

# Programación de

# CAM

## Comunicación Audiovisual y Multimedia

## 2º de Bachillerato

### INTRODUCCIÓN

---

La decisiva influencia que en la conformación de la sociedad actual tienen los medios de comunicación, la omnipresencia de los mensajes en soporte audio-visual, y la enorme potenciación que a ambos campos está imprimiendo de manera imparable la aplicación de los avances en las tecnologías digitales, hacen que la escuela deba prestar atención a este ámbito del desarrollo humano. El grado de complejidad y de elaboración de los códigos que hoy en día, tras una apretada historia de evolución, se utilizan en el cine, en la televisión, en la radio y en las diversas manifestaciones de la comunicación audio-visual, así como la creciente sofisticación de sus soportes tecnológicos, aconsejan que los ciudadanos reciban una formación apropiada para conocer la naturaleza de esos mensajes, su estructuración, los diversos lenguajes que se emplean y para iniciarse en el manejo de las tecnologías que intervienen en su edición y presentación pública, a fin de que puedan interactuar con su medio de manera informada, responsable y crítica. De ahí la razón de esta asignatura.

Hay, pues, según lo dicho, dos componentes que se combinan y entrelazan en la propia evolución natural de estos fenómenos: el **audio-visual** y el **tecnológico**. Por consiguiente, ambos deben de estar presentes, y de manera igualmente entrelazada, en la configuración del programa de esta asignatura.

No hace falta insistir en la incidencia que los mensajes audio-visuales tienen en la percepción que todos nos vamos formando de la realidad que nos rodea, influyendo notablemente en nuestros comportamientos y costumbres, alimentando nuestra conciencia a través de los nuevos mitos culturales que se originan y orientando nuestro deseo a través de la publicidad. Desde esta asignatura se intentará analizar los recursos que para ello se utilizan y reconstruir los principales tipos de mensajes que pueblan los medios.

Por otra parte, los grandes avances producidos desde mediados del siglo XX en el campo de la microelectrónica, unidos al fuerte desarrollo de eficaces lenguajes de programación digital, han hecho de los ordenadores una realidad omnipresente e imprescindible para comprender y gestionar el complejo

entramado que caracteriza los procesos de producción, investigación, comunicación y administración de la vida en las sociedades desarrolladas. Es más, la pujante industria de la microelectrónica, junto con la gran expansión de las redes telemáticas de comunicación (telefonía, satélites, fibra óptica, Internet), han llevado recientemente esta presencia hasta un número mayoritario de hogares y, por supuesto, también a las instituciones educativas.

En la actualidad, las nuevas tecnologías están centradas en buena medida, además de sobre los proyectos en diversos campos punteros de la ciencia y de la actividad laboral (investigación espacial, procesos industriales, medicina, etc.), sobre la generación y el tratamiento de la información. Es un hecho que cada vez más la información determina los resultados de la gestión de cualquier actividad humana, y esa información aparece sumamente condicionada por la capacidad tecnológica instalada en las organizaciones que la procesan. De este modo, las nuevas tecnologías afectan a todos los procesos sociales de nuestro tiempo y, sin un cierto conocimiento de las mismas, dichos procesos resultan poco comprensibles o incluso opacos.

Desde esta perspectiva, la finalidad de esta asignatura se declara fundamentalmente a la vez **formativa e instrumental**. Se intenta ayudar a formar ciudadanos reflexivos e instruidos en la interacción con su entorno comunicativo, al tiempo que se les dota de instrumentos de análisis y de expresión sofisticados. Ambos tipos de capacidades serán así mismo muy valiosos para el desarrollo intelectual y para la adquisición de numerosas destrezas en otros campos del saber. Además, estos conocimientos y destrezas podrán servir igualmente de base útil para posteriores estudios en esta misma dirección, o para una capacitación laboral futura, pues los saberes ligados a la comunicación audio-visual y multimedia en soporte digital son ya una parte de la cultura actual e indispensables para desenvolverse en entornos de trabajo propios de la industria, la investigación, la administración o la empresa en general.

A ello hemos de añadir un componente **actitudinal** que de manera natural viene asociado al análisis de los contenidos de los mensajes trabajados en los distintos soportes (revistas, vídeos, películas, anuncios publicitarios, páginas de Internet, etc.). Dicho análisis brindará la ocasión de desarrollar posicionamientos críticos ante aquello que sea injusto e inapropiado y de fomentar valores positivos y de respeto en la comprensión de la realidad.

