

## ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO 2019-20

|  |
|--|
| Curso: 3º curso                                |
| Asignatura: <b>AUDIOVISUALES II</b>            |
| Horas semanales: 7 horas                       |
| Departamento: Diseño Gráfico                   |
| Nombre profesor/es/as: GUADALUPE GARCÍA GARCIA |


### 1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Una vez asumidas las habilidades básicas de manejo de cámara y flujo de trabajo en las asignaturas *Fotografía y Medios Audiovisuales* y *Audiovisuales I* correspondientes al 1o y 2o curso, es tarea de este 3o curso afianzar competencias y ampliar capacidades. Los conocimientos audiovisuales necesarios para el diseñador gráfico se pueden entender en las siguientes vertientes:


- Presentación de proyectos en soporte audiovisual.
- Desarrollo de las posibilidades cinéticas y sonoras de los proyectos gráficos.
- Colaboración en proyectos de comunicación visual que abarquen desarrollos audiovisuales con los conocimientos necesarios para dar y recibir instrucciones de los profesionales de este campo.
- Conocimiento de la narrativa audiovisual y su actualización mediante la integración del diseño gráfico en diferentes productos multimedia.
- Introducción en la animación de gráficos. El diseñador gráfico debe ser capaz de realizar diferentes montajes audiovisuales en sus diferentes fases (guión, grabación, edición/montaje/sonorización). Debe ser capaz de analizar y corregir contenido, composición y técnica de los profesionales que se encuentren bajo su responsabilidad. Asimismo, debe controlar las características conceptuales, plásticas y técnicas para la integración del audiovisual en proyectos y campañas más amplias.

## 2. REQUISITOS PREVIOS Y RECOMENDACIONES


Cualquier alumno que curse esta asignatura debe tener un conocimiento y dominio de las herramientas de Diseño Gráfico por encima del nivel de usuario. Debe de estar familiarizado con el Sistema Operativo, con programas de retoque fotográfico, de dibujo vectorial y, con programas de edición de audio y video. Tener conocimiento sobre *Adobe Premiere*, software tratado en la asignatura *Audiovisuales I*, saber usarlo y manejarlo, es requisito indispensable para seguir con buen ritmo la realización de algunas de las actividades propuestas. Teniendo en cuenta el nivel desde el que partamos, sería recomendable dominar, los siguientes contenidos:

 Utilización de Internet y de los programas más comunes de ofimática.

- Correcta utilización del sistema operativo.
- Uso de procesadores de texto, programas de presentaciones, hojas de cálculo y bases de datos.
- Escaneado de imágenes y uso de cámaras digitales.
- Correcto uso de Internet, administración de Blogs, correo electrónico, redes sociales, buscadores

 Instalación de fuentes, uso de administradores de fuentes. Utilización del Software específico de diseño gráfico.

- Conocimiento de los formatos, usos y propiedades principales de la imagen digital.
- Uso de las principales operaciones de programas de retoque fotográfico e imagen en mapa de bits.
- Uso de las principales operaciones de programas de dibujo vectorial.
- Uso de las principales operaciones de programas de edición de video.
- Uso de las principales operaciones de programas de edición multimedia.
- Uso de las principales operaciones de programas de efectos visuales, post- producción.

 Composición, creatividad, estética y generación de imágenes.

- Conocimientos sobre autores, procesos y movimientos adquiridos en Cultura del Diseño.
- Conocimientos sobre historia del diseño, teoría del diseño y composición.
- El método creativo en el proyecto de diseño gráfico, el brief, la documentación, inspiración, desarrollo de ideas, bocetos

- Presentación y exposición de proyectos, desarrollo de prototipos.

• **Se considera requisito indispensable haber superado *Audiovisuales I* de 2o curso para aprobar la asignatura.**

### **3. COMPETENCIAS**

El Decreto 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, de la Comunidad de Extremadura, en consonancia con el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, establece las siguientes competencias transversales, generales y específicas para la asignatura *Audiovisuales II*:

#### **• COMPETENCIAS GENERALES:**

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

#### **• COMPETENCIAS TRANSVERSALES:**

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

• **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominarlos procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Dominarlos recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## **4. METODOLOGÍA DIDÁCTICA**

Las clases presenciales, sean teóricas o prácticas, presentarán una estructura similar, siempre contextualizadas dentro de la misma aula (2), con la misma dotación (un ordenador por alumno, si bien, algunos traen su propio portátil a clase), contando en todos los casos con una referencia gráfica o audiovisual, bien a través del cañón proyector y pizarra digital, o bien, a través de Internet en cada uno de los puestos, a través de los cuales los alumnos podrán seguir las explicaciones teóricas o prácticas. Además, se hará uso de video tutoriales y material interactivo cuando los contenidos así lo requieran.

