



## Programación didáctica curso 2024/2025

Departamento de Imagen y Sonido

**CFGM DE VIDEO DISC-JOCKEY Y SONIDO**

Módulo de TOMA Y EDICIÓN DIGITAL DE IMAGEN. 1304.

Número de horas: 224 ( 7h semanales)

Profesoras: Lidia Mané Cantizano y Tania Mané Cantizano

## **NORMATIVA**

Boletín Oficial del Estado:

Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, por el que se establece el título de Técnico en Vídeo Discjockey y Sonido y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Decreto 436/2008, de 2 de septiembre, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de la Formación Profesional inicial que forma parte del sistema educativo, regula los aspectos generales de estas enseñanzas.

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía:

Orden de 24 de octubre de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico en vídeo disc-jockey y sonido.

## **OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO**

De conformidad con lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, por el que se establece el título de Técnico en Vídeo Discjockey y Sonido y se fijan sus enseñanzas mínimas, los objetivos generales de las enseñanzas correspondientes al mismo son:

- a) Valorar las necesidades del público en sesiones de animación musical y visual y de la audiencia en emisoras de radio, teniendo en cuenta los criterios comerciales y de programación que pueden aplicarse en diferentes tipos de empresas y las posibles acciones de promoción que se van a emprender, con el fin de definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual.
- b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.
- c) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.
- d) Aplicar criterios de optimización de recursos y de programación de actividades analizando objetivos estilísticos, organizativos, promocionales y

presupuestarios para determinar los medios humanos y materiales de sesiones de animación musical y visual.

e) Evaluar las necesidades y modalidades de obtención de recursos musicales y visuales empleados en la realización de sesiones de animación musical y visual, o en emisoras de radio, analizando tendencias y distribuidores de recursos y aplicando la normativa de propiedad intelectual, para mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales de una sala o de una emisora de radio.

f) Aplicar las técnicas de obtención, manipulación y edición de archivos musicales, valorando las características de diferentes tipos de público y la estructura de las sesiones de animación en sala o en emisora de radio, para su preparación y edición definitiva.

g) Aplicar las técnicas de obtención, captación, manipulación y edición de imagen fija y móvil y de archivos visuales, valorando las características de diferentes tipos de público y la estructura de las sesiones de animación para proceder a su preparación y edición definitiva.

h) Evaluar las técnicas y características de la iluminación a emplear en sesiones de animación musical y visual, relacionando la consecución de la máxima espectacularidad en la sala con el transcurso de la continuidad de la música y el vídeo, para planificar y operar la iluminación en las sesiones.

i) Evaluar las características técnicas y operativas de los equipos de sonido que intervienen en todo tipo de proyectos sonoros analizando sus especificidades, interrelaciones, ajustes y comprobaciones necesarios, para proceder a su montaje y conexión en los espacios de destino.

j) Evaluar las características técnicas y operativas de los equipos de imagen e iluminación que intervienen en proyectos de animación musical y visual, analizando sus especificidades, interrelaciones, ajustes y comprobaciones necesarios, para proceder a su montaje y desmontaje en los espacios de destino.

00058509

19 de noviembre 2014 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 226  
página 43

k) Analizar los procedimientos de manipulación y mantenimiento preventivo de equipos y materiales empleados en las operaciones logísticas de transporte y almacenamiento en proyectos de sonido y en sesiones de animación musical y visual, valorando la aplicación de protocolos de seguridad personal y de conservación material, para proceder a su montaje y desmontaje en los espacios de destino.

l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de

conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.

m) Analizar las características técnicas y operativas de los micrófonos y sus accesorios, relacionando sus particularidades, posibilidades y limitaciones con los objetivos de la toma, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.

n) Valorar la selección de los equipos técnicos y de las técnicas más adecuadas en distintas situaciones de mezcla, edición, grabación y reproducción de todo tipo de proyectos de sonido, a partir del análisis de sus características técnicas y operativas, para la realización de la mezcla directa, edición, grabación y reproducción en todo tipo de proyectos de sonido.

ñ) Aplicar técnicas de adecuación a las evoluciones de la respuesta del público en la sala, valorando los tempos y los ritmos de la música y de la imagen, para mezclar en directo los componentes musicales y de imagen de la sesión de animación musical y visual.

o) Evaluar las posibilidades de utilización de los protocolos estandarizados empleados durante la evolución de la sesión, analizando su forma de aplicación y sus posibles consecuencias, para la resolución de conflictos durante el desarrollo de las sesiones de animación musical y visual.

p) Valorar la utilización de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, analizando sus características y posibilidades en los sectores del sonido y la animación musical y visual, para su constante actualización y aplicación en el ejercicio de la práctica profesional.

q) Desarrollar trabajos en equipo y valorar su organización, participando con tolerancia y respeto, y tomar decisiones colectivas o individuales para actuar con responsabilidad y autonomía.

r) Adoptar y valorar soluciones creativas ante problemas y contingencias que se presentan en el desarrollo de los procesos de trabajo, para resolver de forma responsable las incidencias de su actividad.

s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.

t) Analizar los riesgos ambientales y laborales asociados a la actividad profesional, relacionándolos con las causas que los producen, a fin de fundamentar las medidas preventivas que se van a adoptar, y aplicar los protocolos correspondientes para evitar daños en uno mismo, en las demás personas, en el entorno y en el medio ambiente.

u) Analizar y aplicar las técnicas necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».

- v) Aplicar y analizar las técnicas necesarias para mejorar los procedimientos de calidad del trabajo en el proceso de aprendizaje y del sector productivo de referencia.
- w) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.
- x) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales para participar como ciudadano democrático.
- y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**RA1.** Ajusta y caracteriza dispositivos de visualización, digitalización y captura, procediendo a la conversión digital de imágenes fijas a partir de originales analógicos.

**Criterios de evaluación:**

- a) Se han calibrado los dispositivos de visualización, digitalización y captura, en condiciones normalizadas, garantizando la estabilidad en la respuesta y repetitividad de los resultados para cada configuración.
- b) Se ha determinado la calidad de la imagen ofrecida por los distintos dispositivos de visualización, atendiendo a criterios técnicos, realizando mediciones de valores cromáticos (de monitores, pantallas control de calidad).
- c) Se han caracterizado los dispositivos, procediendo a la configuración y gestión de color en distintos entornos gráficos y aplicaciones, almacenando y activando los distintos perfiles de color necesarios.
- d) Se ha organizado el espacio de trabajo para configuraciones de múltiples monitores y escritorios virtuales y se han ajustado las condiciones de iluminación ambiental y el control de reflejos, observando la normativa aplicable de trabajo con pantallas de visualización.
- e) Se han ajustado los dispositivos de digitalización y captura, empleando aplicaciones específicas, cartas de color, patrones estándar o cuñas propias.
- f) Se han digitalizado y capturado los originales analógicos con el encuadre, el escalado y la resolución adecuada, empleando los equipos (escáner y cámara fotográfica) y el software necesario y valorando la calidad del resultado.

