

3º ESO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1º Evaluación

ANÁLISIS CARTEL (Oral y escrito)	3.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes audiovisuales.
	1.4. Analiza el uso que se hace del lenguaje audiovisual en obras de diferentes géneros y formatos.
CARTEL (escrito)	1.1. Busca información concreta y relevante.
	1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada.
	3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual.
	3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos.
	3.5. Elabora los documentos de trabajo que apoyan la realización de productos audiovisuales.
	3.6. Valora de forma crítica los resultados.
DOCUMENTAL (oral y escrito)	1.1. Busca información concreta y relevante.
	1.2. Organiza la información buscada.

	1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada.
	2.1. Comprende las funciones desempeñadas por cada uno de los miembros del equipo de producción.
	3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual.
	3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos.
	3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guión técnico, storyboard, realización,...).
	3.5. Elabora los documentos de trabajo que apoyan la realización de productos audiovisuales.
	3.6. Valora de forma crítica los resultados.

2º Evaluación

STOP MOTION (escrito)	3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos.
--------------------------------------	---

	3.6. Valora de forma crítica los resultados.
	1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada.
	1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
	1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.
	1.4. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia.
ANÁLISIS PELÍCULA (escrito)	1.1. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.
	1.3. Identifica las características de productos multimedia.
	1.9. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado.
BLOG (escrito)	1.10. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.
GUIÓN LITERARIO (escrito)	1.6. Elabora correctamente el guión literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad.
GUIÓN TÉCNICO (escrito)	1.5. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.
STORYBOARD (escrito)	1.5. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.

3º Evaluación

RODAJE (oral y observacional)	1.7. Graba escenas de forma adecuada.
MONTAJE (escrito)	1.8. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo.
CORTOMETRAJE GENERAL (escrito)	3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guión técnico, storyboard, realización,...).
	1.2. Identifica los trabajos desempeñados por cada uno de los miembros del equipo multimedia.
	1.4. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia.
	1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación.
	1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada.
	1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
	1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.
	1.5. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto.
	3.6. Valora de forma crítica los resultados.

En azul aparecen los estándares del primer bloque, en naranja los del segundo y en verde los del tercero.

1º BACH MÚSICA

1º EVALUACIÓN

PROYECTO 1: LECTURA MUSICAL (oral)	3.3	Practica la lectura y la escritura musical, reconociendo su importancia para profundizar en el aprendizaje del lenguaje musical.
	2.2	Utiliza la lectura y escritura musical como apoyo a la audición.
	2.3	Escucha obras musicales siguiendo la partitura.
	2.1	Identifica los elementos básicos del lenguaje musical, utilizando diferentes soportes.
	2.3	Aplica correctamente la terminología propia de la teoría musical.

PROYECTO 2: GRUPO DE PERCUSIÓN URBANA (oral)	1.1	Percibe el pulso como referencia básica para la ejecución rítmica, así como la identificación del acento periódico base del compás, y logra una correcta interiorización del pulso que le permite posteriormente una adecuada ejecución individual o colectiva.
	2.1	Percibe aspectos rítmicos, melódicos, tonales, modales, cadenciales, formales, tímbricos, etc., de las obras escuchadas o interpretadas.
	1.1	Identifica e interpreta los términos y signos relacionados con el ritmo y con la expresión musical.
	5.1	Se comporta de manera correcta como espectador y como intérprete.
	5.2	Practica las técnicas necesarias para controlar el miedo escénico.

PROYECTO 3: GRUPO DE MUSICA ELECTRÓNICA PARA TECLADO BÁSICO (oral)	1.1	Percibe el pulso como referencia básica para la ejecución rítmica, así como la identificación del acento periódico base del compás, y logra una correcta interiorización del pulso que le permite posteriormente una adecuada ejecución individual o colectiva.
	2.3	Aplica correctamente la terminología propia de la teoría musical.
	3.3	Practica la lectura y la escritura musical, reconociendo su importancia para profundizar en el aprendizaje del lenguaje musical.
	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.
	3.1	Conoce el repertorio trabajado y tiene capacidad de memorización, sensibilidad musical y capacidad expresiva.

PROYECTO 4: VILLANCICOS (oral)	1.1	Conoce los órganos y funciones del aparato fonador.
	1.2	Realiza ejercicios de respiración, relajación, resonancia, articulación, fraseo..., valorándolos como elementos imprescindibles para la adquisición de la técnica vocal.
	1.3	Aplica la técnica vocal para cantar entonada y afinadamente, aplicando las indicaciones expresivas y dinámicas presentes en la partitura.
	2.1	Reproduce e identifica intervalos, escalas o acordes a partir de diferentes alturas, utilizando una correcta emisión de la voz.
	3.1	Interpreta instrumental o vocalmente con toda precisión dentro de un tempo establecido, estructuras rítmicas adecuadas a este nivel de una obra o fragmento, sintiendo internamente el pulso y aplicando, si procede, las equivalencias en los cambios de compás.
	3.2	Ejecuta con independencia estructuras rítmicas simultáneas, utilizando y desarrollando la disociación auditiva y motriz.
	3.4	Aplica la técnica vocal para cantar entonada y afinadamente en las actividades de interpretación.

2º EVALUACIÓN

PROYECTO 5: GRUPO DE MÚSICA POP BASICO (oral)	1.2	Identifica e interpreta los signos gráficos propios del lenguaje musical contemporáneo.
	2.2	Reconoce elementos básicos armónicos y formales.
	3.1	Conoce el repertorio trabajado y tiene capacidad de memorización, sensibilidad musical y capacidad expresiva.
	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.

PROYECTO 6: GRUPO DE MÚSICA POP AVANZADO. (oral)	3.2	Mantiene una actitud positiva ante la música y los compañeros.
	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.
	3.5	Mantiene una actitud positiva para integrarse como un miembro más en el grupo.

