

Imagen y Sonido

Los medios de comunicación, y muy especialmente los audiovisuales, están condicionando, en gran medida, nuestra vida. Por ello, se hace necesario reconocer la importancia de sonidos e imágenes en el mundo contemporáneo, incluyéndolos en los planes educativos con el debido protagonismo, con el fin de que el alumnado analice críticamente y conozca los procesos y técnicas que dan lugar a su integración en un lenguaje audiovisual.

En este sentido, la materia Imagen y Sonido promueve la formación de una ciudadanía crítica, responsable y autónoma, tanto en el análisis de los mensajes como para la utilización responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de audiovisuales, favoreciendo la adquisición de criterio estético, la sensibilidad artística y la capacidad comunicativa. El alumnado debe ser capaz de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta la no discriminación de las personas con discapacidad y la accesibilidad en la elaboración de los documentos.

El objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido, partiendo de un análisis crítico de las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación, ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

Por su carácter práctico e integrador, Imagen y Sonido contribuye, a través de siete competencias específicas, a las competencias clave para la etapa del Bachillerato. En particular, es destacada su contribución a las competencias digital y STEM, puesto que proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrando un panorama creativo más cercano y actual, así como su importancia en la configuración de equipos técnicos. Asimismo, integra actividades y procesos creativos que permite profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética y, por tanto, la competencia en conciencia y expresión culturales, así como la competencia en comunicación lingüística, dado que el alumnado tendrá que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprende un amplio vocabulario específico de la materia, desarrollando estrategias que permitan ampliar y enriquecer el repertorio lingüístico individual y la transferencia entre lenguas. También las competencias personal, social y de aprender a aprender, junto a la ciudadana y la emprendedora a través de la necesidad de gestionar el tiempo y la información eficazmente, manteniendo la resiliencia y colaborando con otros de forma constructiva, con su participación colaborativa en los proyectos audiovisuales, dentro de los valores propios de una cultura democrática y desde estrategias que permitan detectar necesidades y oportunidades desde la imaginación, la creatividad y el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva de los procesos creativos y de innovación, despertando la disposición a aprender.

El currículo de Imagen y Sonido se completa en un solo curso a través de cuatro bloques de saberes básicos: *Recursos expresivos, diseño y lenguaje audiovisual*; *Guion y preproducción audiovisual*; *Producción fotográfica, sonora y audiovisual* y *Edición y postproducción fotográfica, audiovisual y multimedia*.

El primer bloque *Recursos expresivos, diseño y lenguaje audiovisuales* introduce al alumnado en el análisis crítico de los recursos expresivos, distinguiendo los tipos y la intencionalidad comunicativa de los diferentes géneros utilizados en las diversas producciones audiovisuales. Se analizará críticamente, las características funcionales y tipológicas del lenguaje audiovisual a lo largo de la historia y en diferentes campos y obras audiovisuales, aplicando las técnicas de este tipo de lenguaje a situaciones extraídas de productos de diversos géneros y reconociendo los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual. Se hace hincapié en la distinción de los diferentes géneros y productos audiovisuales, permitiendo valorar si el alumnado es capaz de identificar la tipología y la intencionalidad comunicativa de los diferentes géneros, tendencias y estilos y las cualidades y tipologías del lenguaje audiovisual. En definitiva, se trata de consolidar un conocimiento teórico-práctico que sustente las fases del aprendizaje que se establecen a través de los siguientes tres bloques de saberes.

El segundo bloque *Guion y preproducción audiovisual* aborda la elaboración de guiones literarios y técnicos, de manera que estos tengan una estructura narrativa coherente y relacionada con las personas a los que van dirigidos, integrando las posibilidades expresivas del sonido y la imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio. Se trata de contribuir a que el alumnado valore la importancia de la función expresiva de imágenes y sonidos en el proceso de creación de guiones audiovisuales y sea capaz de elaborar guiones literarios de ficción y técnicos, integrando las posibilidades del sonido y la imagen. Para ello, tendrá que caracterizar la estructura narrativa y la idea literaria según unas fases estandarizadas en el campo audiovisual o de la audiodescripción, conociendo los procesos de transformación del guion literario a guion técnico, adaptando obras a guiones audiovisuales y conociendo las técnicas de construcción de una banda sonora.