**RA 2.** Capta imágenes fotográficas y de vídeo para piezas de animación musical y visual, potenciando su expresividad mediante recursos del lenguaje audiovisual y anticipando su difusión simultánea con el estilo de la música y los efectos de luminotecnia de la sesión.

**Criterios de evaluación:**

a) Se han determinado las imágenes fotográficas y de vídeo necesarias, originalmente no disponibles en otros medios o soportes, para proceder a su captura, teniendo en cuenta la relación de las imágenes con la iluminación de la sala.

b) Se han dispuesto, ajustado y fijado los soportes de cámara fotográfica y de vídeo necesarios para la correcta captura de la imagen fija y en movimiento.

c) Se han organizado en el encuadre de la toma los elementos y las personas participantes en relación con el punto de vista de la cámara de vídeo o fotográfica y el estilo musical de la proyección.

d) Se han ajustado en la cámara fotográfica o de vídeo el tamaño de imagen en píxeles, la relación de aspecto, el tipo de compresión y, en su caso, el formato de grabación respecto a las necesidades de la toma.

e) Se han ajustado los parámetros de temperatura de color, diafragma y obturación en cámaras de vídeo y fotográficas en relación con la iluminación de la escena que se va a captar.

f) Se han dispuesto 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.

g) Se han registrado con cámara de vídeo y fotográfica tomas, planos y secuencias destinados a la sesión de animación visual e introducido los metadatos con la información necesaria para su identificación.

**RA 3. (SUSCEPTIBLE DE DUALIZACIÓN)**

Realiza el tratamiento digital de imágenes de mapa de bits, valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija.

**Criterios de evaluación:**

a) Se han determinado las características de las imágenes fijas requeridas para la elaboración del material visual a partir de guiones técnicos, *storyboard*, especificaciones, maquetas y ordenes de producción.

b) Se han corregido dominantes de color, defectos y otras anomalías de los originales analógicos de imagen fija, y ajustado el modo y la profundidad de color, la resolución, las dimensiones y el formato mediante la aplicación específica de escaneado o de tratamiento digital.

c) Se han realizado 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.

d) Se han eliminado defectos, impurezas y elementos no deseados, empleando técnicas y herramientas de retoque digital de imágenes.

e) Se han adaptado y ajustado 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.

f) Se han generado imágenes sintéticas, tales como fractales y funciones caóticas iterativas, empleando técnicas de procesamiento y generación algorítmica de imágenes.

g) Se han realizado pruebas intermedias y finales, lanzando el archivo digital obtenido y comprobando su correcta visualización o impresión.

**RA 4. Realiza fotomontajes de imágenes de mapa de bits, utilizando técnicas y herramientas específicas demontaje y edición digital de**

imagen fija.

**Criterios de evaluación:**

- a) Se ha diseñado el montaje que se va a realizar, determinando las imágenes que lo componen y definiendo su tratamiento.
- b) Se han modificado los distintos elementos necesarios para el fotomontaje, ajustando su tamaño, resolución y modo de color.
- c) Se han ajustado y armonizado los fondos y sujetos del fotomontaje que se va a realizar, atendiendo a sus características de composición, dirección de la iluminación, perspectiva (lineal y aérea), tamaño aparente, yuxtaposición, volumen y enfoque diferencial.
- d) Se han realizado las máscaras y los trazados necesarios, organizando en capas los distintos elementos del fotomontaje para facilitar la edición y composición.
- e) Se han montado panorámicas de imágenes, empleando puntos de control, para establecer conexiones entre las imágenes sobre el plano de proyección y corrigiendo, en su caso, errores de paralaje.
- f) Se ha realizado el fusiónado de los elementos del fotomontaje de forma imperceptible, evitando los escalonamientos pronunciados (aliasing) y empleando, entre otras, técnicas de remapeado e interpolación.

**RA 5.** Realiza el tratamiento y la edición de imágenes vectoriales, integrando elementos de distinta naturaleza y funcionalidad y utilizando técnicas y herramientas específicas de generación, edición y tratamiento vectorial.

**Criterios de evaluación:**

- a) Se han determinado los distintos elementos necesarios (gráficos, textos, símbolos y logotipos, entre otros) para componer la imagen vectorial, valorando su funcionalidad.
- b) Se han trazado o transformado en elementos vectoriales las imágenes de mapa de bits, estableciendo, en su caso, los umbrales de corte de luminosidad, límite de colores o detección de bordes y empleando técnicas y herramientas de vectorización.
- c) Se han realizado las correcciones, las transformaciones de color y los efectos de volumen en los trazados y rellenos, empleando técnicas y herramientas específicas de manipulación y ajuste del color.
- d) Se han realizado las transformaciones geométricas (rotaciones, traslaciones y escalados) y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición vectorial.
- e) Se han adaptado las imágenes vectoriales obtenidas a las características del medio o soporte final, añadiendo, en su caso, los nodos necesarios y aplanando las curvas Bézier para su exportación, como frames, a aplicaciones de control de proyectores láser.

**RA 6.** Edita piezas visuales para sesiones de animación música visual, aplicando técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual relacionadas con las tendencias musicales.

**Criterios de evaluación:**

- a) Se ha configurado el proyecto en la aplicación de secuenciación dinámica de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final, y ajustando parámetros de formato tales como tamaño de imagen en píxeles, relación de aspecto, tipo

de compresión y opciones de audio.

b) Se han editado los clips de vídeo, las fotografías, los gráficos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de secuenciación dinámica o de edición, realizando transiciones entre planos y sincronizando, en su caso, la duración de la imagen con el audio.

c) Se han generado rótulos de diversos tipos y con diferentes estilos en el titulador de la aplicación de edición no lineal, predeterminando su integración con la imagen en el conjunto de la edición.

d) Se ha armonizado el tono y el color del loop de vídeo definitivo que se va a proyectar.

e) Se ha exportado la serie de imágenes o el loop de vídeo desde el programa de secuenciación dinámica o de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.

## **HORAS. CONTENIDOS BÁSICOS:**

**UNIDAD 1 - Ajuste y caracterización de dispositivos y digitalización y captura de originales analógicos: 25 horas**

**UNIDAD 2- Captación de imágenes fotográficas y de vídeo: 50 horas**

**UNIDAD 3 - Tratamiento digital de imágenes de mapa de bits: 65 horas**

**UNIDAD 4 - Fotomontaje digital de imágenes de mapa de bits: 40 horas**

**UNIDAD 5 - Edición de piezas visuales para sesiones de animación músicovisual: 44 horas**

**UNIDAD 1 - Ajuste y caracterización de dispositivos y digitalización y captura de originales analógicos: 25 horas**

- Calibración, ajuste y caracterización de los dispositivos de visualización, espacio de trabajo. Baterías de pruebas y caracterización. Resolución de pantalla, temperatura de color, gama, brillo y contraste. Instrumentos de medición y control de calidad. Calibradores de monitor.
- Características técnicas de los dispositivos de visualización, características de las pantallas. Pulgadas, tamaño de píxel (mm), formato, resolución nativa (píxeles), ángulo de visión V/H (grados), brillo (cd/m<sup>2</sup>), relación de contraste, tiempo de respuesta (ms) y frecuencia (Hz). Características de los videoproyectores y otros dispositivos de visualización.
- Trabajo con pantallas de visualización de datos (PVD), aspectos



ergonómicos y normativa aplicable de seguridad. Condiciones de iluminación ambiental y control de reflejos. Trabajo multipantalla, configuraciones de múltiples monitores y escritorios virtuales. Calidad de la imagen de las pantallas.

