

IMAGEN Y SONIDO

Introducción

La digitalización está generando una profunda transformación en nuestras maneras de relacionarnos, de aprender y de educar. Como profesionales de la educación, tenemos la responsabilidad de acompañar a nuestros alumnos en la adquisición de las capacidades necesarias para que sepan desenvolverse en un entorno que todo parece indicar será digital o altamente tecnológico y en el cual la convivencia, el trabajo, la creación y el liderazgo se verán articulados por las experiencias digitales.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación nos permiten asomarnos al mundo y también introducir el mundo en nuestras aulas. Incorporando a la educación, las lógicas de la cultura digital y de las redes estamos desarrollando competencias necesarias para cualquier ciudadano y profesional del siglo XXI, que más allá del manejo de dispositivos digitales, se extienden a las competencias comunicativas, al trabajo en colaboración y al pensamiento creativo y crítico. En el entorno digital, la imagen y el sonido son dos elementos primordiales. La comunicación digital, aunque no abandona los códigos textuales, se produce en buena medida través de códigos visuales y auditivos, por lo que su conocimiento, manejo y utilización, para la creación de relatos transmisores de ideas y de emociones, ha dejado de ser exclusivo de unas minorías especializadas en el campo de la imagen y el sonido para pasar a ser una actividad habitual de los usuarios de los entornos digitales. Los conocimientos sobre equipos técnicos audiovisuales y producción audiovisual que conforman los contenidos de la materia Imagen y Sonido son fundamentales para los usuarios de los entornos digitales en los que ya no actuarán solo como meros consumidores, sino también, progresivamente, como generadores de contenidos digitales, mayoritariamente de tipo audiovisual.

Es por ello que el objetivo fundamental de la materia Imagen y Sonido es formar a personas sensibles, críticas y autónomas, que, a través y en relación con la vida, utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación con creatividad y responsabilidad, y asimismo, desarrollando sus competencias y los talentos asociados a las múltiples inteligencias, realicen productos audiovisuales y multimedia con sensibilidad y sentido estético.

Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

La materia de Imagen y Sonido es una materia de carácter interdisciplinar donde los objetivos y contenidos de la materia se orientan a aprendizajes relacionados con el aprender haciendo y el desarrollo de las inteligencias múltiples. Los aprendizajes que el alumnado moviliza en esta materia, mediante la creación de productos audiovisuales y la interacción con el mundo real, contribuyen en la adquisición del conjunto de competencias clave de la etapa.

Competencia en comunicación lingüística

La materia de Imagen y Sonido conlleva el aprendizaje de un sistema comunicativo propio a través de diferentes códigos, visuales, cinematográficos, televisivos, radiofónicos,..., por lo que el alumnado desarrolla la capacidad de interpretar el mundo desde distintos puntos de vista, así como expresar sus propias valoraciones, utilizando para ello una terminología adecuada, técnica y discursivamente. Los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potencia el pensamiento crítico.

También se favorece el desarrollo de esta competencia en la medida en que se plantean situaciones reales en los que es necesario aplicar los cálculos adecuados para resolver situaciones técnicas complejas

tales como iluminación, exposición, uso de escalas, o usar expresiones matemáticas relacionadas con principios y fenómenos físicos y técnicos presentes en el desarrollo de las producciones audiovisuales.

Competencia digital

Casi todos los materiales para las TIC se articulan sobre la imagen y el sonido y además tratan de generar experiencias estéticas en quienes los utilizan. En la producción audiovisual la competencia artística y la digital se encuentran enlazadas. La materia de Imagen y Sonido proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual, así como su importancia en la configuración de equipos técnicos.

Competencia de aprender a aprender

Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo y aplicando lo aprendido a diversos contextos, lo que conlleva a ser capaz de autoevaluarse, tomar responsabilidad y compromiso personal, aceptar errores y aprender de sí mismo y de los demás.