En este contexto, esta asignatura ofrecerá al alumnado la posibilidad de retomar y establecer un contacto directo pero más ilustrado con su realidad inmediata y, al mismo tiempo, de desarrollar estilos participativos de comunicación y de trabajo en la creación de sus propios materiales y recursos de expresión. De este modo, el trabajo sobre la comunicación audio-visual y multimedia se constituirá, con la participación de los profesores asignados, en catalizador de experiencias en el estudio del entorno y de la propia realidad.

---

## **METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Esta materia combina necesariamente conocimientos teóricos (conceptuales) con realizaciones prácticas (procedimientos) a lo largo del desarrollo de todos los contenidos recogidos en el programa. Por consiguiente,

al impartir esta asignatura se alternarán las exposiciones teóricas - acompañadas siempre, como es lógico, de ejemplos en soporte audio-visual-, el visionado comentado de materiales audio-visuales de distintos géneros (anuncios publicitarios, cuadros, películas, vídeos, carteles, fotos, *comics*, diapositivas, páginas *web*, etc.) y la dirección de los trabajos prácticos del alumnado.

Para ello contamos con los medios y recursos esenciales suficientes. Éstos están ubicados en parte en el aula especializada de Plástica (televisor, vídeo, reproductor de DVD, altavoces, impresora, ordenador equipado con tarjeta digitalizadora, cámaras de vídeo analógico y digital, cámara de fotos digital, escáner, películas, bibliografía, etc.) y en parte en el nuevo aula multimedia de la dotación modelo (16 ordenadores en red, ordenador portátil, impresora láser a color, cañón de proyección y escáner). También se procurará dotarse de los programas oportunos para el trabajo en diseño y sonido digitales, edición de páginas *web*, edición de vídeo, etc.

Los modos de trabajo que contemplamos combinan las tareas individuales (estudio y trabajos específicos) con los proyectos en grupo. La proporción entre ambos variará en razón del número de alumnos asignados en cada año. No obstante, la propia naturaleza de los temas que se tratan en esta asignatura conduce a potenciar la formación de grupos de trabajo y a la distribución de roles y funciones con un compromiso compartido en la elaboración de diversos productos prácticos (publicidad, cortos videográficos, etc.). Se fomentará, pues, el trabajo cooperativo y la acción de compartir conocimientos, siempre que ello ayude al progreso individual y colectivo. En todo caso, cada alumno y alumna deberá adquirir un conocimiento personal suficiente en el manejo de instrumentos (cámara fotográfica y de vídeo, por ejemplo) y de programas informáticos considerados esenciales (aplicaciones de tratamiento gráfico, editor de páginas *web*, editor de diapositivas, etc.).

Por otra parte, aunque el mundo de la comunicación audio-visual ofrece infinidad de materiales y muestras que analizar, la propia naturaleza de la materia sugiere la conveniencia de fomentar también en la actuación del alumnado el desarrollo de iniciativas y propuestas creativas propias, estimulando el desarrollo de la imaginación y la búsqueda de soluciones originales.

Aunque el desarrollo de la programación habrá que ser tratado con cierto grado de flexibilidad, cada tarea tendrá asignado en principio un tiempo de ejecución que deberá ser respetado. Ello no obsta para que, siguiendo los requisitos derivados de los temas tratados en cada momento, se contemple la necesidad de que distintos grupos y personas deban realizar actividades distintas en determinados momentos. En este mismo contexto, y dentro de lo razonable y de lo posible para la adecuada gestión de las clases, se respetará el paso de cada alumno/a en su recorrido de aprendizaje, asignándosele en cada momento las tareas más apropiadas.

Como **actividades extraescolares** afines a esta materia se procurará organizar visitas a estudios televisivos, emisoras de radio y redacciones de prensa gráfica, la asistencia a proyecciones en festivales de cine, la participación en la elaboración de prensa digital, visitas a exposiciones de pintura, fotografía, *comics*, museos, etc. Así mismo, se fomentará la difusión de los trabajos creativos a través de exposiciones y la colocación de muestras en la página *web* del centro.