- Percepción, interpretación y gestión del color, variables físicas. Colores normalizados y sistemas de clasificación. Síntesis aditiva y substractiva, modelos de color. Gestión del color en entornos gráficos y aplicaciones. Perfiles ICC. Normas UNE e ISO para la especificación y gestión del color.
- Calibración, ajuste y caracterización de los dispositivos de digitalización, caracterización y control de calidad de la digitalización. Parámetros de digitalización.
- Características de los dispositivos de digitalización y captura, características de los escáneres de opacos y transparencias. Tecnologías de digitalización y captura. Digitalización de originales analógicos con escáneres. Técnicas de captura de originales planos con cámara fotográfica.
- Características de los soportes analógicos de imagen fija, tipo, color, contraste y estado de los originales analógicos. Defectos en los negativos fotográficos, diapositivas y copias positivas. Registro de dominantes de color en imágenes fotográficas. Registro de defectos y anomalías en hojas de control de calidad.
- Evaluación técnica de la calidad de la imagen digitalizada. Resolución, profundidad de color, balance de blancos, gamma de color, contraste en luces, sombras y tonos medios. Interpretación de curvas e histogramas.

## **UNIDAD 2- Captación de imágenes fotográficas y de vídeo: 50 horas**

- Captura fotográfica.
  - Tipología y características de cámaras fotográficas, formatos, tipos y tamaños de sensores. Relaciones de aspecto. Tipos de archivo admitidos y compresiones. Gama de índices de exposición. Velocidades de obturación y efectos sobre la imagen.
  - Tipología y características de objetivos fotográficos, tipos de objetivo. Distancias focales, ópticas fijas y objetivos zoom. Focales, formatos, ángulos de cobertura y factores de ampliación. Enfoque y profundidad de campo. Diafragma y números F.

- Operación de cámaras fotográficas, relaciones entre sensibilidad, iluminación, velocidades de obturación y diafragma. Composición del encuadre. Técnicas de instantánea. Técnicas de retrato. Técnicas de captación de objetos o personas en movimiento.
  - Soportes de cámara fotográfica, tipología, y características.
- Captura de vídeo.
- Tipología y características de videocámaras, tipología de videocámaras y funcionalidades. F o r m a t o s d e v í d e o , compresiones, codecs, tipos y tamaños de sensores. Soportes de grabación. Modalidades de código de tiempo. Relaciones de aspecto 4:3 y 16:9; relación de aspecto del pixel. Imágenes por segundo y exploración. Canales y opciones de audio. Objetivos integrados y ópticas intercambiables. Tipos y efectos sobre la imagen.
  - Operación de videocámaras, técnicas de encuadre y enfoque. Movimientos de cámara. Ajustes de luminancia y color. Conexión de micrófonos y líneas. Monitorizado y ajuste de niveles.
  - Soportes de cámara de vídeo, tipología, y características. Movimientos de cámara, panorámica, travelling, steadycam, entre otros.
- Ajuste de condiciones lumínicas con flashes fotográficos e iluminación ligera, aparatos de iluminación para fotografía y aparatos de iluminación para vídeo. Mejora de condiciones lumínicas para vídeo.
- Captación de secuencias de vídeo con fragmentación y puesta en escena idóneas para piezas de animación visual, organización del espacio de la toma. Ordenación de secuencias y planos.
- Identificación de imágenes y edición de etiquetas de metadatos. Edición de metadatos de imágenes digitalizadas. Cámaras digitales y tags

específicos de metadatos (Exif, IPTC y XMP, entre otros).

### **UNIDAD 3 - Tratamiento digital de imágenes de mapa de bits: 65 horas**

- Guiones, storyboard, especificaciones técnicas, maquetas y órdenes de producción.
- Transformaciones, correcciones de niveles y equilibrio de color, espacios de color. Gamma, codificación decodificación de luminancia o valores de color. Corrección de dominantes de color. Modo y profundidad de color, resolución, dimensiones y formato. Resolución (píxelestotales/píxeles por pulgada), profundidad de color (bits) y tamaño de archivo (bytes). Separación y mezcla de canales. Modos de escala de grises, color verdadero y color indexado. Ajustes de sobreexposición y subexposición. Ajustes de contraste, equilibrio de gris, brillo, tonos y saturación.
- Tratamiento y retoque digital de imágenes, corrección de defectos y anomalías, registrados y de origen técnico. Herramientas de convolución (enfoco y desenfoco). Eliminación de defectos, impurezas y elementos no deseados. Realce, afilado y desparasitado. Técnicas y herramientas de dibujo y pintura. Técnicas y herramientas de clonación. Reducción del número de tonos o colores (posterización). - Principios de edición no destructiva. Capas de ajuste, máscaras, filtros inteligentes, entre otros. - Adaptación y ajuste de las imágenes digitales al medio o soporte final, cuantización del color del píxel y niveles discretos de representación. Aproximación de colores por tramado de difusión (dithering). Color indexado (índices de tabla, paletas y mapas de colores). Especificación del color en tripletas hexadecimales. - Formatos adecuados de almacenamiento de archivos. Algoritmos y formatos de compresión de imágenes fijas. Tamaño de imagen (píxels) y tamaño de archivo (megabytes).
- Soportes de almacenamientos digitales, ópticos, magnéticos, magnetoópticos, unidades flash, entre otros.
- Generación y procesamiento de imágenes sintéticas por ordenador, software de generación y procesamiento de imágenes. Generación de imágenes fractales y funciones caóticas iterativas. Generación algorítmica de imágenes, fondos, tramas y texturas.
- Realización de pruebas de visualización e impresión, sistemas de visualización o reproducción, medios y soportes finales. Tiras de prueba,

parches, elementos de registro y escalas. Pruebas de reproducción secuencial de series de imágenes. Condiciones de exhibición en sesiones de animación música visual.