Competencia sociales y cívicas

A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales, teniendo en cuenta que la materia de Imagen y Sonido debe promover que todos los documentos audiovisuales sean accesibles para cualquier persona. El trabajo con herramientas propias del lenguaje audiovisual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones. Por ello, los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

La materia de Imagen y Sonido integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, fomentándose la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de su lenguaje personal.

Objetivos

Obj.IS.1. Formar a personas sensibles, críticas y autónomas, que, a través y en relación con la vida, utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación con creatividad y responsabilidad.

Obj.IS.2. Desarrollar las competencias y los talentos asociados a las inteligencias múltiples, para realizar productos audiovisuales y multimedia con sensibilidad y sentido estético.

Obj.IS.3. Conocer las características técnicas y expresivas de los medios de comunicación y los *new media*, reconocer sus diferentes géneros y mostrar sus posibilidades informativas y comunicativas.

Obj.IS.4. Analizar y aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales y *new media*.

Obj.IS.5. Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, radio, espectáculos y/o eventos valorando la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.

Obj.IS.6. Analizar y aplicar las técnicas de montaje idóneas en la consecución de los objetivos comunicativos, para realizar el montaje/edición y postproducción de proyectos audiovisuales.

Obj.IS.7. Desarrollar a través de la elaboración de guiones audiovisuales estructuras narrativas coherentes con las posibilidades expresivas de la imagen del sonido y de la música.

Obj.IS.8. Construir la banda sonora de un proyecto audiovisual, realizando el montaje en directo o editado, así como los procesos de postproducción y acabado del proyecto sonoro para la consecución de los objetivos expresivos del proyecto.

Obj.IS.9. Determinar las técnicas y procedimientos que hay que emplear en el montaje de un proyecto de sonido, interrelacionando la operatividad y el uso de los mismos, para asegurar su funcionamiento.

Obj.IS.10. Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales y eventos.

Orientaciones metodológicas

La naturaleza de la materia permite que se aborde el aprendizaje desde tres perspectivas: aprender haciendo, desarrollar las inteligencias múltiples y fomentar diversos modos de pensamiento.

Sobre la base de estos principios metodológicos, los aprendizajes se producirán, en primer lugar, a través de las distintas producciones audiovisuales que los alumnos, en contextos reales o simulados, realicen. Este saber hacer promueve una mayor motivación y un mayor compromiso del alumnado con su aprendizaje, facilitando así mismo la resolución de problemas y la toma de decisiones. Los proyectos de trabajo requerirán de capacidades como la investigación, la planificación, la adaptación a nuevas situaciones, el pensamiento reflexivo y crítico; el aprender a aprender, en definitiva.

Las fortalezas y las preferencias individuales serán la base para atender a la diversidad. Los diversos agrupamientos y la colaboración entre iguales enriquecerán las visiones de la realidad y favorecerán una construcción del conocimiento variada, lo que desarrolla a su vez las inteligencias múltiples.