La profesora facilitará al alumno toda la información sobre el tema a tratar, tanto los apuntes vistos en clase como cualquier material complementario. Dicha documentación estará disponible a través de la plataforma escolar *Google Classroom* de manera actualizada.

Para las sesiones prácticas sobre funcionamiento y manejo de la cámara de vídeo, se utilizarán las cámaras disponibles en el aula, para las explicaciones pertinentes y realización de los ejercicios propuestos.

En las sesiones prácticas destinadas al manejo concreto de programas, se procederá a explicar conceptos claves vinculados a los mismos y sobre su funcionamiento, con ayuda de la pizarra digital y el cañón proyector, lo que se hará sobre la dinámica misma del programa en cuestión, facilitándoles a los alumnos los mismos archivos que el profesor utilice, con objeto de que sigan y realicen al mismo tiempo los mismos ejercicios que este.

Estas sesiones están destinadas a preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias,

tomando la teoría como base, para la adquisición de las competencias específicas de la asignatura.

Las clases teóricas o prácticas serán reforzadas con prácticas evaluables, individuales o en grupo, que trabajen esos mismos contenidos. Se le encargará al alumno la realización de determinados trabajos y productos audiovisuales o multimedia, proyectos concretos con el asesoramiento directo del docente. Estas prácticas profundizarán en parte de los contenidos teóricos y prácticos con objeto de que el alumno adquiera habilidad y destreza en las diferentes técnicas propuestas. El desarrollo de estas exige su continuidad como horas de trabajo autónomo por parte del alumno fuera de las horas presenciales.

Estas prácticas deberán conseguir que el alumno vertebre los contenidos teóricos y prácticos en un mismo aprendizaje, para ello está dispuesto igualmente el seguimiento y asesoramiento continuo por parte del profesor que velará, en la medida de lo posible, para que así sea. No obstante, la primera parte de ese proceso es la estructura teórico- práctica de las clases teóricas; como hemos apuntado con anterioridad renunciamos a una estructura netamente teórica en pos de reforzar el aprendizaje de esos mismos contenidos. No se trata tanto de someter la teoría a la práctica como de responder ante la expectativa de un contexto laboral que exige que la formación se aborde desde las competencias. Ello exige, no una renuncia al carácter teórico de las disciplinas, sino una mayor precisión en la elección de los contenidos teóricos que vertebrén esas mismas competencias.

Por lo demás, hay que señalar que hay destinada tres horas a la semana para trabajo y seguimiento en grupo reducido (desdobles). De manera que los alumnos acudirán a **cuatro horas de clase todos juntos y a tres horas en grupo reducido**, siempre respetándose las siete horas semanales. No obstante, estas horas podrán ser utilizadas también como horas de apoyo y refuerzo para aquellos alumnos que así lo precisen. En cualquier caso, el horario se adaptará al funcionamiento y necesidades del grupo de alumnos.

Se pretende hacer visitas a exposiciones, lugares y eventos relacionados con la materia que se desarrolla en esta asignatura, asistencia a seminarios o jornadas relacionadas.

## 5. CONTENIDOS

El Decreto 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, de la Comunidad de Extremadura, establece los siguientes contenidos bases para la asignatura de *Audiovisuales II*:

- Técnicas audiovisuales: producción y edición.
- Técnicas de animación.

- Su aplicación en web y soportes móviles.
- Autoría multimedia.