#### **UNIDAD 4 - Fotomontaje digital de imágenes de mapa de bits: 40 horas**

- Composición y estructura visual de la imagen, percepción del espacio y de la profundidad. Procedimientos artificiales de formación del espacio. Perspectiva mixta y efectos surrealistas o fantásticos.
- Técnicas y herramientas para el fotomontaje digital de imágenes, apoyo a la composición. Transformaciones geométricas. Corrección y ajustes de perspectiva. Perspectiva lineal, reencuadres y descentrado del punto de fuga.
- Ajustes de tamaño y resolución. Optimización de archivos de imagen digital.
- Modos de color, RGB, CMYK, escala de grises indexado, entre otros.
- Armonización de fondos y sujetos. Técnicas de trazado, selección y enmascaramiento. Trabajo con capas. Mascara de capa, mascara de canal (selección) y canal alfa. Creación de efectos de doble exposición y sobreimpresión.
- Montaje de panorámicas y mosaicos de imágenes. Fusión y suavizado de escalonamientos. Retoque, degradados, fundidos y calados. Filtros de convolución. Filtros de deformaciones, distorsiones y efectos especiales.
- Interpolación de imágenes. Tipología, al alza y a la baja. Algoritmos de interpolación, por aproximación, bilineal, bicúbica, entre otros. Tratamiento y edición de imágenes vectoriales:
- Imágenes y gráficos vectoriales, principios y elementos del diseño, balance (simetría y peso visual), contraste, énfasis, proporción, patrones, gradación y composición (estática y dinámica). Línea, forma, tamaño, espacio, color, textura y saturación (valor).
- Técnicas y herramientas de tratamiento y edición vectorial.
  - Imágenes de mapa de bits y vectoriales, diferencias y aplicaciones. Importación de elementos (imágenes, gráficos, textos, símbolos y logotipos, entre otros).

- Procesos de conversión. Rasterización de imágenes vectoriales. Trazado y vectorización de imágenes de mapa de bits.
  - Organización geométrica, ayudas a la composición y estructuras de soporte, reglas, guías y rejillas (rectangulares y axonométricas). Operaciones booleanas y combinación de objetos. Curvas Bézier. Puntos de control, nodos de anclaje y manejadores.
  - Transformaciones de color y efectos de volumen. Transformaciones geométricas y efectos de perspectiva. Expansión, contracción, simplificación de formas y efectos de trayecto.
- Técnicas y herramientas de trabajo con texto vectorial; legibilidad del contenido textual, rótulos, titulares y cuerpo de texto. Edición de textos en trazados y formas.
  - Adaptación y ajuste de las imágenes vectoriales al medio o soporte final, formatos vectoriales nativos, de exportación e intercambio. Lenguajes de marcado. Optimización y exportación de imágenes vectoriales, como frames, para aplicaciones de control de proyectores láser.

## **UNIDAD 5 - Edición de piezas visuales para sesiones de animación músicovisual: 44 horas**

- Configuraciones de proyecto en aplicaciones de secuenciación dinámica de gráficos e imágenes fijas y edición no lineal, características de formatos de vídeo en proyectos de edición, tamaño de imagen en píxeles, relación de aspecto, tipo de compresión y opciones de audio, entre otros.
- Opciones de importación de clips de vídeo, imágenes y audio a programas de secuenciación dinámica y edición. Importación e integración de gráficos 2D y 3D, modalidades de incrustación. Ajuste de canal alpha, transparencia y recorte.
- Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos

vectoriales y otros elementos, frame a frame, stopmotion, interpolación y morphing. Movimiento por trazados o guías. Movimiento de máscaras de ocultación. Creación de secuencias cíclicas de series de gráficos e imágenes fijas (bucles o loops).

- Técnicas de edición en línea de tiempos, ediciones por inserción, superposición y extracción. Ajuste fino de ediciones. Técnicas de sincronización. Tipos y parámetros de transiciones.
- Aplicación de correcciones y ajustes de contraste, brillo, saturación y tono, entre otros. - Generación de rótulos fijos y en movimiento, creación y edición de estilos de rótulos. Edición de rótulos en roll y crawl.
- Exportación de piezas editadas a soportes y archivos de difusión, determinación de propiedades técnicas del material que hay que exportar según su destino. Configuración de parámetros de salida. Adecuación de características técnicas al soporte.
- Optimización de archivos digitales. Formatos de almacenamiento. Algoritmos de compresión.

## **ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS**

El presente módulo da respuesta a una serie de funciones que conforman el perfil profesional del título. Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos anteriormente, para su impartición es conveniente que se dediquen las actividades de enseñanza aprendizaje a la adquisición de las competencias de dichas funciones en coordinación con los módulos de Preparación de sesiones de vídeo disc-jockey y Animación visual en vivo del presente ciclo. El presente módulo desarrolla las funciones correspondientes a la captación, edición y manipulación de imágenes fijas y en movimiento.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- a) Valorar las necesidades del público en sesiones de animación musical y visual y de la audiencia en emisoras de radio, teniendo en cuenta los criterios comerciales y de programación que pueden aplicarse en diferentes tipos de empresas y las posibles acciones de promoción que se van a emprender, con el fin de definir la forma

y el contenido de sesiones de animación musical y visual.

- b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.
- c) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.
- e) Evaluar las necesidades y modalidades de obtención de recursos musicales y visuales empleados en la realización de sesiones de animación musical y visual, o en emisoras de radio, analizando tendencias y distribuidores de recursos y aplicando la normativa de propiedad intelectual, para mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales de una sala o de una emisora de radio.
- g) Aplicar las técnicas de obtención, captación, manipulación y edición de imagen fija y móvil y de archivos visuales, valorando las características de diferentes tipos de público y la estructura de las sesiones de animación para proceder a su preparación y edición definitiva.
- k) Analizar los procedimientos de manipulación y mantenimiento preventivo de equipos y materiales empleados en las operaciones logísticas de transporte y almacenamiento en proyectos de sonido y en sesiones de animación musical y visual, valorando la aplicación de protocolos de seguridad personal y de conservación material, para proceder a su montaje y desmontaje en los espacios de destino.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este título que se relacionan a continuación:

- a) Definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual destinadas al público en directo o en emisoras de radio,

adecuados al gusto del público y de la dirección de la empresa, realizando acciones para su promoción.

- b) Determinar los medios humanos y materiales precisos para la realización de sesiones de animación musical y visual, con criterios de optimización de recursos y de cumplimiento de los objetivos predefinidos.
- c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.
- d) Captar, editar y preparar archivos musicales y visuales, de imagen fija y móvil, adaptados a los gustos del público y a la estructura prevista de las sesiones de animación, en sala o en emisora de radio.
- f) Montar, conexionar y desmontar equipos de sonido, imagen e iluminación en proyectos de sonido y de animación musical y visual, realizando la comprobación y el ajuste de los mismos para garantizar su operatividad.
- k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales originadas por cambios tecnológicos y organizativos en los procesos productivos, actualizando sus conocimientos, utilizando los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación.
- l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.
- m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía.
- n) Comunicarse eficazmente, respetando la autonomía y competencia de las distintas personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso productivo,



para evitar daños en las personas y en el entorno laboral y ambiental.