El libro de texto de referencia general para las cuestiones teóricas es **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**, de varios autores coordinados por Isidoro Arroyo y publicado por la editorial Laberinto (2004), y para orientar las prácticas con diversos programas ofimáticos y de tratamiento multimedia el titulado **INFORMÁTICA XP**, de varios autores y editado por la editorial Casals (2004), de los cuales existen varios ejemplares en la Biblioteca del centro. A esta referencia se podrán ir añadiendo otras. Se contará igualmente con los apuntes que vayan proporcionando los profesores, así como con manuales resumidos de otros programas informáticos utilizados.

## OBJETIVOS

---

1. Conocer los principios generales y los fundamentos científicos en los que se basa la comunicación audiovisual, principios tecnológicos básicos que subyacen a la gran eclosión de las tecnologías de la información
2. Interesarse por el desarrollo científico y técnico de las tecnologías audiovisuales y multimedia, su evolución y sus aplicaciones
3. Entender los principios en que se basan los lenguajes multimedia mediante el análisis de distintos tipos de mensajes y documentos audiovisuales (vídeos, *comics*, carteles, películas, publicidad) desde los diferentes modelos y procedimientos de análisis. Analizar los mensajes publicitarios y valorar su influencia sobre los hábitos de consumo
4. Utilizar algunas de las herramientas técnicas (cámara fotográfica y de vídeo) e informáticas (editores gráficos, de sonido, de vídeo, de diapositivas y de páginas *web*) más comunes para generar, capturar, seleccionar, archivar, recuperar, analizar, transformar, editar, transmitir y presentar información audio-visual en documentos multimedia.
5. Adquirir y desarrollar competencias comunicativas que permitan al alumnado interactuar en su entorno social, interpretando y produciendo mensajes audio-visuales y multimedia con diversas intenciones de comunicación.
6. Desarrollar capacidades de investigación y pesquisa, utilizando las fuentes y los métodos de búsqueda apropiados y elaborando estrategias para el análisis y la resolución de tareas concretas, asumiendo para ello responsabilidades personales y desplegando actitudes de cooperación.
7. Entender los principios del lenguaje de las imágenes fijas y en movimiento, y analizar el entorno icónico desde los diferentes modelos y procedimientos de análisis de la imagen.
8. Producir e interpretar mensajes audiovisuales y multimedia con diversas intenciones comunicativas.
9. Potenciar la creatividad y la capacidad de expresión propia mediante la elaboración de mensajes y de documentos en diferentes formatos y soportes de forma autónoma.
10. Valorar con criterios críticos y racionales el papel que la revolución tecnológica aplicada al campo de la comunicación (*mass media*, Internet, publicidad) está desempeñando en la sociedad actual, con sus repercusiones económicas, políticas, administrativas y sociales en general. Conocer igualmente las perspectivas de futuro que aquélla ofrece en áreas de interés personal, académico o profesional para el alumnado. Mantener una actitud crítica y reflexiva hacia los mensajes sonoros y audiovisuales, y analizar sus repercusiones sociales e individuales.
11. Valorar y respetar los principales hitos del patrimonio audio-visual a nivel global, nacional y local, apreciándolo como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo. Interesarse por el conocimiento del panorama de producción de mensajes audiovisuales y multimedia de autoras y autores asturianos y españoles, así como por lo que acontece en nuestra comunidad relacionado con la comunicación audiovisual en cualquiera de sus formas de expresión
12. Fomentar el trabajo en equipo como elemento de integración entre los alumnos y alumnas, adoptando actitudes de flexibilidad, cooperación,

participación, interés y respeto hacia el trabajo de los demás que permitan finalizar con éxito las tareas comunes.

13. Valorar y conservar el material que se utilizará en el aula, haciendo un uso adecuado del mismo.

## **BLOQUES TEMÁTICOS**

### **1ª EVALUACIÓN-**

#### **BLOQUE 1: LA COMUNICACIÓN AUDIOVIDUAL EN LA SOCIEDAD ACTUAL.**

##### **Conceptos:**

-Las representaciones sociales o la visión cultural de la realidad. Personajes señeros e iconos prototípicos en la configuración de las principales percepciones culturales actuales Evolución histórica de la comunicación: de la prehistoria a la sociedad de la información y la comunicación en la “aldea global”.

-El papel de los medios de comunicación en la construcción social de la realidad.

-La sociedad de la información. Tecnologías de la información y de la comunicación. -La comunicación de masas en la sociedad global.