El bloque *Producción fotográfica, sonora y audiovisual* introducirá al alumnado en el reconocimiento de las cualidades técnicas de los distintos dispositivos de captación y reproducción audiovisual en grabaciones musicales, programas de radio y proyectos audiovisuales, a partir del análisis crítico de diversas piezas audiovisuales. Se abordará la grabación de piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, seleccionando los dispositivos de captura apropiados. Se busca, en última instancia, que el alumnado pueda componer mensajes sencillos a partir de sus conocimientos del lenguaje audiovisual y reforzar su propia expresividad mediante los recursos y medios técnicos de este lenguaje.

Por último, el bloque de *Edición y postproducción fotográfica, audiovisual y multimedia* hará un recorrido por las prestaciones del equipamiento técnico y del software propios de la edición multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos. Se editarán piezas visuales aplicando las prestaciones más apropiadas del equipamiento técnico y del software específico, mediante técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual, ajustándolas a piezas musicales.

Orientaciones metodológicas

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Imagen y Sonido tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- La acción docente en la asignatura Imagen y Sonido pondrá especial énfasis en la funcionalidad de los aprendizajes.
- La metodología didáctica deberá ser fundamentalmente diversa, comunicativa, activa, participativa y dirigida a la consecución de las competencias específicas, donde el desarrollo de los saberes se debe hacer desde un enfoque eminentemente práctico y donde estos no tendrán un carácter rígido e inamovible, sino que deben ser entendidos como saberes flexibles y complementarios unos de otros, que dan un sentido completo a la materia. Estos saberes serán aplicados en la elaboración de proyectos, tanto individuales como en grupo.
- Se favorecerá un aprendizaje autónomo y, a la vez, cooperativo, ya que se propondrán tareas interactivas que requieran de una resolución conjunta, fomentando un aprendizaje significativo. La iniciativa debe ser, por tanto, una estrategia fundamental que ayude a culminar con éxito los proyectos audiovisuales emprendidos donde el aprendizaje será más global si se procura la rotación de los miembros del equipo hacia áreas diferentes en cada proyecto. En este sentido, es importante transmitir al alumnado estrategias que inculquen la importancia de asumir la responsabilidad de cumplir las tareas individuales para conseguir el objetivo del grupo.
- Deben relacionarse los saberes del currículo con situaciones que provengan del entorno real del alumnado, en el que la imagen y el sonido están cada día más presentes, favoreciendo habilidades como la observación, el análisis crítico de los recursos expresivos y los medios técnicos y la valoración de las fases de la elaboración de los productos audiovisuales que consumen a diario.
- La enseñanza será individualizada dentro de su carácter grupal, teniendo en cuenta las motivaciones del alumnado, así como sus intereses, fomentando la crítica constructiva, el diálogo y la comunicación en el seno del grupo, con puestas en común.
- Se trabajarán las técnicas de planificación, producción y postproducción de proyectos de imágenes en movimiento como cine, vídeo, televisión, animación, multimedia y *new media* de diferentes tipos, tales como spots publicitarios, videoclips, animación, documentales, magazines, informativos...
- Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura Imagen y Sonido, los recursos didácticos son una herramienta potente para el aprendizaje, ya que nos permiten organizar la información que queremos transmitir, ayudando así al alumnado a desarrollar sus habilidades y potenciar su creatividad e interés. Por tanto, el docente deberá facilitar las herramientas para que el alumnado pueda crear proyectos audiovisuales, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que se estimula y motiva al alumnado para que construya su propia forma de expresión.
- Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos para la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso

responsable y educativo.

- En la asignatura Imagen y Sonido los medios audiovisuales adquieren un papel protagonista. Es por eso que se tiene que poner al alcance del alumnado, siempre que sea posible, todas aquellas herramientas necesarias para el aprendizaje de los contenidos de la asignatura, favoreciendo el uso sistemático de ordenadores, teléfonos móviles, otros dispositivos electrónicos y equipamientos técnicos, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los saberes, a través de las estrategias que conllevan la realización de proyectos audiovisuales.

