

Nuevos Medios Audiovisuales 2º Bach

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.
- 1.2. Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión.

Competencia específica 2

- 2.1. Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.
- 2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.

Competencia específica 3

- 3.1. Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el *stop motion* como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.
- 3.2. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.
- 3.3. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 4

- 4.1. Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.
- 4.2. Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.

Competencia específica 5

- 5.1. Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
- 5.2. Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.

Competencia específica 6

- 6.1. Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.
- 6.2. Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y

respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.

Competencia específica 7

- 7.1. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.
- 7.2. Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir entre la información y la desinformación.
- 7.3. Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.

Competencia específica 8

- 8.1. Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.
- 8.2. Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.
- 8.3. Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.
- 8.4. Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales.

Saberes básicos

- A. Los nuevos medios audiovisuales.
 - Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales.
 - Nuevos medios: vídeos *in streaming*, *vlogs*, plataformas audiovisuales, (*Youtube, Twitch, Netflix...*).
 - Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y *smartphone* como medio audiovisual individualizado.
- B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.
 - Fases de cualquier producción audiovisual.
 - La Publicidad en nuestros días. Publicidad *offline* y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol.
 - El spot publicitario.
 - Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados.
 - Consumidores y usuarios. “Prosumidores”. La publicidad a medida.
 - Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor.
 - Funciones de la publicidad.
 - Diseño de personajes.
 - La animación. Animación tradicional: *stop motion*, dibujo animado, *claymation*, recortes, *timelapse...*
 - Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse, entre otros.

- El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del *game play* y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios, entre otros.

C. Sociedad y consumo audiovisual.

- Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- Información y desinformación. Bulos y *fake news*. Comportamiento en red: Netiqueta. *Fast-checking*.
- Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen.
- Redes sociales y creación de contenido
- Estereotipos y referentes. *Influencers*. *Youtubers*.
- *Selfie*, autoestima y ciberseguridad.
- Ética, uso, abuso y adicción.
- Legislación y derechos. Políticas de privacidad.
- Piratería, copyright, propiedad intelectual de contenido digital, etc.
- Internet: Vigilancia y manipulación de masas.