PROYECTO 7: GRUPO DE MÚSICA	1.1	Percibe el pulso como referencia básica para la ejecución rítmica, así como la identificación del acento periódico base del compás, y logra una correcta interiorización del pulso que le permite posteriormente una adecuada ejecución individual o colectiva.
--	-----	---

ELECTRÓNICA AVANZADO (oral)	2.3	Aplica correctamente la terminología propia de la teoría musical.
	3.3	Practica la lectura y la escritura musical, reconociendo su importancia para profundizar en el aprendizaje del lenguaje musical.
	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.
	3.1	Conoce el repertorio trabajado y tiene capacidad de memorización, sensibilidad musical y capacidad expresiva.

3º TRIMESTRE

PROYECTO 8: GRUPO DE MÚSICA CELTA (oral)	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.
	3.5	Mantiene una actitud positiva para integrarse como un miembro más en el grupo.

PROYECTO 9: COMPOSICIÓN E IMPROVISACIÓN (oral)	2.4	Escucha y reconoce los elementos básicos de los lenguajes propios de la música culta, jazz, rock, flamenco, así como los más importantes del lenguaje musical contemporáneo.
	2.5	Describe los rasgos característicos de las obras escuchadas, utilizando la terminología adecuada.
	1.1	Practica variantes de fórmulas rítmicas conocidas e improvisa libremente las mismas, acordándolas con el pulso y el compás del fragmento escuchado.
	2.1	Asimila los conceptos tonales y modales básicos, desarrollando la creatividad y la capacidad de seleccionar y usar libremente los elementos del lenguaje musical de acuerdo con una idea y estructurados en una forma musical.
	3.2	Mantiene una actitud positiva ante la música y los compañeros.
	3.3	Utiliza los instrumentos del aula con una técnica correcta.
	3.5	Mantiene una actitud positiva para integrarse como un miembro más en el grupo.
	4.1	Crea una pequeña obra musical utilizando los conocimientos musicales adquiridos.
	4.2	Construye a través del movimiento una creación coreográfica adecuando su concepción al carácter expresivo de la obra.
5.1	Se comporta de manera correcta como espectador y como intérprete.	

PROYECTO 10:	1.1	Utiliza correctamente editores de partituras, secuenciadores, MIDI y software para aplicaciones audiovisuales.
---------------------	-----	--

GRABACIÓN, MEZCLA Y MASTERIZACI ÓN. (observaciona l)	1.2	Utiliza de forma autónoma los recursos tecnológicos como herramientas para la audición, la interpretación, la creación, la edición, la grabación, la investigación y el aprendizaje del hecho musical.
---	-----	--

2º BACH IMAGEN Y SONIDO

1º trimestre:
BLOQUE 1-4

2º trimestre:
BLOQUE 5-8

3º Trimestre:
BLOQUE 9.

BLOQUE 1: RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES. (oral y escrito)	1.1. Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico.
	1.2. Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media.
	1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales.
	1.4. Relaciona el valor expresivo y comunicativo de los conceptos espaciales de la imagen, tales como el campo, el fuera de campo y los movimientos interno y externo de los planos, con la interpretación del relato audiovisual.
BLOQUE 2: ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES (oral y escrito)	1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.
	1.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.
	1.3. Valora 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.
	1.4. Relaciona la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción audiovisual.
	1.5. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.
BLOQUE 3: ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES (escrito)	1.1. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones audiovisuales.
	1.2. Caracteriza la estructura narrativa y la idea temática de un guión audiovisual de ficción, a partir del análisis de un proyecto aportado.
	1.3. Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, story line, argumento y tratamiento.
	1.4. Realiza la transformación de una secuencia dramática a la estructura propia de un guión técnico y un storyboard.
	1.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual multimedia con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.

	1.6. Identifica las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.
BLOQUE 4: CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO (oral)	1.1. Compara 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.
	1.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.
	1.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.
	1.4. Dispone 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.
	1.5. Registra 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.
	1.6. Elige las alternativas apropiadas de registro en cinta magnética, discos ópticos, tarjetas de memoria y discos duros que resulten idóneas para diversos tipos de filmación o grabación audiovisual.
BLOQUE 5: CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS Y DE VÍDEO (oral)	1.1. Corrige anomalías de los originales de imagen fija, y realiza 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.
	1.2. Adapta y ajusta 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.
	1.3. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones geométricas y efectos de perspectiva necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.
BLOQUE 6: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES (escrito)	1.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.
	1.2. Configura 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 final que se pretende en el proyecto.
	1.3. Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de 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.
	1.4. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.
	1.5. Justifica la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en diversos proyectos de montaje y postproducción.
BLOQUE 7: DISEÑO DE BANDAS SONORAS (escrito)	1.1. Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.
	1.2. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.

	<p>1.3. Identifica los recursos específicos de lenguaje sonoro, empleados en su construcción, de la banda sonora de una producción audiovisual.</p> <p>1.4. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.</p> <p>1.5. Elabora, mediante aplicaciones digitales, la banda sonora de un producto audiovisual sencillo o multimedia y de un programa de radio, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.</p> <p>1.6. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.</p>
<p>BLOQUE 8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO IDÓNEO EN RADIO Y MEDIOS AUDIOVISUALES. (escrito)</p>	<p>1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.</p> <p>1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.</p> <p>1.3. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.</p> <p>1.4. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.</p> <p>1.5 Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.</p> <p>1.6 Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.</p>
<p>BLOQUE 9: EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA. (escrito)</p>	<p>1.1. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia.</p> <p>1.2. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.</p> <p>1.3. Justifica 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.</p> <p>1.4. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia.</p>