

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**0907 – Realización del montaje y
postproducción de audiovisuales.**

8 sesiones semanales – 174 sesiones anuales

Ana Herranz León

Rubén López Pérez

(Mañana)

Iago Pidre Mosquera

(Tarde)

Ciclo 303 – Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos

Ciclo 305 – Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Grado Superior – matutino y vespertino – presencial

Aulas 203, -102 y 207

IMS – Imagen y sonido

33028210 - CIFP Comunicación Imagen y Sonido - Langreo

1. Concreción del currículo al ámbito productivo

a. Aspectos del módulo relacionados con el entorno

El Centro Integrado de Formación Profesional para la Comunicación, Imagen y Sonido de Langreo, (CIFP CISLAN) es un centro público inaugurado en 2006.

Desde nuestro centro se ofrece una formación integral que facilita el aprendizaje a lo largo de la vida profesional, dirigida a jóvenes y personas desempleadas. Por otro lado, también colabora con las empresas, actúa como dinamizador del sector audiovisual (Congresos, Jornadas, Reuniones de Asociaciones Profesionales, presentación de novedades, ...), y fomenta la cultura emprendedora y la innovación.

Pese a que la zona, La Felguera, se caracteriza por un pasado industrial y minero muy marcado; cuenta con nuevos proyectos que están intentando revitalizar la actividad cultural de la comarca. Además, cuenta con buenas comunicaciones con otras poblaciones, como Olloniego, donde se encuentra el Centro de Enseñanza y Producción Audiovisual, así como las principales empresas dedicadas a la postproducción audiovisual de Asturias (Proima y Zebrastur); Gijón (TPA) y Oviedo (BeatFilms, Médula, Cronistar, ...).

b. Influencia de los medios y equipamientos del centro en la programación

El alumnado cuenta a su disposición con el equipamiento con que cuenta el centro en las aulas 203 y 207; conocidas popularmente como *Sala Avid* y *cabinas*, respectivamente. Desde el curso 2022/23, se añade el aula -102, donde el módulo se imparte dentro del CFGS de *Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos*.

Las estaciones de trabajo de estos espacios cuentan con unas características adecuadas a los requisitos técnicos de gran parte del software de edición y postproducción actual. No obstante, al ser una entidad educativa sostenida con fondos públicos, tenemos algunas limitaciones de naturaleza económica, como la renovación del software y/o la adaptación a los requisitos, cada vez más exigentes, de este tipo de programas informáticos. Por otro lado, algunas *soluciones gratuitas* requieren darse de alta con los datos personales del usuario, es decir, nuestro alumnado. Es por esta razón que el equipo que se utilizará primordialmente será aquel que se pueda implementar sin un coste económico añadido ni que su utilización implique el uso de datos personales del alumnado. Es decir, Blender (3D) y DaVinci Resolve (edición y postproducción).

Otro motivo más para decantarnos por este software de postproducción es que una parte del profesorado recibió en el curso 2019/20 una formación de la firma Blackmagic para ser instructores certificados de DaVinci Resolve: *Blackmagic Beginners' Guide T3*.

En este sentido, se ha de indicar que el CIFP CISLAN es, desde el curso 2020/21, uno de los centros oficiales que tiene Blackmagic en España para impartir el *Curso de Capacitación de DaVinci Resolve* y que existe el compromiso de fomentar y enseñar esta aplicación informática dentro de nuestros planes de estudio.

Para finalizar, hay que indicar que el centro adquirió en su día licencias educativas del software propietario Adobe CC: Premiere (edición), After Effects (postproducción) y Photoshop (tratamiento de imágenes fijas), entre otros; los cuales también se utilizarán en clase.

c. Relaciones entre los RA y otros módulos (orientaciones pedagógicas)

El presente módulo da respuesta a una serie de funciones que conforman el perfil profesional del título. Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos, para su impartición es conveniente que las actividades de

enseñanza/aprendizaje se dediquen a la adquisición de las competencias de dichas funciones, en coordinación con el módulo de *Planificación del montaje y postproducción de audiovisuales*, del presente ciclo. El presente módulo desarrolla las funciones de edición y postproducción del proyecto de imagen en movimiento y de realización de procesos finales de montaje y postproducción, correspondientes al procesamiento, montaje/edición y postproducción de imágenes, referidas todas ellas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto a los subprocesos de producción de proyectos de cine, vídeo, animación, multimedia interactivo y televisión.