- o) Aplicar procedimientos de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos» en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
- p) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional.
- q) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural. Asimismo, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas de preparación, visualización y digitalización de originales, el tratamiento digital y las técnicas de fotomontaje en imágenes de mapa de bits y vectoriales, además de la captación fotográfica y audiovisual y las técnicas de animación 2D y postproducción de imágenes y sonidos, que están vinculadas fundamentalmente a las actividades de enseñanza aprendizaje de:
  - Digitalizar y capturar originales analógicos.
  - Realizar la toma de imágenes fotográficas.
  - Realizar la toma de imágenes de vídeo.
  - Realizar el tratamiento y retoque digital de imágenes de mapa de bits.
  - Realizar el tratamiento y la edición de imágenes vectoriales.
  - Realizar la edición de piezas visuales para las sesiones de animación musical visual.

## **TEMPORALIZACIÓN**

## PRIMERA EVALUACIÓN

### Unidad 1 y 2

En ella se desarrolla la introducción a las herramientas de trabajo para el ajuste, captación, calibración y digitalización mediante la utilización de equipos como: escáner, cámaras fotográficas, videocámaras, monitores, etc..., haciendo hincapié en la documentación necesaria para la organización del trabajo, así como en las configuraciones para la captación y manipulación de las imágenes, audio y video. Unidades 1 y 2

## SEGUNDA EVALUACIÓN

### Unidad 3.

En ella se profundiza el conocimiento y se analizan las técnicas transformación, manipulación y retoque de Imágenes en mapa de bits mediante el software Photoshop aplicando las técnicas y procedimientos adecuados. Unidad 3.

En esta evaluación se introduce la unidad 4 dedicada al fotomontaje digital, pero no se evalúa.

## TERCERA EVALUACIÓN

### Unidades 4 y 5

En ella se ajustan y se optimizan las imágenes utilizando herramientas y procesos para el fotomontaje digital aplicando técnicas de edición, interpolación, efectos, etc...

Tratamientos y edición de imágenes vectoriales, y edición de piezas visuales para sesiones músico visuales, rótulos y algoritmos de compresión. Unidades 4 y 5

-En función de las necesidades, capacidades y rapidez de trabajo del grupo, así como de la organización y disponibilidad de equipamientos y materiales, se podrá mezclar, ordenar o incidir en algunos aspectos específicos del temario.

- Bien por demanda laboral o por avances tecnológicos, se podrán ampliar

contenidos básicos en algún aspecto específico relacionado con el módulo y que se detecte que no están definidos en él.

## **DESARROLLO DE UNIDADES**

### **DIDÁCTICAS. TEORÍA TEDI**

PARA IMPARTIR LOS CONTENIDOS CONCEPTUALES DEL MÓDULO, SE UTILIZARÁN DOS HORAS SEMANALES DE LAS SIETE ASIGNADAS (UNA HORA EL LUNES DE CADA SEMANA Y OTRA HORA EL MARTES). EN ESTE TIEMPO Y ANTES DE LA PREPARACIÓN Y REALIZACIÓN DE LAS PRÁCTICAS, SE DARÁN LAS INDICACIONES ESPECÍFICAS PARA LA CONSECUCIÓN DE ESTAS.

### **PRÁCTICAS TEDI - PRIMERA EVALUACIÓN**

<b>UNIDAD 1 - PRÁCTICA</b> <b>1TIEMPO – 12 HORAS</b>
<b>NOMBRE PRÁCTICA: ESCANEO</b>
<b>LUGAR DE REALIZACIÓN: Taller 0</b> <b>FECHA: PRIMER TRIMESTRE</b> <b>MATERIAL: PC – ESCANER</b> <b>REALIZACIÓN: ESCANEADO DE DOS FOTOGRAFÍAS .Y DE DOS NEGATIVOS O DIAPOSITIVAS, CON EL CÁLCULO DE LA RESOLUCIÓN NECESARIA PARA UNA SALIDA A PAPEL TAMAÑO DIN A4 CON 300 PPP.</b>  <b>TOTAL DE IMÁGENES: 4</b>

**UNIDAD 1 – PRÁCTICA**  
**2TIEMPO – 13 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: ESCANEEO Y RETOQUE**

**LUGAR DE REALIZACIÓN:** Taller 0  
**FECHA:** PRIMER TRIMESTRE  
**MATERIAL:** PC – ESCANER  
**REALIZACIÓN:** ESCANEAR TRES COPIAS/NEGATIVOS/DIAPOSITIVAS ANTIGUAS DE LA FAMILIA, Y RETOCAR LAS IMPERFECCIONES, AJUSTAR EL COLOR Y LA LUMINOSIDAD.  
**SE PUEDEN USAR LOS MARCOS Y ADORNOS QUE SE ESTIMEN Y COMBINEN CON UN CRITERIO ESTÉTICO.**  
**TOTAL DE IMÁGENES:** 3

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**1TIEMPO – 7 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: PLANIFICACIÓN Y ANGULACIÓN**

**LUGAR DE REALIZACIÓN:** EXTERIOR  
**FECHA:** PRIMER TRIMESTRE  
**MATERIAL:** CÁMARA FOTOGRÁFICA  
**REALIZACIÓN:** SE DEBE ENCUADRAR AL MODELO PARA LAS SIGUIENTES TOMAS:

**PLANIFICACIÓN:**

- PLANO GENERAL
- PLANO MEDIO
- PLANO AMERICANO
- PRIMER PLANO
- PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO
- PLANO DETALLE

**ANGULACIÓN:**

- FRONTAL
- PICADO
- CONTRAPICADO
- CENITAL
- NADIR

**TOTAL DE IMÁGENES:** 11

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**2TIEMPO – 7 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: PRIORIDAD DE VELOCIDAD DE OBTURACIÓN Y DE DIAFRAGMA.**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR**

**FECHA: PRIMER TRIMESTRE**

**MATERIAL: CÁMARA**

**REALIZACIÓN: COMPENSAR LA EXPOSICIÓN PRIORIZANDO EN CADA CASO VELOCIDAD O DIAFRAGMA. SE REALIZARÁN LAS SIGUIENTES TOMAS:**

**PRIORIDAD DE DIAFRAGMA:**

**3 MOTIVOS DIFERENTES AL SOL: CADA MOTIVO CON F22, F16 Y F8. COMPENSAR CON LA VELOCIDAD DE OBTURACIÓN ADECUADA.**

**3 MOTIVOS DIFERENTES A LA SOMBRA: CADA MOTIVO CON F11, F8 Y F5,6. COMPENSAR CON LA VELOCIDAD DE OBTURACIÓN ADECUADA. PRIORIDAD DE VELOCIDAD:**

**3 MOTIVOS DIFERENTES AL SOL: CADA MOTIVO CON V500, V250 Y V125. COMPENSAR CON LA APERTURA DE DIAFRAGAMA ADECUADA.**

**3 MOTIVOS DIFERENTES A LA SOMBRA: CADA MOTIVO CON V30, V15 Y V8. COMPENSAR CON LA APERTURA DE DIAFRAGAMA ADECUADA.**

**TOTAL DE IMÁGENES: 3 IMÁGENES DE CADA MOTIVO. 12 MOTIVOS: TOTAL DE IMÁGENES 36**

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**3 TIEMPO – 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: ILUMINACIÓN EN CLAVE ALTA CON FLASHES DE**

