principales:

- Diseño y producción de cartelería inclusiva para eventos comunitarios.
- Creación de exposiciones itinerantes y materiales de proximidad.
- Difusión de mensajes sobre sostenibilidad, participación y cultura local.
- Colaboración directa con Dinamización, Turismo y Jardinería.

Resultados y evidencias:

Campañas gráficas impresas y digitales; exposición final *OLIMPO II, creatividad y ciudad*; registro fotográfico y audiovisual.

Innovación y sostenibilidad:

Comunicación circular y participativa; materiales de bajo impacto; aplicación de storytelling visual para cohesión social.

14.8. Conclusión

Las siete líneas de acción del itinerario de Diseño Gráfico constituyen una **red coherente de proyectos visuales**, donde cada producto contribuye a fortalecer la identidad institucional de la Universidad Popular y la visibilidad de los Espacios Comunitarios Multifuncionales.

Este trabajo no solo forma diseñadores, sino también **agentes culturales y comunicadores sociales**, capaces de generar mensajes accesibles, bellos y sostenibles.

En conjunto, la especialidad proyecta una imagen moderna, inclusiva y ecológica de la ciudad de Cáceres, reforzando su candidatura como **Capital Europea de la Cultura 2031** y consolidando el legado del Proyecto OLIMPO II como modelo de innovación social y estética pública.

ANEXOS

Los siguientes anexos complementan la presente memoria valorada y permiten documentar de forma visual, técnica y verificable los resultados alcanzados en la especialidad **Diseño y Desarrollo de Contenidos Gráficos Multimedia (ARGG0110)** dentro del **Proyecto OLIMPO II (ESCALA 2025)**.

Estos documentos constituyen las **evidencias gráficas y técnicas** del trabajo desarrollado por el alumnado trabajador, y se incorporarán al expediente final como parte de la memoria justificativa del programa.

Anexo I – Ejemplos de Aplicación de Identidad Visual

Muestra la **aplicación práctica del Manual de Identidad Corporativa OLIMPO II** en distintos soportes y materiales:

- Papelería institucional (membretes, certificados, fichas técnicas).
- Uniformes y señalización de vehículos.
- Materiales de comunicación: carteles, presentaciones, folletos y redes sociales.
- Adaptaciones para soportes digitales y audiovisuales.

Permite evidenciar la implementación integral de la línea 14.1 (Manual de Identidad) y su coherencia con la imagen del Ayuntamiento de Cáceres y la Universidad Popular.

Anexo II – Muestras de Productos Gráficos y Campañas

Selección de materiales creados en el marco de las líneas 14.3 y 14.7:

- Cartelería de campañas medioambientales, culturales y de participación ciudadana.
- Materiales educativos y expositivos.
- Campañas de proximidad desarrolladas con otras especialidades (Turismo, Jardinería, Dinamización).
- Imágenes del proceso de diseño, impresión, montaje y exposición.

Este anexo demuestra la capacidad del alumnado para traducir valores sociales y ambientales en lenguaje visual.

Anexo III – Fichas Técnicas de Equipamiento, Software y Licencias

Contiene las **fichas descriptivas de los equipos, aplicaciones y materiales** empleados en el itinerario formativo:

- Ordenadores, monitores, tabletas gráficas, cámaras y dispositivos de calibración.
- Licencias de software (Adobe CC, Affinity, Corel, Canva Pro).
- Protocolos de instalación y mantenimiento preventivo.
- Normas de uso, seguridad y ahorro energético.

Estas fichas permiten verificar la adecuación del equipamiento al nivel profesional del certificado ARGG0110 y su cumplimiento con los criterios de compra verde (11.4).

Anexo IV – Observatorio Visual OLIMPO 2031

Documento de síntesis del **Observatorio Visual** creado por el alumnado (línea 14.5):

- Capturas de pantalla del repositorio digital y estructura de carpetas.
- Ejemplos de materiales documentados mediante código QR/NFC.
- Sistema de etiquetado y metadatos de los archivos.
- Registro de indicadores de difusión (descargas, visualizaciones, participación).

Este anexo garantiza la trazabilidad digital de los productos generados, en coherencia con la estrategia de comunicación *Cáceres 2031 – Capital Europea de la Cultura*.

Anexo V – Exposición Final “Creatividad y Ciudad”

Recoge la **exposición pública de resultados** organizada por el alumnado trabajador en el cierre del proyecto (octubre–noviembre 2026):

- Fotografías de la exposición y montaje.
- Paneles expositivos, cartelería y recursos digitales.
- Discurso expositivo y memoria del evento.
- Valoraciones del público y autoridades participantes.

Este anexo constituye la evidencia de la línea 14.7 (Comunicación Comunitaria) y simboliza la culminación del proceso formativo-creativo del itinerario de Diseño Gráfico.

Anexo VI – Documentación audiovisual y códigos QR

Incluye el conjunto de **recursos audiovisuales** y **códigos QR** generados durante la ejecución del itinerario:

- Vídeos resumen de las líneas de acción.
- Entrevistas al alumnado y formadores.
- Tour virtual de los ECM y de los productos gráficos.
- Códigos QR de acceso directo al repositorio visual OLIMPO 2031.

Este anexo amplifica la visibilidad pública del proyecto y demuestra la integración de la innovación tecnológica en la comunicación institucional.

Fdo.: Joaquín Vilá Ramos
Técnico Superior de Proyectos
Excmo. Ayuntamiento de Cáceres