

Ciclo Formativo Superior	Año: 2023-2024
Especialidad: Animación	Curso: 2º
Asignatura: Lenguaje y Tecnología Audiovisual	
Profesorado: Gloria Carmen Herrera Llobet y Diana Cortés Esteve	Horas semanales: 3
Email: herreragc@easdalcoi.es , cortesdi@easdalcoi.es	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo 2. Objetivos 3. Contenidos 4. Planificación y temporización
5. Metodología 6. Evaluación 7. Actividades extraescolares 8. Recursos 9. Bibliografía

1. Introducción al módulo formativo.

Marco normativo

Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación. •
- Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: dos mil horas.
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual
- Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la

Educación). Normativa aplicable:

- Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- Decreto 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.

- RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. [2023/7826]

Identificación del módulo formativo:

Denominación: Lenguaje y Tecnología Audiovisual

<i>Módulos formativos</i>	<i>Horas lectivas</i>	<i>Sesiones/semana</i>		<i>Créditos ECTS</i>
		<i>1.º</i>	<i>2.º</i>	
Fundamentos de la representación y la expresión visual	100	4	–	5
Teoría de la imagen	50	2	–	3
Medios informáticos	100	4	–	6
Fotografía	75	3	–	4
Historia de la Animación	75	–	3	4
Dibujo aplicado a la animación	225	4	5	12
Técnicas de animación	250	5	5	14
Lenguaje y tecnología audiovisual	125	2	3	6
Guión y estructura narrativa	75	3	–	4
Medios informáticos aplicados a la animación	125	–	5	8
Proyectos de animación	350	6	8	23
Formación y Orientación Laboral	50	2	–	3
Empresa e Iniciativa emprendedora	50	–	2	3
Idioma Extranjero	100	2	2	5
Proyecto integrado	100	–	4	12
Formación Práctica en Empresas	150	–	–	8
Total	2000	37	37	120

Presentación

El módulo “Lenguaje y Tecnología Audiovisual” se encuentra dentro del marco normativo del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Animación perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de

la Comunitat Valenciana. Este título se regula en el Real Decreto 1427/2012, de 11 Octubre, y se amplía en currículum publicado en el Decreto 179/2014, de 10 de Octubre.

La asignatura tiene por finalidad que el alumnado profundice en los diversos elementos del lenguaje audiovisual y los aplique con la tecnología. Este aprendizaje se realizará a través de la teoría aplicada a la práctica

2. Objetivos Pedagógicos.

Los objetivos generales que debe alcanzar el alumnado para superar con éxito el módulo de “Lenguaje y tecnología audiovisual” (Decreto 179/2014) son:

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.
4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.
6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

3. Contenidos.

El DECRETO 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, establece cuales son los contenidos incluidos en este módulo formativo:

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.
2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital.
Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.
5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.
6. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
7. Los géneros y los productos audiovisuales.

Los contenidos anteriores se estructuran en las siguientes unidades didácticas para alcanzar de una manera óptima los objetivos perseguidos:

Unidades didácticas

La programación de los contenidos del Módulo “Lenguaje y Tecnología Audiovisual” del segundo curso del ciclo formativo de Grado Superior en Animación, se secuencian en dos bloques con sus correspondientes unidades didácticas estructuradas en contenidos teóricos y prácticos.

BLOQUE_01: EDICIÓN DE VÍDEO

- UD. 1. El tiempo y espacio en la narración audiovisual. La rotura de la linealidad. UD. 2. Los movimientos de cámara y su aplicación en animación
UD. 3. El montaje o edición de vídeo

BLOQUE_02: ELEMENTOS DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL

- UD. 1. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía

BLOQUE_03: POSTPRODUCCIÓN

- UD. 1. Etalonaje
UD. 2. Efectos y finalización de productos audiovisuales

4. Planificación y temporización.

	BLOQUES		
	B.01	B.02	B.03
1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.			
2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.			
3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.			
4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.			
5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.			
6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.			
7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.			