**ESTUDIO**

**LUGAR DE REALIZACIÓN:**  
**PLATÓFECHA: PRIMER**  
**TRIMESTRE**

**MATERIAL: CÁMARA, FLASHES DE ESTUDIO, SINCRONIZADOR DE INFRARROJOS Y FLASHÍMETRO**

**REALIZACIÓN: ILUMINAR AL MODELO DOS CAJAS DE LUZ. EL FONDO BLANCO TAMBIÉN SE ILUMINA CON DOS FLASHES. LA RELACIÓN DE EXPOSICIÓN FRONTAL-FONDO SERÁ DE 1:1 O INCLUSO 1:2**

**3 FOTOS COLOR**

**3 FOTOS B/N**

**3 FOTOS B/N CON VIRADO**

**3 FOTOS B/N CON FONDO GRIS**

**3 FOTOS B/N CON VIRADO Y COLOREADO DE UNA PARTE DE LA IMAGEN.**

**TOTAL DE IMÁGENES: 15**

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**4TIEMPO – 6 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: DISTANCIA FOCAL**

**LUGAR DE REALIZACIÓN:**  
**EXTERIOR**  
**FECHA:** PRIMER  
**TRIMESTRE**  
**MATERIAL:** CÁMARA, TRÍPODE, FOTÓMETRO Y ELEMENTOS  
**PARA LA COMPOSICIÓN**  
**REALIZACIÓN:** 2 MOTIVOS/SUJETOS  
- EN EL PRIMER CASO Y TAN SOLO VARIANDO LA DISTANCIA FOCAL SE  
CAMBIARÁ EL ENCUADRE DEL SUJETO.  
    -ANGULAR +- 20mm  
    -NORMAL +-50mm  
    -TELE +-100mm  
- EN EL SEGUNDO CASO SE VARIARÁ TANTO LA DISTANCIA FOCAL COMO  
LA DISTANCIA CÁMARA-SUJETO PARA CONSEGUIR EL MISMO  
ENCUADRE DEL SUJETO EN LAS TRES TOMAS (EL FONDO SÍ  
CAMBIARÁ TANTO DE ENFOQUE COMO DE ENCUADRE)  
    -ANGULAR +- 20mm  
    -NORMAL +-50mm  
    -TELE +-100mm  
**REPETIR CON OTROS DOS**  
**MOTIVOS. TOTAL DE IMÁGENES: 12**

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**5TIEMPO – 6 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: FLASH TTL**

**LUGAR DE REALIZACIÓN:**  
**EXTERIOR**  
**FECHA:** PRIMER  
**TRIMESTRE**  
**MATERIAL:**  
CÁMARA, FLASH TTL  
**REALIZACIÓN:** FOTOGRAFIAR A UN SUJETO DESDE DISTINTAS  
DISTANCIAS Y CON DIFERENTE APERTURA DE DIAFRAGMA  
HACIENDO USO DEL FLASH CON MEDICIÓN TTL:  
VELOCIDAD 1/60.  
    F16 2 METROS, 4 METROS Y 7 METROS  
    F8 2 METROS, 4 METROS Y 7 METROS  
    F4 2 METROS, 4 METROS Y 7 METROS

**TOTAL DE IMÁGENES: 9**

**UNIDAD 2 – PRÁCTICA**  
**6TIEMPO – 14 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: SPOT PUBLICITARIO**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0**  
**FECHA: PRIMER TRIMESTRE**  
**MATERIAL: CÁMARA, PC, MICRÓFONO, ILUMINACIÓN.**  
**REALIZACIÓN: REALIZAR UN SPOT PUBLICITARIO CON IMÁGENES PROPIAS**  
**DURACIÓN: ENTRE 20 Sg Y 40 Sg.**

**PRÁCTICAS TEDI - SEGUNDA EVALUACIÓN**

**UNIDAD 3 – PRÁCTICA**  
**1TIEMPO – 18 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: AJUSTES BÁSICOS**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0**  
**FECHA: SEGUNDO TRIMESTRE**  
**MATERIAL: CÁMARA, PC.**  
**REALIZACIÓN: REALIZAR CUATRO TOMAS FOTOGRÁFICAS DE CADA UNO DE LOS SIGUIENTES TEMAS, CONTROLANDO CORRECTAMENTE LA EXPOSICIÓN GENERAL:**

- ARQUITECTURA: EDIFICIOS, CASAS, CALLES, MOBILIARIO URBANO, ETC.
- NATURALEZA: PLANTAS, ANIMALES, JARDINES, ETC.
- PERSONAS: RETRATOS DE LAS PERSONAS DE MI ENTORNO

**SOBRE DICHAS FOTOGRAFÍAS REALIZAR LOS AJUSTES BÁSICOS SIGUIENTES:**

- HORIZONTE: PONER A NIVEL
- EXPOSICIÓN: NIVELES, CURVAS, EXPOSICIÓN
- EQUILIBRIO DE COLOR
- TONO-SATURACIÓN
- CORRECCIÓN DE LENTE

**TOTAL DE IMÁGENES: 4**



**UNIDAD 3 – PRÁCTICA**  
**2TIEMPO - 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: REVELADO DE FORMATO RAW**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0**

**FECHA:** SEGUNDO TRIMESTRE

**MATERIAL:** CÁMARA, PC.

**REALIZACIÓN:** REALIZAR DOS TOMAS FOTOGRÁFICAS DE CADA UNO DE LOS SIGUIENTES TEMAS, CONTROLANDO CORRECTAMENTE LA EXPOSICIÓN GENERAL:

- ARQUITECTURA: EDIFICIOS, CASAS, CALLES, MOBILIARIO URBANO, ETC.
- NATURALEZA: PLANTAS, ANIMALES, JARDINES, ETC.
- PERSONAS: RETRATOS DE LAS PERSONAS DE MI ENTORNO

SOBRE ESTAS FOTOGRAFÍAS HA DE EFECTUARSE EL REVELADO RAW CON ADOBELIGHTROOM O CAMERA RAW, UTILIZANDO AJUSTES GENERALES Y POR ZONAS.

**TOTAL DE IMÁGENES: 6**

**UNIDAD 3 – PRÁCTICA**  
**3TIEMPO - 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: ALTO RANGO DINÁMICO (HDR)**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0**

**FECHA:** SEGUNDO TRIMESTRE

**MATERIAL:** CÁMARA, PC.

**REALIZACIÓN:** FOTOGRAFÍA CUATRO ESCENAS QUE TENGAN ZONAS CON MUCHA DIFERENCIA DE ILUMINACIÓN. REALIZA CUATRO HDR.

**TOTAL DE IMÁGENES: 4**

**UNIDAD 3 - PRÁCTICA**  
**4TIEMPO - 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: PANORÁMICAS**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR –**  
**TALLER 0**  
**FECHA:** SEGUNDO TRIMESTRE  
**MATERIAL:** CÁMARA, PC.  
**REALIZACIÓN:** REALIZA TRES PANORÁMICAS: DOS ESCENAS URBANAS Y EDIFICIOS Y OTRA DE NATURALEZA.  
CADA PANORÁMICA DEBE MONTARSE CON UN MÍNIMO DE CUATRO FOTOGRAFÍAS.