Tomando como base dichos contenidos, y presente las competencias que el Diseñador Gráfico debe adquirir a lo largo de la asignatura, se realiza la siguiente distribución por temas de los contenidos a tratar:

### **BLOQUE I: CONTENIDOS TEÓRICOS RELACIONADOS CON LAS TÉCNICAS AUDIOVISUALES DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN.**

#### **CONTENIDOS:**

1. Técnicas básicas de realización en cine y vídeo. Elementos del lenguaje. Tipología de planos, angulación y movimientos de cámara. Movimiento, ritmo y continuidad.
2. Narrativa audiovisual. Teorías y técnicas de montaje. Tipos de montaje.
3. Realización audiovisual. Técnicas de grabación. Modalidades de programas y formatos para televisión. Puesta en escena.
4. Edición. El salto de la edición lineal a la no lineal. Captura y digitalización.
5. Composición digital. Tipos de composición digital. Los elementos constitutivos de la imagen. El equilibrio visual en una composición. Peso visual.
6. Efectos visuales y animación. Técnicas. Tecnologías básicas para los vfx. Animación

### **BLOQUE II: CONTENIDOS PRÁCTICOS RELACIONADOS CON LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN, SU APLICACIÓN EN WEB, SOPORTES MÓVILES Y AUTORÍA MULTIMEDIA.**

#### **CONTENIDOS:**

1. Software *Adobe After Effects* CC 2017
2. Principios básicos de la animación y técnicas.
3. Últimas tendencias en géneros y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación.
4. Fases de elaboración de productos multimedia y autoría.
5. Comprensión y exportación para diferentes medios y dispositivos. Elaboración de productos multimedia.

El bloque I y II se impartirán simultáneamente, el primer bloque, principalmente de contenido teórico se impartirá las horas comunes y el práctico en las de desdoble.

## **5.1. ACTIVIDADES OBLIGATORIAS (EVALUABLES).**

Si bien, durante el transcurso de la asignatura se llevarán a cabo diferentes prácticas, ejercicios, debates, puestas en común, que podrán ser puntuables o no y que ayudarán a afianzar los conocimientos adquiridos por el alumnado. De igual forma, las actividades propuestas podrán ser cambiadas en función de las necesidades previstas y a lo largo del transcurso del curso, así como sumarse alguna actividad más en función de las necesidades del grupo. Los requisitos de cada una de ellas serán comunicados al alumnado en el momento de su realización.

Debido a la simultaneidad en la exposición de contenidos teóricos junto con el contenido práctico.

Las actividades obligatorias, y por tanto evaluables, serán las siguientes:

Elaboración de elementos propiamente televisivos cuyo fundamento es el diseño gráfico. Para ello, el alumno diseñará: Cabecera, rótulo, ráfaga, copy.

Promoción publicitaria del programa elegido.

Proyecto de publicidad empresarial (briefing) enfocado a:

- Branding y animación.
- Motion graphic publicitario.

Si bien, durante el transcurso de la asignatura podrán llevarse a cabo diferentes prácticas, ejercicios, debates, puestas en común, que podrán ser puntuables o no y que ayudarán a afianzar los conocimientos adquiridos por el alumnado. De igual forma, las actividades propuestas podrán ser cambiadas en función de las necesidades previstas y a lo largo del transcurso del curso. Los requisitos de cada una de ellas serán comunicados al alumnado en el momento de su realización.

## 5.2. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE TRABAJO Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

| CRONOGRAMA AUDIOVISUALES II (3º ESDG) |            |   |   |         |   |   |           |   |   |           |   |   |       |   |   |   |   |    |
|---------------------------------------|------------|---|---|---------|---|---|-----------|---|---|-----------|---|---|-------|---|---|---|---|----|
|                                       | SEPTIEMBRE |   |   | OCTUBRE |   |   | NOVIEMBRE |   |   | DICIEMBRE |   |   | ENERO |   |   |   |   |    |
| <b>Clases teóricas</b>                | 1          | 1 | 2 | 2       | 3 | 3 | 4         | 4 | 5 | 5         | 6 | 6 | 7     | 7 | 7 |   |   |    |
| <b>Clases prácticas</b>               |            |   |   |         |   |   | 1         | 2 | 2 | 3         | 3 | 3 | 4     | 4 | 4 | 5 | 5 | 5  |
| <b>Entrega de trabajos</b>            |            |   |   |         |   |   |           |   |   |           |   |   | 1     | 1 | 2 | 3 | 3 | 3  |
|                                       |            |   |   |         |   |   |           |   |   |           |   |   |       |   |   |   |   | ** |

\* El contenido de este cronograma tiene carácter previo y aproximado, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre

\*\*Corresponde con la semana en la que se entrega el trabajo indicado.