Asimismo, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas de montaje y postproducción de proyectos cine, vídeo, animación, multimedia, new media y televisión de diferentes tipos, tales como spots publicitarios, videoclips, animación, multimedia, documentales y dramáticos. Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:

- Montajes de proyectos audiovisuales operando distintos sistemas y plataformas de montaje y postproducción.
- Procesos de acabado de postproducción de proyectos audiovisuales.
- Procesos de masterización de proyectos audiovisuales.

2. Competencias profesionales, personales y sociales

Las competencias profesionales, personales y sociales a las que contribuye este módulo formativo son las que se relacionan a continuación:

- b) Determinar las características del personal técnico y artístico y de los recursos técnicos, materiales y escénicos necesarios para la puesta en marcha del proyecto de realización de audiovisuales o de espectáculos y eventos.
- e) Coordinar y dirigir el trabajo del personal técnico y artístico durante los ensayos, registro, emisión, postproducción o representación escénica, asegurando la aplicación del plan de trabajo y reforzando la labor del director, del realizador audiovisual y del director del espectáculo o evento.
- f) Coordinar los procesos completos de montaje/edición y postproducción de programas audiovisuales, planificando las operaciones, preparando materiales y efectos y realizando el montaje y la postproducción hasta la obtención del máster definitivo.
- h) Cumplir y hacer cumplir la legislación vigente que regula los medios de comunicación, espectáculos y eventos.
- i) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector, en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.
- j) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- k) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- l) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- m) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- n) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- ñ) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

3. Objetivos generales

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales a), b), c), f), g), j), n), ñ), o), p), q) y u) del ciclo formativo; los cuales se detallan a continuación:

- a) Aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- b) Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- c) Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- f) Supervisar la elaboración y adecuación de los recursos materiales y técnicos para su disponibilidad según el plan de trabajo de realización de proyectos audiovisuales, espectáculos y eventos.
- g) Establecer los criterios que se van a seguir en el montaje, desmontaje y almacenamiento de los equipamientos técnicos y elementos escénicos empleados en el registro y en la representación de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos, para su disponibilidad según el plan de trabajo.
- j) Analizar y aplicar las técnicas de montaje idóneas en la consecución de los objetivos comunicativos, para realizar el montaje/edición y postproducción de proyectos audiovisuales.
- n) Analizar las características y posibilidades de los distintos programas y dispositivos de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector audiovisual y de los espectáculos, para su aplicación en la realización de los proyectos audiovisuales y de espectáculos.
- ñ) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- o) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- p) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- q) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- u) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

4. Relación de unidades

Nº	Unidad de Trabajo	H.	Resultados de Aprendizaje					
			0907 – Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.					
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6
0	Presentación y Evaluación Inicial	2						
1	La estación de trabajo de Edición/Postproducción	16	x					
2	Edición y Sonido	48		x			x	
3	VFX	64			x			
4	Conformado y Color	24			x	x	x	
5	Acabado y Entrega	20						x
	TOTAL	174						

5. Desarrollo de las Unidades de Trabajo

Nº	Unidad de Trabajo	H.
0	Presentación y Evaluación Inicial	2
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo
	<i>En esta Unidad de Trabajo se pretende informar, motivar y centrar al alumnado en el módulo que va a cursar, por lo tanto, no procede una evaluación de contenidos pudiéndose, por otro lado, aprovechar la ocasión para detectar su nivel actitudinal.</i>	
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos del módulo • Otros módulos del Ciclo Formativo. • Programación del módulo de RMPA. • Instalaciones y medios de los que se va a disponer para desarrollar las actividades del módulo. • Normas de seguridad e higiene en el uso de instalaciones y medios técnicos. • Normas para el desarrollo de las actividades de enseñanza- aprendizaje. • Rol profesional al que está asociado el módulo: competencias profesionales, capacidades profesionales, evolución. • Entorno profesional. 		