- Se deberá tener en cuenta las dificultades en el aprendizaje del alumnado. En este sentido, la metodología ha de entenderse en un marco flexible, que permita la atención a los diferentes ritmos y condiciones particulares que presentan alumnos, alejándoles de cualquier prejuicio discriminatorio, contribuyendo a su autoestima, socialización e integración mediante el diálogo, la crítica constructiva y el respeto por los demás, al tiempo que les ayudaremos en la realización y valoración objetiva de los proyectos que se lleven a cabo en el aula.

- La evaluación de los aprendizajes del alumnado tiene que tener un carácter formativo y ser un instrumento para mejorar tanto los procesos de enseñanza como los procesos de aprendizaje. El uso de la autoevaluación y de la coevaluación permitirá incluir al alumnado en su propia valoración y en la de sus compañeros, favoreciendo, una vez más, el espíritu de crítica positiva ante los trabajos que se lleven a cabo en la asignatura. En cuanto a la evaluación de la propia práctica docente, se hará uso de las rúbricas y del portfolio, herramientas que permitirán realizarla de una manera objetiva y flexible.

En definitiva, se ha de promover un proceso de enseñanza-aprendizaje que sirva para formar a nuestro alumnado en la mejora de esta sociedad y para provocar cambios en su entorno, no solo como ciudadanos productivos en potencia, sino como personas capaces de mejorar el mundo que les rodea.

Competencias específicas

1. Analizar críticamente los recursos expresivos, distinguiendo los tipos y la intencionalidad comunicativa de los diferentes géneros, utilizados en las diversas producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.

Con esta competencia se pretende valorar si el alumnado es capaz de realizar un análisis crítico de los recursos expresivos empleados en las producciones audiovisuales, mediante el comentario crítico de parrillas televisivas/radiofónicas y el reconocimiento y análisis de obras o productos visuales, sonoros y audiovisuales (programas de radio y televisión, fotografías, cinematografía...), con especial atención a los medios murcianos, identificando y analizando las tipologías de género, así como la intencionalidad comunicativa transmitida y los códigos expresivos empleados, valorando las consecuencias ante diversas situaciones audiovisuales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, CPSAA1.1, CE1, CCEC1.

2. Analizar críticamente las características funcionales y tipológicas del lenguaje audiovisual a lo largo de la historia y en diferentes campos y obras audiovisuales, aplicando

las técnicas de este tipo de lenguaje a situaciones extraídas de productos de diversos géneros, reconociendo los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual.

Esta competencia hace referencia al reconocimiento y análisis crítico de las características funcionales y tipológicas empleadas en el lenguaje audiovisual, acudiendo a diferentes campos y obras, a partir del visionado y audición de diferentes productos visuales, sonoros y audiovisuales (programas de radio y televisión, fotografía, cinematografía, podcast...) y de su evolución histórica (aportaciones tecnológicas y expresivas del sonido en el proceso de transformación del cine mudo al sonoro; evolución de las teorías del montaje audiovisual), de manera que se reconozca y comprenda la funcionalidad estética, narrativa y expresiva de los diferentes elementos (encuadres, ángulos, transiciones, movimientos, escala del plano, efectos, espacio-tiempo, subtítulos...), signos de puntuación y su coherencia con el montaje final, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, CD3, CPSAA4, CC1, CE1, CCEC2.

3. Elaborar guiones literarios y técnicos, de manera que tengan una estructura narrativa coherente y relacionada con las personas a las que va dirigida, integrando las posibilidades expresivas del sonido y la imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio. Todo ello con la finalidad de valorar la importancia de la función expresiva de imágenes y sonidos en el proceso de creación de guiones audiovisuales.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de conocer diferentes tipos y formatos de guiones audiovisuales, así como de elaborar guiones literarios y guiones técnicos que resuelvan situaciones dramáticas originales o extraídas de guiones literarios ya realizados, integrando las posibilidades expresivas del sonido y la imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio.