##### **Procedimientos :**

-Identificación y análisis de los elementos esenciales de los actos de comunicación

-Reconocimiento de los componentes y los elementos de la comunicación mediada, y más concretamente de la comunicación audiovisual.

-Comprensión de la evolución histórica de la comunicación y sus repercusiones en las diferentes etapas históricas.

-Análisis del entorno comunicativo de la sociedad actual. Reflexión sobre los medios de comunicación de masas y los nuevos medios y entornos de transmisión de la información.

##### **Actitudes:**

-Valoración de las posibilidades y la importancia de la comunicación en la sociedad actual.

-Reflexión sobre las repercusiones en el individuo y en la sociedad de los diferentes actos de comunicación.

-Comprensión de los diferentes roles que se desempeñan en los actos de comunicación y las funciones de cada uno de ellos

Generación de documentos multimedia

Presentaciones con **MS PowerPoint XP**

Trabajos individuales y equipo de investigación, análisis y posterior exposición.

Ejercicios interactivos en el portal *Media* de Cnice.

- **BLOQUE 2: USOS SOCIALES DE LA INFORMACIÓN Y DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. LA PUBLICIDAD**

#### **Los mass-media**

- Los fines de la comunicación.
- El poder de los medios de comunicación. Los principales canales de transmisión de la información (prensa gráfica, radio, TV). Los grupos de poder.
- La publicidad política y comercial. Los lenguajes de la publicidad. Publicidad y manipulación social.
- La globalización cultural.
- El consumo actual de los medios audio-visuales.

#### **La publicidad con imágenes:**

- Conceptos, elementos básicos y funciones de la publicidad.
- Modelos publicitarios.
- El lenguaje de la publicidad.
- Lectura de la publicidad.
- La publicidad subliminal.

Visionado y análisis de anuncios publicitarios de televisión, y reflexión sobre sus elementos expresivos, sus intenciones y sus posibles efectos sociales.  
Elaboración de una imagen multimedia con intenciones publicitarias  
Comparativa de la publicidad en diferentes medios y soportes.

### **BLOQUE 3: LA IMAGEN FIJA.**

#### **Propiedades de la imagen física y de su percepción:**

- La percepción visual y sus leyes.
- La construcción mental de las imágenes.
- Psicología de la visión.
- La percepción del movimiento y del color.
- Análisis de la imagen fija: proyecciones, perspectivas y escalas.

#### **La fotografía**

- La cámara fotográfica analógica y digital.
- Captación de la luz y del color.
- Elementos básicos de la composición. El enfoque.
- Lectura de la imagen fotográfica.
- El fotomontaje.

#### **La imagen fija digital y su tratamiento**

- Imagen analógica e imagen digital.
- Digitalización de imágenes: escáneres y cámaras digitales
- Características de la imagen digital.
- Formatos de los ficheros de imagen.
- Tratamiento de imágenes digitales: Utilidades de diseño y de tratamiento fotográfico y textual: Prácticas de manipulación de texto e imágenes y de diseño comercial y para la *web*.

### **Carteles, comics y fotonovela**

- El cartel. Origen y evolución. Composición. Los *graffiti*.
- El *comic*. Origen y evolución. El lenguaje del *comic*.
- La fotonovela.

Prácticas de fotografía en el exterior del centro.  
Ejercicios sobre composición, edición y fotomontaje.  
Elaboración de un cartel a partir de sus imágenes editadas.  
Animación de fotografías en el diseño de un storyboard con formato de telenovela.

## **2ª EVALUACIÓN**

### **BLOQUE 4: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.**

#### **Conceptos**

- Elementos básicos de composición de la imagen en movimiento partiendo de la imagen fija: planos, ángulos y movimientos de cámara.
- Lenguajes y recursos expresivos específicos de la imagen en movimiento: expresión del tiempo y el espacio. Plano, escena y secuencia. La banda sonora. Flash-back y flash-forward. La transición entre planos. La continuidad visual o *raccord*: el salto de eje de la acción. El montaje como elemento integrador.
- Fases de elaboración de un producto audiovisual: preproducción (de la idea al guión literario y técnico, el *story-board*), producción (el rodaje y el equipo técnico-artístico), postproducción (montaje y sonorización).
- Tecnología del vídeo. Vídeo analógico y vídeo digital. Equipos y recursos. La imagen electrónica: del vídeo-arte a la realidad virtual.
- El cine: la cámara de cine y la grabación de imágenes mediante procesos fotoquímicos. La ilusión del movimiento. El montaje cinematográfico y trucajes. Evolución técnica en el cine y nuevas tecnologías digitales.
- Tecnología del televisor. Estructura y formatos tecnológicos de la comunicación televisiva. Características del mensaje televisivo. La publicidad en televisión.