**TOTAL DE IMÁGENES: 3**

**UNIDAD 3 - PRÁCTICA**  
**5TIEMPO - 17 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: CÓMIC**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0**  
**FECHA:** SEGUNDO TRIMESTRE  
**MATERIAL:** CÁMARA, PC.  
**REALIZACIÓN:** REALIZAR UN FOTOMONTAJE ESTILO CÓMIC, SIRVIÉNDOSE DE FOTOGRAFÍAS PROPIAS, AL MENOS 30, CON UN DISEÑO Y RETOQUE LIBRE.

PARA REALIZAR ESTA PRÁCTICA SE PUEDEN TOMAR MODELOS DE CÓMIC COMO REFERENCIA.

**PRÁCTICAS TEDI - TERCERA EVALUACIÓN**

**UNIDAD 4 – PRÁCTICA**  
**1TIEMPO – 20 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: MONTAJE FOTOGRÁFICO**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR - TALLER 0**  
**FECHA:** SEGUNDO Y TERCER TRIMESTRE  
**MATERIAL:** CÁMARA, PC,  
**REALIZACIÓN:** IDEAR CUATRO PROYECTOS FOTOGRÁFICOS PARA PÁGINA DE REVISTA EN FORMATO DIN A4 A 300 PPP.

PROYECTO 1 (DOS FOTOGRAFÍAS): PERSONAJES SOBRE UN FONDO  
PROYECTO 2 (DOS FOTOGRAFÍAS): OBJETOS SOBRE UN FONDO

- EFECTUAR LOS AJUSTES GENERALES Y LOCALES DE TODAS LAS FOTOGRAFÍAS PARA LOS MONTAJES.
- APLICAR LAS TÉCNICAS DE RETOQUE DE BELLEZA Y DE PRODUCTOS.
- REALIZAR LOS MONTAJES FOTOGRÁFICOS PARA LOS CUATRO PROYECTOS, CUIDANDO LA COHERENCIA ENTRE CALIDAD DE LAS LUCES, DIRECCIÓN DE LUCES, COLORES, CONTRASTE, ETC, ENTRE LAS FOTOGRAFÍAS QUE VAN A SER OBJETO DE LOS MONTAJES.
- REDACCIÓN E INCLUSIÓN DE ESLÓGANES Y TEXTOS PUBLICITARIOS.

**TOTAL DE IMÁGENES: 4**

**UNIDAD 4 – PRÁCTICA**  
**2TIEMPO – 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: EDICIÓN TARJETA DE PRESENTACIÓN ESTILO POP**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR –**

**TALLER 0FECHA:** TERCER TRIMESTRE

**MATERIAL:** CÁMARA, PC.

**REALIZACIÓN:** REALIZAR UNA TARJETA DE PRESENTACIÓN DE CUALQUIER ACTIVIDAD, CON FOTOGRAFÍAS, GRÁFICOS Y TEXTOS, Y QUE MUESTRE UNAESTÉTICA ESTILO POP-ART EN FORMATO 10 X 20 CM.,

**UNIDAD 4 – PRÁCTICA**  
**3TIEMPO – 10 HORAS**

**NOMBRE PRÁCTICA: DISEÑO DE CARTEL**

**LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR –**

**TALLER 0FECHA:** TERCER TRIMESTRE

**MATERIAL:** CÁMARA, PC.

**REALIZACIÓN:** BUSCAR UN CARTEL EN INTERNET QUE ESTÉ MAL DISEÑADO Y REALIZAR UNA VERSIÓN MODIFICADA PARA MEJORAR EL DISEÑO. PRESENTAR ELCARTEL ORIGINAL Y LA VERSIÓN MEJORADA

<b>UNIDAD 5 – PRÁCTICA</b> <b>1TIEMPO – 10 HORAS</b>
<b>NOMBRE PRÁCTICA: EDICIÓN DE TEXTO CON AUDIO.</b>
<b>LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0</b> <b>FECHA:</b> TERCER TRIMESTRE <b>MATERIAL:</b> CÁMARA, PC, MICRÓFONO, ILUMINACIÓN. <b>REALIZACIÓN:</b> REALIZAR UNA COMPOSICIÓN EN PREMIER CON UN FONDO, AUDIO Y TEXTO. <b>DURACIÓN:</b> 1 MINUTO.
<b>UNIDAD 5 – PRÁCTICA</b> <b>2TIEMPO – 10 HORAS</b>
<b>NOMBRE PRÁCTICA: VIDEO CLIP MUSICAL</b>
<b>LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0 –</b> <b>PLATÓFECHA:</b> TERCER TRIMESTRE <b>MATERIAL:</b> CÁMARA, PC, MICRÓFONO, ILUMINACIÓN. <b>REALIZACIÓN:</b> REALIZAR UN VIDEOCLIP MUSICAL CUIDANDO LA COMPOSICIÓN, SINCRONIZACIÓN DE AUDIO, TEXTOS, MONTAJE, ETC... <b>DURACIÓN:</b> LIBRE (LO QUE DURE LA CANCIÓN)
<b>UNIDAD 5 – PRÁCTICA</b> <b>3TIEMPO - 24 HORAS</b>
<b>NOMBRE PRÁCTICA: PIEZA VISUAL PARA SESIÓN DE VDJ.</b>
<b>LUGAR DE REALIZACIÓN: EXTERIOR – TALLER 0 –</b> <b>PLATÓFECHA:</b> TERCER TRIMESTRE <b>MATERIAL:</b> CÁMARA, PC, MICRÓFONO, ILUMINACIÓN. <b>REALIZACIÓN:</b> REALIZAR UNA PIEZA CON IMÁGENES, GRÁFICOS, VIDEOS Y SONIDO PARA SU UTILIZACIÓN EN UNA SESIÓN DE VDJ. CUIDANDO LA COMPOSICIÓN, SINCRONIZACIÓN DE AUDIO, TEXTOS, MONTAJE, ETC... <b>DURACIÓN:</b> LIBRE

## METODOLOGÍA

Habrán dos tipos de clases: teórico-prácticas y prácticas.

Dada la gran duración de las clases no resulta aconsejable dedicar el tiempo completo de una clase a contenidos teóricos. Cada clase teórico-práctica se compondrá de un primer bloque dedicado a explicar aspectos

teóricos y un segundo bloque dedicado a practicar las técnicas aprendidas en la primera parte. En las clases prácticas se concluirán las acciones planteados en las clases teórico- prácticas.