El guion literario se caracteriza por la estructura narrativa y la idea literaria, aspectos estrechamente ligados, siguiendo las fases estandarizadas en el campo audiovisual o de audiodescripción (determinación de la idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental y tratamiento), así como la especificación del valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de una banda sonora (audiovisual o radiofónica). También se aborda la importancia de la función expresiva de imágenes y sonidos en el proceso de creación de guiones audiovisuales, manteniendo una estructura narrativa coherente y relacionada con las personas a las que van dirigidos.

Con el guion técnico se pretende la justificación y valoración de la solución aportada frente a posibles alternativas en base a los recursos utilizados (encuadres, ángulos, movimientos de cámara o de actores...), que favorezcan la continuidad durante el proceso de montaje, la valoración de las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección, y, finalmente, la justificación de las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, para mantener una estructura narrativa completa y coherente con nuestras intenciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1, STEM2, CD2, CE3, CCEC4.1.

4. Reconocer las cualidades técnicas de los distintos dispositivos de captación y reproducción audiovisual en grabaciones musicales, programas de radio y proyectos audiovisuales, a partir del análisis crítico de diversas piezas audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas, con el fin de determinar las características elementales de cada equipo técnico y qué los hace adecuados para cada proyecto audiovisual.

A través de esta competencia se pretende desarrollar la capacidad del alumnado para reconocer las características técnicas del equipamiento de imagen y sonido idóneo (cámaras fotográficas y de vídeo, equipos de sonido, cámaras de cine, cámaras de dispositivos móviles, micrófonos y otros accesorios), en programas de radio, grabaciones musicales y proyectos audiovisuales, mediante el análisis de diversas piezas audiovisuales (videoclips, planos cinematográficos, cuñas y spots publicitarios, *making-of*, tráilers...), apoyándose en el análisis de sus propios procesos de visión y audición, de manera que compare este equipamiento con los órganos y procesos biológicos de la vista y el oído humanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM4, CD1, CE1, CCEC1.

5. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo para la realización de proyectos audiovisuales, mediante la elección de dispositivos de captura apropiados, que permitan componer mensajes sencillos a partir de sus conocimientos del lenguaje audiovisual y reforzar su propia expresividad mediante los recursos y medios técnicos de este lenguaje.

Esta competencia se vincula con la capacidad del alumnado de grabar piezas audiovisuales como programas de radio, composiciones musicales y proyectos audiovisuales, grabaciones en estudios de música, doblaje y efectos sonoro... mediante la elección de dispositivos de captura apropiados, justificando el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales, construyendo la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, adecuando las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura y registrando con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias. Será preciso introducir los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición y resolución, entre otros, mediante técnicas de grabación que favorezcan la estética de la composición visual y la comprensión narrativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CE3, CCEC4.1.

6. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.

Esta competencia hace referencia a la capacidad del alumnado para reconocer las prestaciones de los equipamientos informáticos en proyectos multimedia, así como las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D/3D, edición de video y autoría. También la justificación de la utilización de

determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, CD3, CPSAA4, CCEC2.

7. Editar piezas visuales aplicando las prestaciones más apropiadas del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia en la realización y tratamiento digital de imágenes mediante técnicas de creación de secuencias dinámicas de gráficos e imágenes fijas y de montaje audiovisual, ajustándolas a piezas musicales.

Con esta competencia se desarrolla la capacidad de aplicar las prestaciones del equipamiento técnico y del software propio de la edición multimedia en postproducción, con diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, video o televisión, configurando adecuadamente los proyectos de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal a la difusión final que se pretende llevar a cabo. También la capacidad para editar las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea del tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio. Finalmente se deberá saber exportar la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM3, CD2, CE3, CCEC4.1.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Identificar y analizar las tipologías de género, así como la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de diferentes productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.
- 1.2. Valorar las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva de técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen, en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.

Competencia específica 2

- 2.1. Analizar los elementos teóricos del montaje audiovisual para la valoración de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.
- 2.2. Analizar los procedimientos de articulación del espacio-tiempo en el relato, así como las especificaciones técnicas básicas de realización audiovisual y de montaje.