Las TIC no solo serán un medio para que los alumnos exploren sus posibilidades para aprender, comunicarse utilizando diversos lenguajes y realizar sus propias aportaciones y creaciones, sino también un espacio donde desarrollar la creatividad y el criterio estético, mediante la publicación de producciones, la participación en las redes sociales, la aportación a eventos digitales y, en definitiva, la interacción con el mundo real.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>Los géneros en el cine: melodrama, <i>western</i>, cine negro, comedia, musical, terror, fantástico y de ciencia ficción, documental, histórico, de animación...</p> <p>Los géneros en la televisión: la ficción televisiva, la serialidad y la fidelización del espectador (películas para televisión, series, telenovelas...), variedades o programas de entretenimiento (entregas de premios, <i>talk shows</i>, <i>tele realidad</i>, concursos...), documentales, informativos (noticias, reportajes, entrevistas, ruedas de corresponsales, editoriales, crónicas, docudramas, debates, tertulias), retransmisiones, programas deportivos, programas divulgativos, programas musicales y videoclips, animación...</p> <p>Los géneros en los <i>new media</i>. Los spots: microrrelatos y ritmos para la persuasión. Los videojuegos: jugabilidad y estrategias narrativas. Internet: la interactividad como nuevo recurso en la construcción de relatos audiovisuales.</p> <p>Identificación del género, la intención comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.</p> <p>Las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y <i>new media</i> (videojuegos, internet, teléfonos móviles y otras pantallas).</p> <p>La fragmentación del espacio escénico. Tipología de plano y valor expresivo: los puntos de vista, las angulaciones y los movimientos de cámara. El concepto espacial de la imagen: campo, fuera de campo y movimiento interno y externo de un plano.</p> <p>Las relaciones entre la imagen y el sonido: el valor añadido por el texto (la voz como soporte de la expresión) y el valor añadido por la música (empatía y no empatía). El concepto espacial del sonido: diegético o realista, fuera de campo, en off, ambiente, interno o subjetivo y en las ondas.</p> <p>Análisis crítico de los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.1.1. Reconocer y analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	CCEC-CCL-CD	Est.IS.1.1.1. Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado, escucha y análisis crítico.
		Est.IS.1.1.2. Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y <i>new media</i> . Reconoce el valor añadido del sonido y la influencia mutua que imagen y sonido ejercen entre sí en los productos audiovisuales y <i>new media</i> .
		Est.IS.1.1.3. Describe y valora el uso formal y expresivo del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
		Est.IS.1.1.4. Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen y el sonido, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 2: Análisis de situaciones audiovisuales: el montaje audiovisual		
<p>CONTENIDOS:</p> <p>La fragmentación del relato: toma, escena, secuencia y bloque.</p> <p>Los elementos teóricos del montaje audiovisual: edición, selección de material, planteamiento de secuencias, ritmo y estructura.</p> <p>El tiempo en la realidad audiovisual: tiempo de adecuación, tiempo en condensación, tiempo en distensión, tiempo en continuidad, tiempo en simultaneidad, <i>flashback</i>, <i>flashforward</i> y tiempo psicológico.</p> <p>Los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual: gradación de la escala, ejes, plano/contraplano, ritmo, el <i>raccord</i> o la continuidad temática, continuidad perceptiva, continuidad de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario, sonora...</p> <p>Las funciones narrativas y expresivas de efectos y de las transiciones entre planos.</p> <p>El flujo sonoro y las funciones del sonido en el montaje: unificación, puntuación, anticipación, silencio expresivo, punto de sincronización, golpe, elasticidad temporal y síncretis.</p> <p>Ejemplos clave en la historia del montaje cinematográfico. El tiempo y el espacio en la narración audiovisual: montaje lineal continuo, montaje lineal condensado, montaje de tiempos alternados, montaje conceptual, montaje rítmico y montaje paralelo.</p> <p>Diferentes tipos de montajes de un producto audiovisual: narrativo, expresivo, ideológico, creativo, poético...</p> <p>Análisis de situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.</p>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.2.1. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.	CMCT-CD-CCEC	Est.IS.2.1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos filmicos.
		Est.IS.2.1.2. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje filmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.
		Est.IS.2.1.3. Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.
		Est.IS.2.1.4. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.
		Est.IS.2.1.5. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 3: Elaboración de guiones audiovisuales		