#### **Procedimientos y destrezas**

- Visionado y análisis de secuencias cinematográficas representativas de los recursos expresivos de la imagen en movimiento, y de la historia del cine (géneros y movimientos expresivos).
- Visionado y análisis comparativo de los diversos tipos de programas televisivos.
- Manipulación técnica de los recursos y sistemas de grabación y reproducción de imágenes en movimiento.

Elaboración del guión técnico y literario  
Producción y manipulación de mensajes audiovisuales en vídeo analógico y digital: cortos creativos, mensajes publicitarios y documentales.  
Visionado de películas y comentario técnico y artístico  
Vídeo digital. Prácticas de grabación.  
Captura y edición digital:

### **Actitudes**

- Valoración de las fuentes de producción de una imagen de calidad: el conocimiento técnico, el diseño, el guión, la composición, la organización del equipo y la reflexión.
- Comprensión de las formas expresivas de representación del movimiento, el espacio y el tiempo, en cine, vídeo y televisión.
- Valoración del cine como medio genuino de expresión y comunicación social, su papel como registro de la historia a lo largo del siglo XX, y su papel en el contexto de las artes visuales, y sus efectos sociales.
- Desarrollo de actitudes de curiosidad, investigación y producción de imágenes como proceso de creación artística con fines estéticos.
- Reflexión sobre las repercusiones de la televisión en los actos de consumo personales y en las costumbres sociales, y comprender la responsabilidad social de la televisión como medio de comunicación de masas.
- Desarrollo de actitudes críticas de interpretación ante los contenidos de los mensajes televisivos en función de las formas de construcción de los mensajes.
- Apreciación del trabajo comunitario de producción de mensajes audiovisuales.

## **3ª EVALUACIÓN**

### **BLOQUE 5 LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS. MULTIMEDIA**

#### **Conceptos**

- El concepto de multimedia. La integración de soportes y recursos expresivos.
- Evolución de las formas de integración de recursos comunicativos. Los soportes digitales multimedia.
- Elementos expresivos y operativos de los sistemas multimedia. Hipertexto e conectividad.
- Lenguajes multimedia. La confluencia de los distintos entornos de trabajo en formato digital. Los lenguajes de programación: del programa gráfico a la programación de objetos.
- El CD-Rom multimedia. La presentación animada de diapositivas. La programación multimedia digital.
- La realidad virtual. Entornos virtuales y configuración de nuevas realidades digitales. El libro electrónico, el ocio virtual, sistemas de entrenamiento virtual.

#### **Procedimientos y destrezas**

- Realización de procesos de digitalización con los distintos sistemas de creación de multimedia digital.
- Elaboración de trabajos en los que se ponga de manifiesto la integración de hardware y software de digitalización de imágenes y textos y las secuencias de actuación.
- Realización de un programa multimedia en alguno de los formatos más usuales.
- Integración de los resultados de creación realizados durante el desarrollo de la materia por los distintos grupos de trabajo en proyectos comunes de trabajo multimedia.
- Grabar en CD-Rom los trabajos resultantes.

#### **Actitudes**

- Valoración de las posibilidades y la importancia creciente de la información digital y los documentos digitales multimedia en nuestra sociedad.
- Apreciación y juicio crítico de los programas multimedia y en particular, los juegos y vídeo juegos que contienen imágenes digitales.
- Asunción de la responsabilidad en el trabajo colectivo con sistemas tecnológicos digitales.

## **BLOQUE 6-EDICIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB**

---

### **Contenidos**

- Internet y sus entornos
- Presentaciones gráficas de la publicidad en Internet
- Aplicaciones de los editores de páginas WEB más conocidas.
- Introducción al FRONTPAGE y al DREAMWEAVER
- Inserción de imágenes gif y jpg. Aplicación de todo lo visto anteriormente sobre fotografía digital
- Animaciones SHOCKWEAVE FLASH:
- Entorno de trabajo
- Escenario y línea de tiempo
- Herramientas de dibujo y pintura: ajuste de puntos y de segmentos
- Trabajo con objetos
- Uso de capas
- Uso de tipos
- Diseño audiovisual y multimedia. La imagen en movimiento
- El diseño gráfico de los portales. Color y fuentes.
- Los lenguajes de guionización (Html, JavaScript, Java).
- Inserción de recursos multimedia e hipermedia.