Competencia específica 3

- 3.1. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
- 3.2. Emplear técnicas narrativas en los procesos de construcción del guion literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, *storyline*, sinopsis argumental y tratamiento, desarrollando estrategias que permitan ampliar y

enriquecer el repertorio lingüístico individual y la transferencia entre lenguas.

- 3.3. Realizar la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guion técnico y un *storyboard*.

Competencia específica 4

- 4.1. Comparar el proceso de captación de imágenes del ojo humano y de la percepción visual con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.
- 4.2. Relacionar las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de captación y producción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.

Competencia específica 5

- 5.1. Registrar con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.

Competencia específica 6

- 6.1. Justificar la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, así como las características básicas y tipos de equipos y periféricos, adecuados a los proyectos multimedia.
- 6.2. Reconocer las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones para el tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.

Competencia específica 7

- 7.1. Adaptar y ajustar 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.
- 7.2. Configurar el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición no lineal, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión que se pretende en el proyecto.
- 7.3. Editar piezas de vídeo, fotografías, gráficos, rótulos y elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición audiovisual, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.

Saberes básicos

A. Recursos expresivos, diseño y lenguaje audiovisual.

- Características de los géneros cinematográficos (musical, drama, ciencia ficción, suspense...), videográficos, televisivos, multimedia y videojuegos.
- Los géneros *new media*: internet, teléfonos móviles y otras pantallas.
- Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.
- Técnicas de fragmentación del espacio escénico (plano, toma, escena y secuencia).

- Técnicas de planificación de la escena.
- Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara en la continuidad del mensaje narrativo.
- Tipos de continuidad (narrativa, perceptiva, r  cord formal, de movimiento, de acci  n, de direcci  n, de vestuario y de atrezzo...).
- Aplicaci  n de t  cnicas de montaje (evoluci  n hist  rica, tiempo y espacio en el montaje).
- Procedimientos de articulaci  n del espacio/tiempo en el relato (la elipsis, campo y fuera de campo).
- T  cnicas b  sicas de realizaci  n audiovisual (el eje de acci  n y su mantenimiento, plano y contraplano, el plano master).
- Aplicaci  n de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcci  n de bandas sonoras.
- T  cnicas para el dise  o de la banda sonora. El sonido en el multimedia.

B. Guion y reproducci  n audiovisual.

- Adaptaci  n de obras a guiones audiovisuales.
- Reconocimiento y elaboraci  n de diferentes tipos y formatos de guiones audiovisuales.
- Aplicaci  n de las t  cnicas narrativas aplicadas al guion literario.
- Proceso de construcci  n del guion literario (idea, documentaci  n, *storyline*, sinopsis argumental y tratamiento).
- Proceso de transformaci  n de guiones literarios a guiones t  cnicos.
- T  cnicas de construcci  n del *storyboard*.
- Aplicaci  n de recursos narrativos en el guion t  cnico.

C. Producci  n fotogr  fica, sonora y audiovisual.

- Descripci  n de los elementos b  sicos de la luz y el sonido.
- O  do humano y captaci  n sonora.
- Visi  n humana y captaci  n fotogr  fica.
- Prestaciones caracter  sticas de las c  maras fotogr  ficas digitales.
- Prestaciones caracter  sticas de las videoc  maras.
- Prestaciones t  cnicas generales de los micr  fonos para captaci  n de sonido en proyectos de radio y audiovisuales.
- Caracter  sticas t  cnicas de los sistemas de registro de v  deo digital.
- Soportes de registro id  neos a diversas tecnolog  as de captaci  n de imagen.
- Aplicaci  n de las funciones y par  metros b  sicos de la iluminaci  n.
- Aplicaci  n de los par  metros de exposici  n (diafragma, obturaci  n y sensibilidad).
- Aplicaci  n de t  cnicas y ajustes para la toma fotogr  fica (encuadre, exposici  n,

uso de trípodes...).

