

## CULTURA AUDIOVISUAL

### Introducción

La materia Cultura Audiovisual pretende iniciar a los estudiantes en la fabricación de sus propias imágenes y productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática, como la fotografía, o dinámica, como el vídeo. Para esto es necesario que el alumnado esté en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de nuestro tiempo.

La sociedad moderna tiene como una de sus señas de identidad la presencia de imágenes digitales en prácticamente cualquier actividad que desarrolle. La cantidad de información que circula en la actualidad construida a partir de elementos técnicos audiovisuales (fotografía, cine, vídeo, televisión, e incluso radio) es de una importancia tal y una magnitud de tal dimensión como nunca se ha dado en la historia de la humanidad en épocas precedentes.

Estamos inmersos de lleno en la era digital e Internet. Estos dos elementos están suponiendo un cambio tal en los comportamientos sociales que cuesta aventurar hacia dónde caminan las nuevas generaciones nacidas dentro de este sistema de información e intercambio de datos. Por primera vez en la historia, prácticamente todo el mundo, en todos los países, tiene herramientas de recepción y envío de información en el instante, información que se construye con las herramientas que esta asignatura trata de analizar para facilitar el aprendizaje.

Con la aparición de las nuevas plataformas digitales se ha incrementado la posibilidad que se tiene de publicar en la red productos construidos con muy pocos medios técnicos y al margen de la industria dedicada a la producción digital. Estas producciones individuales pueden ser vistas y/o escuchadas por millones de personas. Por primera vez en la historia, los creativos pueden alcanzar el reconocimiento de su obra sin pasar por el filtro de la industria audiovisual. Este apoyo inicial sirve como indicativo de calidad para una posterior integración de los nuevos creadores dentro de la industria audiovisual. Por otro lado, la facilidad de exposición del material ("subir a la red") no supone un aumento de la calidad de lo creado; muy al contrario, la realidad nos indica que la posibilidad ilimitada de generar fotos, vídeos, blogs y páginas web sin la ayuda del criterio razonado de la industria está inundando el mercado audiovisual de productos de calidad muy deficiente. Resulta pertinente, por tanto, que los alumnos y alumnas entiendan la importancia del proceso creativo y su relación inexcusable con la industria que se encarga de gestionarlo.

Otra de las novedades que presenta el mundo digital actual, que le diferencia de sus orígenes (sistemas analógicos), es la posibilidad de generación de imágenes artificiales o alteradas de un modo difícilmente distinguible de la imagen obtenida por pura impresión de la realidad. Los modernos sistemas digitales de edición permiten crear o modificar la realidad de la imagen con una calidad difícilmente distinguible de la simple plasmación de la realidad en un fotograma de celuloide.

Por tanto, se hace necesario y pertinente, facilitar a los alumnos y alumnas herramientas técnicas y educativas que les ayuden a gestionar la marea de datos, información, imágenes, sonidos, y posibilidades creativas que diariamente reciben en casi todos los ámbitos en los que se desarrolla su vida. La intensidad y

efectividad que consiguen las creaciones plásticas realizadas en soporte digital son, indudablemente, de una fuerza impresionante, puesto que combinan sabia o certeramente, imágenes, música y mensajes sonoros.

Se trata, por tanto, de que el alumnado comprenda y analice la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios de producción utilizados para generarla; de esta manera, podrá ser capaz de desarrollar un sentido crítico y personal, para ordenar la información recibida y atemperar la intensidad de la potencia icónica que el mundo audiovisual genera.

La adquisición de competencias para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, debe servir para crear una ciudadanía más responsable, crítica y participativa.

Esta materia tiene un carácter propedéutico necesario y básico para su desarrollo en etapas posteriores, ya sea en estudios universitarios de comunicación audiovisual y publicidad, bellas artes (entre otros); como para los de formación profesional de imagen y sonido y enseñanzas artísticas.

En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los productos que se presentan por medios digitales. Aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta al espectador de una manera determinada.

El segundo de ellos es la creación, por parte del alumnado, de productos audiovisuales. Aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales es, probablemente, una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y humano, que podemos facilitar a los alumnos y alumnas para la comprensión de los contenidos que reciben por medios digitales.

Estas dos vías son, por tanto, imprescindibles y complementarias en la formación. Cada una de ellas ayuda a la otra para caminar juntas en el objetivo de formar a los alumnos y alumnas en una materia tan apasionante como es la creación audiovisual. El alumnado necesitará saber leer los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar productos digitales, con el fin de comunicarse y conocer mejor la realidad de la cultura audiovisual.