		SEP	OCT	NOV	1ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	2ª EV	ABR	MAY	JUN
	B.01										PRÁCTICAS DE EMPRESA Y PROYECTO INTEGRADO		
	B.2												
	B.3												

*El cumplimiento de esta distribución temporal dependerá del ritmo de curso alcanzado en el grupo, y el número de contenidos y/o actividades por cada bloque didáctico será susceptible de ser ampliado o reducido. Igualmente se contempla la posibilidad de alterar el orden secuencial de las unidades didácticas en base a lograr un mayor rendimiento del grupo. En cualquier caso, las posibles modificaciones que sufra esta distribución se efectuarán bajo criterios pedagógicos y con el consentimiento de la jefatura de departamento correspondiente.

5. Metodología didáctica.

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumnado y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo y la responsabilidad en el trabajo.

Nos encontramos ante una asignatura fundamentalmente práctica y, por ello, se potenciará su carácter instrumental y sus posibilidades de experimentación, favoreciendo la variedad de soluciones y buscando desarrollar en el alumnado el dominio de las herramientas necesarias para desarrollar proyectos de animación audiovisual.

Dependiendo del número de alumnado matriculado y las características de los diferentes ejercicios se podrá dividir la clase en grupos más pequeños para facilitar la participación y conseguir mayor efectividad en el aprendizaje.

La asignatura se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover tanto el trabajo en equipo como el personal. Las actividades de trabajo presencial serán las siguientes:

Clase presencial: La profesora iniciará la asignatura con una breve introducción teórica sobre el tema a tratar y el visionado de audiovisuales de animación de diferentes géneros y formatos.

Para asegurar la asimilación de los contenidos teóricos se trabajará de forma práctica en clase. Se facilitará documentación y bibliografía complementaria para un proceso de autoaprendizaje, junto con el análisis y comentario de casos, se profundizará en aspectos técnicos del manejo de los diferentes equipos y software y se facilitará la participación en discusiones y debates para la formación de una actitud crítica y el empleo de una terminología adecuada del medio.

La profesora deberá hacer servir una metodología activa, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes, orientar en los procesos de trabajo y situar al alumnado por una parte como emisor de mensajes audiovisuales y, por otra, como receptor crítico de los mismos.

Trabajo práctico individual o en grupo: A partir de los temas tratados en clase se plantearán diferentes ejercicios prácticos con el fin de que el alumnado sea capaz de desarrollar de forma creativa los conceptos asimilados, así como investigar y experimentar sobre las diferentes opciones de animación y la solución resultante.

Se propiciará la investigación personal y la búsqueda de soluciones creativas para la viabilidad del proyecto y se desarrollarán diferentes estrategias para mejorar el trabajo en equipo. Las sesiones serán guiadas y supervisadas por el profesorado. Se realizarán puestas en común para autoevaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6. Evaluación.

Consideraciones generales

El proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua de carácter formativo y la valoración de los resultados del aprendizaje se fundamentará en la valoración de los proyectos y trabajos. .

Criterios de evaluación

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.
5. Saber editar audio y video. Saber usar las herramientas de posproducción
6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.
7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

Instrumentos de evaluación

Para aprobar la asignatura hay que superar cada uno de los bloques de contenidos y alcanzar los objetivos marcados. Se debe obtener un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos y/o exámenes que se planteen para poder hacer la media. En caso de suspender alguna evaluación o algún trabajo, la recuperación se realizará en la convocatoria ordinaria, en marzo.

Por otro lado, la evaluación continua y el carácter teórico-práctico de la asignatura hacen de la asistencia un requisito indispensable (aunque no suficiente) para la evaluación positiva de la asignatura.

Las ausencias justificadas solo pueden llegar al 20%. Una vez superado dicho porcentaje el alumnado perderá el derecho a evaluación continua. En tal caso, una vez entregados todos los trabajos de la asignatura, deberá realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen teórico- práctico sobre los contenidos de la asignatura aprendidos en el curso. El examen supondrá un 40% de la nota y los trabajos un 60%.

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, el alumnado se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria.

Entrega de los trabajos: Los trabajos serán calificados de 0 a 10. El desarrollo de los mismos y los criterios de evaluación serán explicados por la profesora en clase o se entregarán por escrito. Algunos de los trabajos se expondrán en clase para una autoevaluación común del alumnado.

Los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si una alumna/alumno por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente algún trabajo, podrá enviar a un compañero o familiar para que realice la entrega, en caso de no ser así el día que lo entregue ha de presentar un justificante oficial, ya sea médico o de trabajo etc.

Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación no se recogerá y la

calificación final será de No apto y se recuperará en la convocatoria ordinaria final.