## CONTENIDOS

## CLASES PRÁCTICAS

## ENTREGA DE TRABAJOS OBLIGATORIOS

1. Técnicas básicas de realización en cine y vídeo. Elementos del lenguaje. Tipología de planos, angulación y movimientos de cámara. Movimiento, ritmo y continuidad.
2. Narrativa audiovisual. Teorías y técnicas de montaje. Tipos de montaje.
3. Realización audiovisual. Técnicas de grabación. Modalidades de programas y formatos para televisión. Puesta en escena.
4. Edición. El salto de la edición lineal a la no lineal. Captura y digitalización.
5. Composición digital. Tipos de composición digital. Los elementos constitutivos de la imagen. El equilibrio visual en una composición. Peso visual.
6. Efectos visuales y animación. Técnicas. Tecnologías básicas para los vfx. Animación

1. Software *Adobe After Effects* CC 2017
2. Principios básicos de la animación y técnicas.
3. Últimas tendencias en géneros y técnicas de postproducción, grafismo audiovisual y animación.
4. Fases de elaboración de productos multimedia y autoría.
5. Comprensión y exportación para diferentes medios y dispositivos.
6. Elaboración de productos multimedia.

1. Elaboración de elementos propiamente televisivos cuyo fundamento es el diseño gráfico. Para ello, el alumno, diseñará: Cabecera, rótulo, faldón, ráfaga, copy.
2. Promoción publicitaria del programa elegido.
3. Proyecto de publicidad empresarial (briefing) enfocado a:
  - Branding y animación.
  - Motion graphic publicitario.

## 6.EVALUACIÓN

Los principios y características que deben guiar nuestra evaluación son:

- La adecuación de estos criterios con los objetivos, contenidos y actividades propuestos.
- Contar con procedimientos de evaluación que sean flexibles, variados y estén adaptados a la diversidad del alumnado.
- Plantear mecanismos de recuperación de los mismos.

El proceso de evaluación será continuo e integrador, de forma que nos proporcione en cada momento información permanente que nos permita una actuación pedagógica adecuada a las diferentes necesidades de cada alumno, así como sobre su evaluación.

### 6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación y mínimos exigibles son:

- Analizar y dominar los diferentes códigos de la creación audiovisual y el arte para saberlos integrar y adecuar al lenguaje de la imagen, con un estilo propio, pero sin perder los parámetros de corrección y coherencia técnica y estética. Reflejar adecuadamente las ideas mediante la imagen digital audiovisual o multimedia en diferentes soportes audiovisuales.
- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación audiovisual y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.
- Generar nuevas estrategias de gestión e interpretación de la información y reconocer las ya existentes dentro del ámbito de la imagen.
- Dominar la economización y optimización de recursos para solventar los diferentes momentos dentro de un proceso de creación audiovisual y composición de la imagen.
- Desarrollar la capacidad para extrapolar e integrar técnicas y soluciones interdisciplinares de forma coherente. Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.

- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Describir la cámara cinematográfica, identificando sus partes constitutivas (cuerpo, chasis, motor, obturador) y su mecánica de funcionamiento.
- Clasificar y describir las características más relevantes de los distintos formatos de captación y proyección de imagen utilizados en la realización cinematográfica.
- Identificar y describir los distintos tipos de objetivos utilizados en la realización cinematográfica, relacionando sus características con el formato de cámara.
- Describir los equipos utilizados en el procesado y tratamiento de la película cinematográfica.
- Describir los equipos y materiales utilizados en el montaje de películas cinematográficas.
- Describir los equipos de grabación de imagen electrónica, identificando sus prestaciones y características.
- Describir las prestaciones de los equipos de edición/postproducción y tratamiento de la imagen electrónica.
- Identificar y describir las prestaciones de los equipos auxiliares utilizados en la captación de imagen: grúas, «travelling», «cámara car», «steadicam», «cabezas calientes».
- Describir la tipología de planos de imagen y su valor expresivo y comunicativo, identificando sus relaciones espaciales y temporales.
- Explicar la función de los elementos sonoros empleados en el relato cinematográfico o videográfico: voz, ruido, música, silencios.
- Explicar el concepto de movimiento interno y movimiento externo de un plano.
- Diferenciar los diferentes elementos que intervienen en el montaje de una obra audiovisual.
- Analizar los sistemas de captación, tratamiento, grabación, reproducción de imagen, con medios electrónicos y procesos electromagnéticos y electroópticos, utilizados en la producción de programas audiovisuales.
- Analizar los sistemas de captación, registro, reproducción, tratamiento y monitoreo de

sonido, utilizados en la producción de obras o programas audiovisuales.