A lo largo del curso, además de las actividades indicadas anteriormente, se llevarán a cabo pruebas teóricas para confirmar el nivel de conocimiento adquirido por los alumnos. La valoración de pruebas teóricas y ejercicios prácticos servirán para la consecución de la calificación de cada evaluación.

Considerando que el presente módulo se basa en una sucesión continua de actividades, las calificaciones de las evaluaciones dependerán en gran medida de los ejercicios prácticos realizado por los alumnos durante cada período.

*Las distribución, contenido, duración y valoración de las tareas prácticas se realizará dependiendo de las circunstancias y eventualidades del curso, así como de las características propias del grupo.*

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Interés e iniciativa por la asignatura.
2. Aproximación a los resultados solicitados en cada práctica, valorando especialmente la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
3. Planificación de los trabajos personales y en grupo.
4. Creatividad, gusto estético, presentación y orden en los trabajos.
5. Reflexiones sobre los ejercicios expresadas en las memorias de cada uno de ellos.
6. Integración en los grupos de trabajo.
7. Seguimiento de las normas generales.

8. Esfuerzo para alcanzar los objetivos propuestos en tiempo y forma previstos en las prácticas.
9. Asistencia regular a las clases. Las faltas frecuentes ( a partir del 20%) supondrán la pérdida del derecho a evaluación continua.
10. Atención a las explicaciones teóricas y actitud activa en las prácticas.
11. Uso correcto de los materiales, tanto equipamiento como consumibles.
12. Entrega de todos los trabajos en forma y fecha.
13. Las posibilidades del alumno.
  - Para la superación de la asignatura será necesario tener aprobados todos los exámenes, ejercicios y prácticas. No se realizará la media del módulo hasta tener aprobadas por separado los conceptos y los procedimientos.
  - Será imprescindible la presentación correcta de los ejercicios y prácticas, siempre cumpliendo los plazos establecidos.
  - Toda práctica deberá contar con una pequeña memoria explicativa del proceso de trabajo y resultados.
  - Se valorará la originalidad, presentación y la creatividad en los trabajos personales.
  - Las prácticas de ajuste y retoque deberán prescindir de efectos que muestren un trabajo no natural.
  - Al finalizar cada práctica el alumno o grupo deberá dejar el área de trabajo recogida y en perfectas condiciones según las indicaciones del profesor.
  - **Las pruebas teóricas suponen el 40% de la nota final, los ejercicios prácticos aportan un 50% y la actitud( asistencia y participación) un 10%.**

## **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

Cada unidad de la programación tiene asociados unos ejercicios prácticos. Además de ellos habrá tres pruebas teóricas al final de cada trimestre de evaluación.

Como el procedimiento de evaluación es continua el alumno que supere la tercera evaluación aprobará el módulo.

## **SISTEMA DE RECUPERACIÓN EVALUACIONES PENDIENTES**

Al alumno se le facilitarán actividades extras para recuperar los ejercicios prácticos no superados, siempre que el alumno/a lo solicite.

La recuperación de evaluaciones no superadas se realizará en el período establecido para ello hasta finales del mes de junio. El alumno/a que suspenda el módulo tiene la obligación de asistencia en el período de recuperación, de no ser así, se le bajará la nota el porcentaje correspondiente al tiempo faltado, hasta alcanzar la máxima reducción del 50% de la nota, o sea que solo podrá sacar un 5.

## **SOLICITUDES DE SUBIDA DE NOTA**

El alumno que habiendo aprobado el módulo en la convocatoria ordinaria y desee una nota superior a la obtenida deberá solicitarlo por escrito en Jefatura de Estudios en el tiempo establecido para ello y asistir obligatoriamente a las clases de recuperación durante el período de Mayo a Junio.

Los profesores del módulo solicitarán al alumno la realización de una serie de ejercicios y prácticas diferentes a los realizados durante el curso ordinario; además habrán de realizar un examen al final de este período. Estas prácticas serán las mismas para todos los alumnos/as que soliciten subida de nota y se diseñarán en función del número de alumnos/as y de los materiales y espacios disponibles.

Se calificará la subida de nota con el 50% del total, y los ejercicios prácticos con el restante 50%, siendo imprescindible aprobar las dos

partes por separado para hacer media.

El alumno que falte más de un 20% del tiempo asignado para este período de subida de notas no podrá presentarse al examen y por tanto no podrá subir nota.

## **ADAPTACIONES CURRICULARES PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

La atención a la diversidad se propone para paliar la situación de los alumnos con necesidades educativas especiales, es decir, aquellos que tienen deficiencias en el aprendizaje, bien permanentes (deficiencias físicas sensoriales, intelectuales, etc.) bien transitorias (problemas de maduración, deficiencias socioculturales, afectivas, etc.)

Se estudiará junto al departamento de Orientación las medidas a adoptar, en función de los alumnos y las necesidades detectadas.

## **MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Para las clases teóricas serán necesarios los siguientes recursos:

- Pizarra
- Ordenador y Proyector Digital.

Para las prácticas serán necesarios los siguientes recursos:

- Un mínimo de un equipo informático por cada dos alumnos.  
Cada equipo informático contará con un ordenador dotado como mínimo con 4 GByte de memoria RAM, 200 Gbyte de disco duro, monitor de 17"o más con posibilidad de calibración, software de edición de imagen y de video (Photoshop, Premier o similar).
- Escáner fotográfico.
- Equipos de captación sonora (micrófonos, pértigas y cables)
- Cámaras de video o cámara de fotografía réflex con opción de grabar imagen en movimiento.



- Equipo de iluminación con accesorios (filtros, pantallas, trípodes, etc.)
- Trípode o Estabilizador de movimiento de cámara
- Fotómetro

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Scott Kelby - Manipula tus fotografías con Photoshop CS6. Anaya Multimedia 2012.
- Scott Kelby - La Fotografía Digital Con Scott Kelby, Anaya Multimedia 2013.
- Martin Evening - [Photoshop CC 2014 para fotógrafos. Anaya Multimedia 2015.](#)
- Peter Ward - Cámara de video Digital, Escuela de Cine y Video de Andoain 2002
- [mediatice](#) (Autor) - Aprender Premiere-Pro Cc Con 100 EjerciciosPrácticos.- [MEDIAactive](#), 23 ene 2014.
- [Antonio Paniagua Navarro](#) - Premiere CS6 (Manuales Imprescindibles), 6 nov 2012.
- Manual de referencia Adobe Premier Pro CC, Adobe Systems Incorporated, junio de 2024.

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES NO INCLUIDAS EN EL DEPARTAMENTO DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**

Se asistirán a aquellos acontecimientos y actividades que, teniendo un interés especial para el modulo, organicen en Málaga instituciones o particulares. Especialmente aquellas actividades que puedan integrarse en la programación.

- Visitas a Productoras audiovisuales, estudios de Sonido o

Televisiones.

- Presentaciones de nuevos productos Audiovisuales.