### **Bloques de contenido**

Los contenidos de la materia Cultura Audiovisual se han estructurado en cinco bloques:

En primer curso:

- **Bloque 1**, Imagen y significado.
- **Bloque 2**, La imagen fija y su capacidad expresiva.
- **Bloque 3**, La imagen en movimiento y su capacidad expresiva.
- **Bloque 4**, Narrativa audiovisual.

En segundo curso:

- **Bloque 1**, Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media

- **Bloque 2**, Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.
- **Bloque 3**, Los medios de comunicación audiovisual.
- **Bloque 8**, La publicidad.
- **Bloque 9**, Análisis de imágenes y mensajes multimedia.

Cultura Audiovisual se desarrolla durante dos cursos académicos, con el criterio organizador de afianzar en el primer curso de Bachillerato las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo y aplicación técnica en el segundo curso.

En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales sencillas.

En el segundo curso el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales; asimismo, comprenderá la organización de la producción de audiovisuales, y las características de los nuevos *media* y de los mensajes publicitarios, a fin de valorar y realizar productos audiovisuales sencillos.

### **Orientaciones metodológicas**

Además de los principios y orientaciones metodológicas previstos en el articulado del presente decreto, la acción docente en la materia de Cultura Audiovisual tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Es conveniente que se trabajen las técnicas de planificación, producción y postproducción de proyectos de imágenes fijas y en movimiento. Dentro de las posibilidades técnicas de cada centro, se realizarán proyectos aplicando los conceptos teóricos.
- La enseñanza será individualizada dentro de su carácter grupal, teniendo en cuenta las motivaciones del alumno, sus intereses, orientando al alumno a buscar su forma de expresión y desarrollo de las competencias de la materia y participativa, fomentando la crítica constructiva, el dialogo y la comunicación entre el grupo con puestas en común de los ejercicios.
- Se fomentará el esfuerzo personal y el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la buena conservación del material y de las producciones, así como la participación activa en el ámbito audiovisual, ya sea individual o colectiva en certámenes, concursos u otras actividades.
- Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente de la utilización de programas. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo, sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud y rapidez que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia. En cualquier



caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en Internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

### **Contenidos, Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables**

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de esta materia se recogen en las siguientes tablas.

## PRIMER CURSO DE BACHILLERATO

### BLOQUE 1: IMAGEN Y SIGNIFICADO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen representada: funciones y forma.</li> <li>• Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.</li> <li>• Los medios audiovisuales y sus características principales.</li> <li>• Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los "new media".</li> </ul> <p>Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.</li> </ul>	<p>1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.</p> <p>2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.</p> <p>3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet.</p> <p>4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p>	<p>1.1. Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc. y establece sus diferencias formales.</p> <p>2.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.</p> <p>3.1. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.</p> <p>4.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.</p> <p>4.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.</p> <p>4.3. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.</p> <p>4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.</p>

**BLOQUE 2: LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.</li> <li>• El encuadre en la imagen fija.</li> <li>• La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales.</li> <li>• La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.</li> <li>• La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaime de Laiguana, Eugenio Recuenco.</li> <li>• La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.</li> <li>• Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.</li> <li>• La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).</li> <li>• La composición de imágenes fijas. Ritmo Visual.</li> <li>• La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guión de la</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.</li> <li>2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.</li> <li>3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.</li> <li>4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB.</li> <li>5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea y captura del movimiento.</li> <li>2.1. Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.</li> <li>3.1. Analiza la obra gráfica de fotografías que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irving Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.</li> <li>3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.</li> <li>4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.</li> <li>4.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color.: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Leele, y otros posibles.</li> <li>5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.</li> </ol>

<p>historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica.</li><li>• Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.</li><li>• Tratamiento de imágenes digitales.</li></ul>	<p>6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.</p> <p>7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.</p> <p>8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda.</p> <p>9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.</p> <p>10. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.</p>	<p>6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.</p> <p>7.1. Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.</p> <p>8.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaime de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.</p> <p>9.1. Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.</p> <p>10.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.</p> <p>10.2. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.</p> <p>10.3. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.</p> <p>10.4. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por Internet.</p> <p>10.5. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.</p>
---	--	---



**BLOQUE 3: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.</li><li>• La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación.</li><li>• Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D.</li><li>• Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales.</li><li>• Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El <i>bullet time</i>.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.</li><li>2. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.</li><li>3. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. obtenida por diferentes medios digitales.</li><li>4. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y <i>bullet time</i>.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.</li><li>2.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.</li><li>2.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.</li><li>3.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.</li><li>3.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.</li><li>3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.</li><li>4.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).</li></ol>



<p>5. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.</p>	<p>5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.</p>
--	--