- Explicar los tipos de composición digital y los elementos constitutivos de la imagen.
- Diferenciar y explicar técnicamente distintos efectos visuales y de animación.

## **6.2. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.**

Para evaluar el grado de adquisición de los objetivos y contenidos propuestos en cada Unidad Didáctica se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación:

### ***Instrumentos para evaluar los conocimientos:***

Pruebas de carácter escrito sobre los contenidos teóricos.

Análisis, debates y discusiones realizados en clase.

Realización de trabajos prácticos, con diferentes fechas de entrega a lo largo del semestre, tanto individuales como en grupo.

Exposiciones de trabajos en clase, tanto individuales como grupales.

### ***Instrumentos para evaluar las actitudes:***

1. La observación y registro del trabajo y del comportamiento diario del alumno en clase.
2. Análisis de las tareas realizadas en clase.
3. Técnicas de contraste entre varios profesores para confirmar los datos recogidos a través de las reuniones del Departamento y de las sesiones de evaluación. Para evaluar el desarrollo de los alumnos en los distintos ámbitos del módulo, se utilizarán también los siguientes **INDICADORES**:

- Además de la observación directa del trabajo del alumno en clase, evaluaremos también el grado de implicación y participación en el desarrollo de las actividades, habilidades manifestadas, respeto a los compañeros, etc.
- Se valorará la presentación clara, limpia y ordenada de los trabajos realizados.
- Se tendrá muy en cuenta la expresión escrita, penalizando la falta de limpieza, faltas

de ortografía (se restará 0,5 puntos a la nota final del examen escrito por cada cuatro faltas de ortografía), inadecuada presentación y orden de las actividades, etc. Dicho criterio también contabilizará en la entrega de trabajos escritos.

- Se indicará al alumno el procedimiento de entrega de la actividades y trabajos. En caso de no cumplir con las instrucciones proporcionadas, se restará un punto de la nota final de la actividad o trabajo.
- Se valorará la utilización y trato correcto en la manipulación de material y equipos técnicos necesarios para la realización de las prácticas y pruebas.
- La actitud positiva del alumno frente a la asignatura, así como la disposición favorable hacia el trabajo, respeto a compañeros y profesores.
- La asistencia regular a clase se tendrá muy en cuenta. El Departamento establece el siguiente criterio en cuanto a la asistencia a clase y la evaluación continua:
  - o Perderán el derecho a la evaluación continua en una evaluación aquellos alumnos superen el 20% de faltas de asistencia tanto justificadas como injustificadas en el semestre. *(Esto supondrá que esos alumnos tendrán que examinarse de los contenidos de esa evaluación en la prueba ordinaria de febrero)*
  - \* Excepcionalmente, en casos especiales recogidos dentro de la normativa del centro, como puede ser incapacidad temporal, conciliación familiar, se tomarán medidas diferenciadoras en cuanto al porcentaje de faltas de asistencia permitidas. Estas medidas deberán ser acordadas individualmente por el departamento y el quipo directivo.
  - o No se repetirán pruebas escritas, entrega de trabajos o prácticas evaluables en el caso de faltas injustificadas, obteniendo una calificación negativa en dicha tarea.
  - o Se fijarán fechas concretas para la entrega de trabajos y actividades. En caso de que un alumno se retrase en la entrega de los mismos, se tomarán medidas de sanción en la calificación, guardándose la profesora la opción de no recoger dicho trabajo y aplazar al alumno a la fecha de recuperación para poder aprobar el mismo.

### **6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La calificación se realizará en términos de puntos con un máximo de 10 puntos:

- **PRUEBAS OBJETIVAS, ESCRITAS Y ORALES:** Durante el semestre se realizará, al

menos, una prueba objetiva de contenidos que permita evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno en la asignatura. El porcentaje de la nota será del **40%**.