CONTENIDOS: La función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales. Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción. La idea temática y la idea dramática. El conflicto y la intriga básica. Planteamiento, desarrollo y desenlace. Características y tipología de personajes. Protagonistas, principales y secundarios. El guión literario. La adecuación de la expresión sonora en los guiones audiovisuales. Análisis de la idea temática y la estructura narrativa de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado. Características y funciones de los diálogos audiovisuales. Proceso de construcción del guión literario propio de una secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, <i>storyline</i> , argumento y tratamiento. Transformación de una secuencia dramática a la estructura de un guión técnico, incluyendo voces, efectos de sonido y música, y un <i>storyboard</i> . Las funciones del personal técnico y artístico que interviene en una producción audiovisual multimedia. Diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción. Elaboración de guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.3.1. Elaborar guiones audiovisuales aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.	CMCT-CD-CCEC	Est.IS.3.1.1. Conoce, comprende y valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
		Est.IS.3.1.2. Caracteriza la idea temática y la estructura narrativa de un guión audiovisual de ficción, a partir de un proyecto.
		Est.IS.3.1.3. Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, <i>storyline</i> , argumento y tratamiento.
		Est.IS.3.1.4. Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un <i>storyboard</i> .
		Est.IS.3.1.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
		Est.IS.3.1.6. Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 4: Captura de imágenes fotográficas y de vídeo		
CONTENIDOS: Comparación entre el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual. El proceso de captación de imágenes de una cámara fotográfica. La persistencia retiniana. El valor expresivo de la iluminación y del cromatismo en una obra audiovisual. Tipos de luz según fuente y calidad. Estilos de iluminación. Direcciones de la luz. Esquemas básicos de iluminación para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo. Técnicas de composición estética y narrativa de las imágenes capturadas por la cámara: el equilibrio en el plano de la imagen. La cámara fotográfica y la cámara de vídeo. Funciones básicas: encuadre, enfoque y modos de disparo. Registro con la cámara de vídeo y fotográfica: imágenes, tomas, planos y secuencias, introduciendo los ajustes necesarios de temperatura, color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación. Selección los soportes apropiados para almacenar vídeos e imágenes. Realiza capturas de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.4.1. Realizar capturas de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	CMCT-CCEC-CD	Est.IS.4.1.1. Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.
		Est.IS.4.1.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales. Dispone los flashes fotográficos o la «iluminación ligera» necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo.
		Est.IS.4.1.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.
		Est.IS.4.1.4. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.
		Est.IS.4.1.5. Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 5: Tratamiento digital de imágenes		
CONTENIDOS: Manejo de programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas (formato, tamaño, resolución, correcciones, transformaciones, perspectiva, filtros, máscaras...) y ajustes (brillo y contraste, niveles, curvas, tono y saturación, equilibrio de gris...). Formatos de archivo de imágenes fijas y secuencias de imágenes. Retoque digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.5.1. Realizar el tratamiento digital de imágenes, valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.	CAA-CD-CMCT	Est.IS.5.1.1. Corrige anomalías de los originales de imagen fija y realiza los ajustes necesarios de contraste, equilibrio de gris, brillo y saturación, adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.
		Est.IS.5.1.2. Adapta y ajusta las imágenes a las características técnicas del medio o soporte final, garantizando, en su caso, el registro espacio-temporal y la continuidad de las secuencias de imágenes fijas necesarias para la elaboración del material visual.
		Est.IS.5.1.3. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 6: Edición de piezas visuales		
CONTENIDOS: Manejo de programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas (formato, tamaño, resolución, correcciones, transformaciones, perspectiva, filtros, máscaras...) y ajustes (brillo y contraste, niveles, curvas, tono y saturación, equilibrio de gris...). Formatos de archivo de imágenes fijas y secuencias de imágenes. Retoque digital de imágenes valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.6.1. Editar piezas visuales, aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual, ajustándolas a piezas musicales.	CD-CCEC-CIEE	Est.IS.6.1.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.
		Est.IS.6.1.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.
		Est.IS.6.1.3. Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.
		Est.IS.6.1.4. Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.
		Est.IS.6.1.5. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 7: Diseño de bandas sonoras		