Los trabajos se entregarán siempre con la mayor limpieza y el mejor acabado posible. Los proyectos que no se presenten debidamente identificados serán considerados automáticamente como no presentados.

Del trabajo en grupo: el trabajo de una producción y realización audiovisual exige trabajar en equipo, por ello, se intentará formar siempre equipos de trabajo voluntarios, pero en el caso de que no se produzca voluntariedad se formarán los grupos por sorteo. La nota resultante del proyecto presentada será aplicada a cada miembro del equipo individualmente. Es responsabilidad de cada componente del equipo aportar su esfuerzo equitativo al proyecto. Sin embargo, si se concluye que el esfuerzo no ha sido igual por parte de todos, el profesor podrá evaluar de forma diferenciada a cada miembro.

Si un alumno/-a no supera cualquier trabajo propuesto, se podrán presentar antes de la evaluación final ordinaria y ser calificados entonces. Para alumnado que, aún no habiendo superado algún trabajo, cumple con las fechas de entrega, mantiene una actitud de colaboración con su equipo de trabajo y asisten a clase, se le dará la oportunidad de presentar los trabajos para recuperarlos durante el curso.

Queda terminantemente prohibido la copia o plagio de trabajos. Cualquier entrega que incumpla esta condición será automáticamente considerada como no apta y deberá ser entregada de nuevo en la convocatoria extraordinaria.

En el caso de alumnado en convocatoria de gracia, concurrirán a la convocatoria final ordinaria (marzo).

Superación del módulo: La no presentación a una convocatoria, sin la renuncia previa a esta, tendrá la consideración de convocatoria consumida, y se computará a efectos de la limitación indicada anteriormente. (El alumnado podrá matricularse para cursar un mismo módulo profesional un máximo de cuatro veces).

7. Actividades extraescolares.

Se aprovecharán todas las actividades culturales relacionadas con los contenidos de la asignatura, que se organizan desde cualquier departamento, especialmente desde el Departamento de Animación como:

Weird market 26 septiembre a 1 octubre

Anima Valencia 2 i 3 Octubre

Animalcoi 27 noviembre 1 diciembre.

Cortoons, 19 al 22 de octubre

Animac Lleida 15 a 18 de febrero

Festival de videomapping de Lille en mayo/junio

Prime the animation 26-28 octubre

8. Recursos.

- Apuntes proporcionados por la profesora.
- Material audiovisual didáctico.
- Se propondrá bibliografía, webs, blogs, etc., para que el alumnado complete las explicaciones teóricas.
- Ejemplos prácticos o videotutoriales.
- Otros recursos que surjan de la necesidad de aprendizaje del grupo.

El alumnado podrá disponer de equipos informáticos para trabajar en caso de no disponer del suyo propio.

En el aula habrá proyector, equipo de audio y todo lo necesario para impartir la clase correctamente. Se tendrá acceso al plató de animación donde se podrá trabajar con diferentes técnicas de animación si es necesario.

9. Bibliografía

Bibliografía básica

Bestard Luciano (2011). Realización audiovisual. Ed. UOC

Castillo, José M. (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Instituto RTVE. Chion,

Michel (2019). La audiovisión - Sonido e imagen en el cine. La Marca editorial. Gómez Tarín,

Francisco J. (2011). Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración. Shangrila.

Jover, Fernando (2017). Control de la iluminación y dirección de fotografía. Altaria. Mercado,

Gustavo. (2011). La visión del cineasta. Las reglas de composición cinematográfica y cómo romperlas. Ed. Anaya Multimedia/ Photoclub.

Morales Morante, Fernando. (2013). Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control. Ed. UOC.

Bibliografía complementaria

Colaizzi, Giulia (2021). Cine, interculturalidad y políticas de género. Cátedra. Lancaster, Kurt.

(2011). Cine DSLR. Calidad cinematográfica con tu cámara de fotos. Anaya Multimedia/Photoclub.

Webgrafía (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas,

etc.) <https://www.academiadecine.com/>

<https://www.atelier-lumieres.com/>

<http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>

<https://directordefotografia.wordpress.com/>

<https://www.directorasdefotografia.com/> (septiembre de 2021: en

actualización) http://www.museudelcinema.cat/esp/colleccio_objectes.php *Se

revisará y ampliará al inicio de cada unidad didáctica