- Aplicación de técnicas y ajustes para la grabación sonora en exteriores y en estudio (uso de pértigas, técnicas de seguimiento, colocación de micrófonos, etc.).

D. Edición y postproducción fotográfica, audiovisual y multimedia.

- Identificación de la edición lineal y no lineal.
- Formatos de archivo de imagen, audio y video idóneos para proyectos multimedia.
- Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia.
- Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad.
- Reconocimiento del software libre para la edición fotográfica, sonora y de vídeo.
- Características de formatos de vídeo en proyectos de edición.
- Edición y ajustes de la imagen fotográfica: tamaño de imágenes de píxeles, relación de aspecto...
- Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales, y otros elementos: *frame a frame*, *stopmotion*, interpolación.
- Técnicas de edición en línea de tiempo: ediciones por inserción, superposición y extracción.

Imagen Digital

La presencia de la imagen en la vida cotidiana es masiva y continua a través de múltiples medios y forma parte indiscutible de nuestra cultura actual. Su capacidad de transmitir informaciones estéticas, conceptuales y simbólicas la convierten en una poderosa herramienta de comunicación de carácter global. Sin embargo, es igualmente notorio el habitual exceso de estímulos visuales y la desigual calidad de estos en su producción. Estas circunstancias, junto a la aspiración de formar ciudadanos con espíritu crítico y creativo evidencian la necesidad de impulsar una acción educativa respecto de la cultura de la imagen, que es especialmente relevante en las digitales, pues dominan el panorama de su diseño, producción y visionado.

Las nuevas tecnologías se han convertido en el instrumento ideal para impulsar la imagen digital en sus diferentes especialidades, y más concretamente en la creación artística digital y en el campo del diseño, cuyo desarrollo y difusión potenciales adquieren una nueva dimensión, en la que el diálogo entre técnica digital y creación es insoslayable.

De ahí la necesidad de establecer un desarrollo paralelo tanto de contenidos técnicos instrumentales como de contenidos formales y conceptos estéticos. Esta coexistencia resulta fundamental para llevar a buen término el proyecto educativo de esta materia. En ese sentido, se trata de valorar la evolución de las nuevas tecnologías digitales en el proceso productivo, artístico e industrial y adquirir las destrezas convenientes para aprovechar sus enormes potencialidades aplicadas al proceso creativo.

Por un lado, se facilitará en lo posible al alumnado las herramientas necesarias con las que podrán abarcar las diferentes tareas y proyectos, que deberá emplear las metodologías específicas apropiadas; por otro lado, la utilización de estas herramientas tecnológicas estará justificada por una serie de saberes comunes a las diferentes ramas de la creación artística, del diseño y de la fotografía, como son el punto, la línea, el plano, la luz, el color, la textura, la percepción, la composición, los formatos, el encuadre, el campo visual, la profundidad...

Es fundamental que el alumnado comprenda que el objetivo principal de la materia es propiciar el desarrollo artístico y del diseño a través del uso consciente de la imagen digital en un entorno cada vez más globalizado e interdisciplinar, ya que lo importante son las ideas, los conceptos que impulsan y sustentan los proyectos, el conocimiento y la creatividad, y que las herramientas tecnológicas son sólo un instrumento muy versátil para desarrollar las ideas debidamente proyectadas. Por tanto, para lograr tal fin será decisiva la adecuación entre la utilización de la técnica con la intención comunicativa de la obra digital.

La estructura de la materia se organiza en torno a los siguientes bloques de saberes:

Evolución histórica y conceptos básicos: este bloque de saberes comprende la evolución de la imagen desde su obtención y fijación analógica hasta el nacimiento y desarrollo actual de la imagen de naturaleza digital. Además, se exponen los conceptos básicos de la imagen digital, de los tipos de imagen vectorial y bitmap junto con sus principales aplicaciones en la creación plástica y/o audiovisual, las variables que la caracterizan, los formatos de archivos más usuales, así como la incorporación de metadatos que permiten su contextualización digital.

La imagen digital fija. Lectura de imágenes: bloque destinado a la introducción del arte digital, de la fotografía y de la publicidad realizadas a través de la imagen digital fija, a sus