**BLOQUE 4: NARRATIVA AUDIOVISUAL.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.</li> <li>• Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.</li> <li>• El diálogo en el cine: plano y contraplano.</li> <li>• El plano secuencia.</li> <li>• Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back</li> <li>• Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board.</li> <li>• El montaje audiovisual.</li> <li>• Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.</li> <li>• Narrativa de los productos interactivos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.</li> <li>2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.</li> <li>2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.</li> <li>2.2. Comenta, a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.</li> <li>2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La sogá" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatozov.</li> <li>3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.</li> <li>3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.</li> <li>4.1. Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.</li> <li>4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.</li> </ol>		

<p>5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.</p>	<p>5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.</p>
<p>5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.</p>	
<p>6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.</p>	<p>6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media" identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.</p>
<p>7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.</p>	<p>7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.</p>

### SEGUNDO CURSO DE BACHILLERATO

#### BLOQUE 1: INTEGRACIÓN DE SONIDO E IMAGEN EN LA CREACIÓN DE AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La función expresiva del sonido.</li> <li>Características técnicas.</li> <li>• La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfónica.</li> <li>• La grabación y difusión musical.</li> <li>Los sistemas monofónicos,</li> </ul>	<p>1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.</p> <p>2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.</p>	<p>1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.</p>
		<p>2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.</p>

<p>estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.</li><li>• La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.</li></ul> <p>Integración del sonido en las producciones audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen.</li><li>• Funciones de la banda sonora.</li><li>• La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.</li><li>• La banda sonora en el cine español. Los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc.</li><li>• Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.</li><li>• El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Linder y Charlie Chaplin.</li><li>• La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd.</li><li>• La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen.</li><li>• La comedia coral. La obra</li></ul>	<p>3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.</p> <p>4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.</p> <p>5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.</p> <p>6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.</p> <p>7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.</p> <p>8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.</p>	<p>3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.</p> <p>4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.</p> <p>5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.</p> <p>5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.</p> <p>6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.</p> <p>7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.</p> <p>8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.</p> <p>8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.</p>
---	--	---

<p>cinematográfica de Luis García Berlanga.</p>	9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.	9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine.
	10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.	10.1. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.
	11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.	11.1. Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.

**BLOQUE 2: CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA EN LOS DIFERENTES MEDIOS.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual.</li> <li>• Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.</li> <li>• Proceso de producción audiovisual y multimedia.</li> <li>• Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.</li> <li>• Edición y postproducción de documentos multimedia.</li> <li>• Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital.</li> </ul>	1. Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.	1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.	
	2. Analizar las características técnicas y expresivas de los diferentes medios de comunicación y sus posibilidades informativas y comunicativas, identificando los tipos de destinatarios de los mensajes.	2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.	2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.
	3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.		2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.  2.3. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.  3.1. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condicionantes del diseño para todos.</li> </ul>	<p>4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.</p>	<p>4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine. 4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtítulos de productos audiovisuales y multimedia.</p>
---	--	--

**BLOQUE 3: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva.</li> <li>• Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual.</li> <li>• La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.</li> <li>• Los grandes realizadores.</li> <li>• La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género.</li> <li>• Radio interactiva.</li> <li>• Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional.</li> <li>2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.</li> <li>3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.</li> <li>4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.</li> <li>5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.</li> <li>2.1 Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.</li> <li>3.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.</li> <li>4.1 Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.</li> <li>4.2. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.</li> <li>5.1. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.</li> </ol>



<p>de resultados y trascendencia en la producción audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La radio y la televisión como servicio público.</li> <li>• Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación.</li> <li>• El uso responsable de la red.</li> <li>• Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.</li> </ul>	<p>6. Identificar y discernir las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.</p>	<p>6.1. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.</p> <p>6.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.</p> <p>6.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red.</p>
---	--	--

**BLOQUE 4: LA PUBLICIDAD.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El análisis de la imagen publicitaria.</li> <li>• La publicidad: información, propaganda y seducción.</li> <li>• Funciones comunicativas. Funciones estéticas.</li> <li>• Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones.</li> <li>• La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas.</li> <li>• Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.</li> </ul>	<p>1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.</p> <p>2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión.</p>	<p>1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.</p> <p>1.2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.</p> <p>1.3. Justifica la composición comunicativa y la estructura de spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.</p> <p>2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.</p> <p>2.2. Difiere las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.</p>

	<p>3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.</p> <p>4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.</p>	<p>3.1. Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.</p> <p>4.1. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad.</p>
--	---	---

**BLOQUE 5: ANÁLISIS DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA.**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento.</li><li>• Análisis de productos multimedia.</li><li>• Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes.</li><li>• La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.</li></ul>	<p>1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales.</p> <p>2. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.</p>	<p>1.1. Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.</p> <p>2.1. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en Internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.</p> <p>2.2. Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.</p> <p>2.3. Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.</p>





2.4. Elabora una pequeña producción audiovisual aplicando soluciones expresivas según el género y formato seleccionado.