CONTENIDOS: Análisis del valor funcional, expresivo y comunicativo de los componentes de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica. La influencia del sonido en la percepción del movimiento y la velocidad y en la percepción del tiempo en la imagen. Los elementos de la banda sonora: palabra, música, efectos sonoros, ambientales y silencio. Las funciones de la música al servicio del audiovisual: crear una atmósfera, situar, unir escenas, imprimir el carácter a la escena, aumentar, disminuir o hacer desaparecer la tensión del espectador, catalizar los estados de ánimo, ilustrar el carácter de un personaje y anticipar la acción. Manejo de los programas o aplicaciones de edición de sonido. Visualización de formas de onda y espectros de audio. Grabación y normalización del audio. Bibliotecas de sonidos. Inserción y edición de clips de audio. Aplicación de filtros en los clips de audio para introducir matices dramáticos o lograr simular espacios concretos. La contribución del sonido en la transformación del cine mudo al cine sonoro. Análisis de los recursos expresivos propios del lenguaje radiofónico a partir del análisis de sus géneros. Elaboración de la banda sonora de un producto audiovisual y de la banda sonora de un programa de radio mediante aplicaciones digitales. Experimentación simulada de los productos de audiodescripción y subtitulación como medio para atender la discapacidad visual y auditiva.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.7.1.1. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.	CCEC-CD-CSC	Est.IS.7.1.1. Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.
		Est.IS.7.1.2. Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro empleados en su construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.
		Est.IS.7.1.3. Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.
		Est.IS.7.1.4. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.
		Est.IS.7.1.5. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales del lenguaje radiofónico, a partir del análisis de sus géneros.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 8: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en medios audiovisuales y radio		
CONTENIDOS: El proceso de audición del oído y el espectro audible. Entrenamiento auditivo para trabajar la diferenciación de frecuencias. El sonido mono, el sonido estéreo y el sonido envolvente. Los hitos del registro sonoro: grabación y reproducción mecánica (fonógrafo y gramófono), grabación y reproducción eléctrica (tocabiscos y disco de vinilo), grabación y reproducción magnética (magnetófono y variantes: casete, multipistas, <i>walkman</i> , vhs...), grabación y reproducción digital del sonido (disco compacto, disco duro, dvd, mp3, <i>blu-ray</i>). Criterios para escoger el micrófono más adecuado según a) la fuente de emisión del sonido: voz hablada, cantada o sonido de un instrumento; b) el uso: escenario, sala de conferencias, estudio de grabación o estudio de radio /televisión. Utilización de soportes y accesorios de micrófonos: trípodes, pinzas, suspensores, pértigas, jirafas y filtros anti-pop. Descripción y montaje de la configuración de líneas y amplificación de audio incluyendo conexiones, cables y conectores (XLR, RCA, <i>Jack</i> , <i>Speakon</i> , USB, cajas DI y adaptadores) necesarios para sonorizar producciones. Prestaciones técnicas y operativas de las mesas de audio analógicas y digitales: elementos del módulo de entradas, elementos del módulo de salida de la mesa de audio y elementos del módulo de monitorizado. Manejo de operaciones de sonorización en una mesa de mezclas: preescucha, ganancia, equilibrio en el volumen de los diferentes canales, silenciado, ecualización, <i>paneo</i> , e inserción de reverberación, compresión y otros efectos. Equipos de registro digital de audio. Prestaciones técnicas de grabadores de audio en tarjeta de memoria, disco duro... Análisis y manejo de las operaciones del doblaje de un producto audiovisual con un programa de edición: sincronización y códigos de tiempo, inserción y tratamiento de recursos sonoros.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.8.1. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.	CCEC-CMCT-CAA	Est.IS.8.1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.
		Est.IS.8.1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.
		Est.IS.8.1.3. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.
		Est.IS.8.1.4. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.
		Est.IS.8.1.5. Describe y sabe montar las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.
		Est.IS.8.1.6. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.

IMAGEN Y SONIDO		Curso: 2.º
BLOQUE 9: Equipamiento técnico en proyectos multimedia		
CONTENIDOS: Las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia. Las prestaciones de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría. Uso de los de formatos de archivo adecuados en los proyectos multimedia. Las necesidades de accesibilidad de los distintos usuarios.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IS.9.1. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.	CD-CAA-CSC	Est.IS.9.1.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.
		Est.IS.9.1.2. Reconoce las prestaciones de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.
		Est.IS.9.1.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.
		Est.IS.9.1.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.