- **TRABAJOS Y PRUEBAS PRÁCTICAS:** Se propondrán trabajos prácticos de realización obligatoria, unos individuales y otros en grupo. También se propondrán elementos adicionales más complejos dentro de los propios trabajos, que ofrecerán la posibilidad de mejorar la calificación a aquellos alumnos interesados. La totalidad de los trabajos prácticos supondrán un **40%** de la valoración total de la asignatura.
  - o Para poder realizar la media aritmética de las pruebas prácticas, el alumno deberá realizar y presentar todas las actividades obligatorias realizadas durante el semestre.
  - o Para realizar la calificación media ponderada de las pruebas teóricas y los trabajos prácticos será preciso aprobar ambos independientemente con un 5.
- **ACTITUD Y PARTICIPACIÓN:** También será valorado positivamente la actitud hacia la asignatura, la asistencia y el aprovechamiento y participación en el aula, con un porcentaje del **20%**.
  - o La asistencia tendrá un papel importante en este porcentaje, aquellos alumnos que falten un 10% de las horas del trimestre, verán su nota de actitud y participación reducida en 0,5 puntos.

#### **6.4. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN:**

Al ser una materia de primer cuatrimestre su convocatoria ordinaria será en febrero y la extraordinaria en septiembre.

- Los alumnos que no superen la prueba teórica final de febrero y aquellos que pierdan el derecho a la evaluación continua según se ha indicado anteriormente, deberán presentarse a la convocatoria de recuperación en septiembre.

- Los alumnos que NO obtengan una media superior a un 5 en los trabajos y aquellos que pierdan el derecho a la evaluación continua, tendrán la opción de recuperar dichos trabajos suspensos al finalizar el semestre, entregándolos en una fecha concreta especificada por la profesora.

- En caso de no superar en febrero las pruebas teóricas y prácticas, el alumno tiene derecho a una convocatoria extraordinaria en septiembre. De la misma forma que se menciona anteriormente, para realizar la calificación media ponderada de la prueba teórico-

práctica de recuperación y los trabajos prácticos será preciso aprobar ambos independientemente (en convocatoria extraordinaria sólo se hará media si ambas partes están aprobadas con un 5 o más).

- En el caso de que un alumno supere la prueba teórica pero no la práctica en la convocatoria de febrero, y viceversa, conservarán la nota aprobada correspondiente hasta la convocatoria de septiembre.

- La calificación final definitiva del curso será la media aritmética de las calificaciones correspondientes o sus recuperaciones.

**Se considera requisito indispensable haber superado *Audiovisuales I* de 2o curso para aprobar la asignatura.**

## **6.5. PRUEBAS PARA 3o Y 4o CONVOCATORIA.**

Se realizarán dos exámenes, uno teórico y otro práctico vinculado a los contenidos impartidos durante el presente curso escolar. Tendrán un peso del 50% cada uno en la nota final. Ambos exámenes o pruebas deberán estar aprobados con una puntuación mínima de 5 puntos sobre 10 cada uno, correspondiendo la nota final a la media ambos.

## **7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

La especificidad de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Mérida como centro de enseñanzas de régimen especial, es la no obligatoriedad de su oferta educativa, por lo que la atención a la diversidad tiene unas características peculiares y diferenciadas.

Se contemplan medidas de carácter ordinario, como la adecuación de la programación didáctica — en cuanto a actividades, metodología o temporalización— a las necesidades del alumnado, los programas de recuperación para el alumnado que promociona a segundo curso con materias pendientes, las adaptaciones de acceso al currículo y metodológicas para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, así como cualquier otra actuación y medida de atención a la diversidad que se contemple en la normativa autonómica de referencia.

Para atender a la diversidad se presenta un currículum flexible que ofrece diferentes posibilidades de alcanzar los objetivos; adaptando metodologías, estrategias e instrumentos de evaluación.

Así mismo, deben eliminarse las barreras arquitectónicas y de cualquier otro tipo que dificulten el acceso de las personas con discapacidad, ofreciendo para ello las ayudas técnicas que sean necesarias.

## **8. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.**

Recursos materiales: aula de Fotografía Digital.


- Pizarra digital con cañón-proyector y ordenador del profesor.
- Un ordenador por alumno (propio o del centro). Los ordenadores contarán con el *software* necesario para el desarrollo de la asignatura.
- Cámaras réflex digital con opción de grabación de vídeo. Ratio sin especificar, a concretar en función del presupuesto del departamento.
- Trípodes. Ratio sin especificar, a concretar en función del presupuesto del departamento.
- Un escáner.
- Una impresora a color A4 y A3, a concretar según disponibilidad en el centro.
- Biblioteca con bibliografía específica. Recomendable que todos los alumnos dispongan de su propio ordenador portátil con los programas requeridos instalados.