### **Procedimientos**

- Diseño y mantenimiento de la página web del centro
- Edición de un periódico digital.
- Elaboración de la página personal del alumno.

### **Actitudes**

- Actitud de trabajo en equipo, coordinación entre los integrantes del grupo
- Responsabilidad y puntualidad en al entrega de trabajos.
- Elección de la técnica más adecuada al objetivo propuesto
- Utilización de todo lo aprendido durante el curso en el resultado del diseño final.
- Interés en participar activamente en la dinámica de aula

**Criterios de evaluación.**

1. Conocer los distintos tipos de comunicación que se dan en nuestro entorno social y especialmente en los medios de comunicación de masas.

*Este criterio pretende determinar el grado de identificación que sobre los distintos agentes de la comunicación, sus características y evolución ha adquirido el alumnado*

2. Leer críticamente y comprender mensajes audiovisuales y multimedia señalando sus peculiaridades técnicas y expresivas, los recursos estilísticos que utilizan y la finalidad de los mismos.

*Este criterio nos permitirá observar, a través de comentarios y de cuestiones objetivas, el nivel de comprensión de los conocimientos, la terminología y el grado de asimilación del universo conceptual de la comunicación audiovisual y multimedia que ha adquirido el alumnado.*

3. Registrar imágenes (estáticas y en movimiento) en formatos no profesionales, pero procurando obtener un resultado adecuado, tanto en función de los medios técnicos empleados como desde el punto de vista estético y comunicativo.

4. Explicar la formación de imágenes (estáticas y en movimiento) a nivel básico, su registro, creación y transmisión, distinguiendo las modificaciones perceptivas elementales que la mediación técnica implica en la comunicación.

5. Elaborar los guiones literarios, técnicos, el *story board* y, en su caso, la gestión de producción audio-visual y edición informática, partiendo de ideas propuestas en relación con narraciones sencillas o motivos publicitarios. Diseñar, realizar y producir mensajes sonoros, audiovisuales y multimedia, coherentes con los objetivos propuestos en la materia. Confeccionar presentaciones multimedia que optimicen los recursos informáticos de exposición de la información: programas de diseño y publicación en la Red.

*Este criterio servirá para evaluar la capacidad de aplicación de los contenidos de la materia a la producción de mensajes audiovisuales y multimedia y la utilización de las herramientas y destrezas fundamentales que la permiten.*

6. Participar en la realización de trabajos colectivos de producción de mensajes audiovisuales y multimedia en algunos de sus distintos formatos

*Este criterio nos permitirá determinar el nivel de integración del alumno o alumna en el grupo, y la asunción de responsabilidades colectivas.*

7. Respetar los medios utilizados en la producción de los mensajes audiovisuales y multimedia. Valorar y respetar las producciones ajenas y por el trabajo colectivo. Con este criterio se observará la efectiva interiorización de las actitudes relativas a la apreciación del trabajo de los demás, y la asunción de responsabilidades en el trabajo en equipo.

*Con este criterio se podrá determinar y evaluar el nivel de cuidado y atención que los alumnos y alumnas ponen en la utilización de los recursos físicos.*

8. Describir las influencias que los Medios de Comunicación de masas ejercen sobre nuestros deseos, conocimientos y valores, explicitando los recursos de los que se valen para configurar nuestra concepción del mundo y nuestros hábitos de conducta.

*Este criterio pretende determinar el nivel de conciencia desarrollado por el alumnado sobre el poder real que tienen los Medios de Comunicación en la*

*sociedad actual, las formas en que ejerce ese poder y las repercusiones sociales, morales y cognitivas que genera.*

9. Analizar mensajes publicitarios en documentos sonoros, audiovisuales y multimedia, y detectar las posibles manipulaciones de la información en diferentes soportes y medios.

*Con este criterio se pretende evaluar el nivel de comprensión de las formas de persuasión publicitaria, la manipulación y creación intencionada de opinión. La producción de mensajes con una carga intencional y manipulativa debe ser contrastada con los criterios de honestidad informativa.*

10. Comparar y valorar distintos tipos de mensajes sonoros, audiovisuales y multimedia de carácter profesional, preferentemente los informativos, producidos y emitidos por los medios de comunicación en Asturias.

*Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de discernir las diferencias y matices de las noticias que realizan los diferentes medios.*

11. Conocer los datos históricos básicos del nacimiento y desarrollo de los principales medios de comunicación, las innovaciones técnicas, expresivas, y estéticas que se van produciendo en su reciente evolución y sus repercusiones sociales e históricas.

*Este criterio evaluará el grado de integración conceptual de los contenidos adquiridos por el alumnado con respecto a la evolución histórica y las repercusiones sociales de los diferentes tipos de mensajes sonoros, audiovisuales y multimedia.*

---

### **Criterios de calificación.**

En relación con el rendimiento personal, se establece que la realización de las tareas prácticas tendrá lugar fundamentalmente en el transcurso de las clases, debiendo entregarse los trabajos en los tiempos y en los soportes que los profesores especifiquen en cada caso. Para determinar tal rendimiento se tendrán en cuenta tanto los productos personales como la aportación individual a los trabajos colectivos.

Los **contenidos** teóricos serán evaluados por medio de trabajos teóricos, ejercicios cortos y pruebas objetivas (exámenes), y contabilizarán en un 30% de la nota de la evaluación. No obstante, para mayor claridad, cuando se asigne una tarea se especificará puntualmente la naturaleza de la misma, los modos de realización, los tiempos de ejecución y los criterios específicos de calificación

En cuanto a la **valoración de los trabajos prácticos**, bien sea realización de fotografías, rodaje y edición de vídeo, diseño de una página web etc..se puntuarán objetivamente bajo parámetros ya descritos en los objetivos de evaluación y conforme al grado de esfuerzo demostrado por el alumno, rigor en el proceso, originalidad y creatividad etc. Dado que la asignatura es eminentemente práctica, los procedimientos de trabajo suponen un 50% de la nota final.

Las **actitudes** se describen con anterioridad en cada unidad didáctica, y suponen el 20% restante; se describen genéricamente como asistencia regular, actitud de trabajo, atención y respeto en el aula, capacidad de participación en las exposiciones orales y debates en clase, interés....

El procedimiento de **recuperación** consistirá en la realización y entrega controladas de los trabajos y pruebas no superados o no ejecutados en su momento. También existirán exámenes específicos de recuperación y tareas alternativas , que el profesor diseñará conforme la evolución del alumno.

## **. Evaluación extraordinaria.**

---

Los alumnos y las alumnas a quienes no sea posible aplicarles la evaluación continua debido a ausencias reiteradas, ya sean éstas justificadas o –sobremanera- no justificadas, computadas en los términos que se establecen en el Reglamento de Régimen Interno, tendrán la posibilidad de realizar una o varias pruebas extraordinarias para obtener el aprobado. Dichas pruebas tendrán una duración entre 1 y 2 horas y constarán de un *test* de conocimientos teóricos y de la ejecución de 2 ó 3 trabajos prácticos que demuestren el manejo de los principales procesos de análisis y producción de entre los que figuran en el programa oficial. Todo ello será valorado con los mismos criterios de aptitud aplicados en general al resto del alumnado. Como se señala en los criterios emitidos por la Comisión de Coordinación Pedagógica del centro, este procedimiento en ningún caso podrá situar a este tipo de alumnos en situación de ventaja frente al resto de sus compañeros/as.

La prueba extraordinaria de septiembre seguirá estos mismos criterios y tendrá validez por sí misma.

## TEMPORALIZACIÓN

| Contenidos/profesores   | TRIMESTRE 1                                    |   | TRIMESTRE 2   | TRIMESTRE 3   |
|-------------------------|--|---|---|---|
| TERESA CUESTA DE LA CAL | Comunicación audiovisual en la sociedad actual | PUBLICIDAD: Teoría y práctica                   | Imagen fija:<br>Fotografía<br>Edición digital<br>Cateles<br>Cómic<br>Fotonovela | Introducción a las tecnologías multimedia<br><br>Diseño Web |
| ISAAC DEL RIVERO PÉREZ  | Los mass-media                                 | Introducción a los programas de retoque digital | Imagen en movimiento:<br>El cine  | Rodaje de un cortometraje<br><br>Edición de video digital   |