## **9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.**

Bibliografía general.

- Castillo, José María. (2013). *Televisión, Realización y Lenguaje Audiovisual*. Instituto RTVE.
- Armenteros, M. & Cuevas, J. (2011). *La película cinematográfica*. En Armenteros, M. (Dir.), *Posproducción Digital*. Madrid: Bubok
- Dancyger, Ken. *Técnicas de Edición en cine y vídeo*. (2013). Gedisa.



- Rea, Peter W. y Irving, David K. (2010). Cortos en Cine y Video: Producción y Dirección. Omega.
- Ródenas Pallares, José María. (2000). La comunicación Cinematográfica. Colección Cine. Festival Ibérico. Departamento de Publicaciones de Diputación de Badajoz.
- Millerson, Gerald. (2009). Cómo utilizar la cámara de vídeo. Gedisa.
- Bordwell, D. Thompson, K.: El arte cinematográfico. Editorial Paidós. Barcelona. 1995.
- Burch, Noël. Praxis del cine. Fundamentos. Madrid, 1985
- Contreras, F. R.; San Nicolás, C.: Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Blur Ediciones, S.L. 2001
- Fernández Casado, J.L.; Nohales Escribano, T.: Postproducción digital. Cine y vídeo no lineal Ed. Escuela de cine y vídeo. San Sebastián. 1999.
- Fernández Sánchez, M.C.: Influencias del montaje en el lenguaje audiovisual. Ed. Libertarias/Prodhufi. Madrid, 1997.
- Hartwig Robert L.; Basic TV Technology. Digital and Analog. (4a ed) Focal Press Ed. 2005.
- Hervás Ivars, C.: El diseño gráfico en televisión. Ediciones Cátedra. 2002
- Mascelli, J.V.: Los cinco principios básicos de la cinematografía. Manual del montador de cine. Ed. Bosch. Barcelona, 1998.
- Morales Morante, Fernando. Montaje audiovisual. Ed. UOC. Barcelona, 2013 - Murch, Walter. En el momento del parpadeo. Ed. Ocho y medio. Madrid, 2003
- Ohanian, Thomas A.: Edición digital no lineal. IORTV. Madrid. 1996. – Sánchez
- Biosca, V: Teoría del montaje cinematográfico. Colección Textos (Filmoteca de la Generalitat Valenciana). Valencia. 1991. 
- Utray, F., Armenteros, M. y Benítez, A. (editors): Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea. Editorial Dykinson S.L. Madrid, 2015

Direcciones web de interés.

- <http://www.xataka.com/>
- <http://www.video2brain.com/es/>
- <http://www.aulafacil.com/cursosgratis/curso/disenho.html>
- <http://blog.camaralia.com/>
- <http://www.blogdelfotografo.com/>
- <https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>

#### **Otros materiales y recursos didácticos.**

- Documental sobre la historia en <https://www.youtube.com/watch?v=Rmzcb0xO7cc>
- Blog sobre vídeo en alta <http://altadefinicionbd.blogspot.com.es/>
- Entrada formatos HD <http://www.blogoff.es/2009/10/06/formatos-hd- brrip- bdrip- tvrip-720-y-1080p/>
- Ilustradores y diseñadores gráficos:
  - o <http://www.isidroferrer.com/>
  - o <http://www.madx.com>
  - o <http://www.illustrationweb.com>
  - o <http://www.volumeone.com/>

## 10. ACTIVIDADES EXTRAEXCOLARES.

| <b>ACTIVIDADES</b>  | <b>FECHA</b>   | <b>GRUPO</b>              |
|---|--|---------------------------|
| <i>Salidas al exterior para poner en práctica y complementar los contenidos tratados.</i> | Por determinar   | <i>3o Diseño Gráfico.</i> |
| Visita a exposición relacionada con el mundo audiovisual                                  | Por determinar (según programa actividades culturales) | <i>3o Diseño Gráfico.</i> |
| <i>Visita a plató de grabación (Canal Extremadura)</i>                                    | Por determinar   | <i>3o Diseño Gráfico.</i> |