Actividades		
1	Introducción al Módulo Formativo	1 h.
Se explicará la programación y la metodología durante el curso.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
— Exponer las <i>líneas maestras</i> de la programación didáctica del módulo de Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales: Objetivos Generales, Competencias, Secuenciación de UUT, Metodología y Evaluación.	— Preguntar al profesor por aquellas cuestiones que no le hayan quedado claras y/o detalles que considere relevantes y no se hayan abordado durante la exposición.	
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenador — Conexión a Internet — Herramientas Office365 — Campus de Educastur (Moodle) 		

2	Cuestionario de Evaluación Inicial	1 h.
Evaluación inicial sobre conocimientos previos, recursos e intereses. Esta actividad podría desarrollarse de modo no presencial.		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
— Diseñar el Cuestionario de Evaluación Inicial.	— Responder a las preguntas del cuestionario.	— Respuestas del alumnado para detectar los conocimientos previos y sobre los cuales diseñar la Programación Didáctica del módulo RMPA.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Conexión a Internet — Herramientas Office365 — Campus de Educastur (Moodle) 		— Cuestionario.

Nº	Unidad de Trabajo	H.	
1	La estación de trabajo de Edición/Postproducción	16	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
1	Configura y mantiene el equipamiento de edición y postproducción, relacionando las características de los diferentes estándares técnicos de calidad con las posibilidades operativas de los equipos.	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
AI1	Actividades de Iniciación	60%	
AA1	Actividades de Consolidación	40%	
G	Gamificación (Puntos extra)	+	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Ponderación aprox.
1	a) Se han configurado los distintos componentes del sistema de edición en parámetros tales como código de tiempo, selección de flujos de entrada y salida, remoteo de dispositivos y ajustes de sincronización, entre otros.	AI1, AA1, G	30%
1	b) Se ha verificado la operatividad del sistema completo de montaje comprobando los periféricos, el flujo de señales, el sistema de almacenamiento y el de grabación, en su caso.	AI1, AA1, G	15%
1	c) Se han aplicado las rutinas de mantenimiento de equipos indicadas de fábrica y se han testeado y optimizado las unidades de almacenamiento informático.	AI1, AA1, G	15%
1	d) Se han diagnosticado y corregido las interrupciones en la circulación de señales de vídeo y audio, así como los problemas de pérdida de sincronía, de control remoto y de comunicación entre equipos.	AI1, AA1, G	10%
1	e) Se ha liberado el espacio en las unidades de almacenamiento tras la finalización de un proyecto y se han reciclado los soportes físicos para su ulterior aprovechamiento.	AI1, AA1, G	30%

Contenidos

Configuración y mantenimiento del equipamiento de edición y postproducción:

- Procedimientos de configuración y optimización de las salas de edición/postproducción.
- Procedimientos de configuración y optimización de salas de toma y postproducción de audio para cine, vídeo y televisión.
- Mantenimiento de equipos de montaje y postproducción:
 - Fallos y averías en los equipos: métodos de detección y acciones correctivas.
 - Operaciones de mantenimiento preventivo.

Actividades

1 Actividades de Iniciación (AI1) 8 h.

Son actividades de diferente naturaleza cuyo objetivo es que el alumnado conozca las técnicas y procedimientos que se incluyen dentro de los criterios de evaluación de la presente unidad didáctica. Entre los diferentes instrumentos que se podrán emplear para evaluar este apartado se encuentran:
Prácticas guiadas: El profesorado realizará una práctica de demostración, previa a la ejecución de ésta por parte del alumnado.

Tutoriales: Entrega de material documental en el que se describe paso a paso cómo realizar una determinada técnica o proceso por parte del alumnado.

Casos prácticos: Consistirá en resolver cuestiones relacionadas con el ámbito profesional en forma de ejercicios prácticos, ya sean escritos u otras actividades prácticas. Es un modo de obtener *feedback* de lo que se ha aprendido, tras el desarrollo de las tareas anteriores.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Fijar los puntos que se trabajarán cada día o semana. — Diseñar actividades que se trabajarán en el aula. — Evaluar estas tareas. — Resolver las dudas que suscite la realización de las tareas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Seguir las recomendaciones del profesorado. — Resolver las cuestiones que se le planteen. 	<ul style="list-style-type: none"> — Elaboración de formularios. — Diseño de líneas de tiempo, diagramas, infografías y otro tipo de representaciones gráficas. — Ensayos y/o respuestas a los casos prácticos planteados. — Piezas audiovisuales.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) — Herramientas Office365 — Conexión a Internet — Aulas Virtuales de Educastur (Moodle). 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de las prácticas y/o resolución de casos prácticos, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. 	

2	Actividades de Consolidación (AA1)	8 h.
----------	------------------------------------	-------------

Las actividades de Consolidación contribuyen a afianzar las técnicas y procedimientos adquiridos a través del resto de Instrumentos contemplados en la unidad.
 El número de actividades planteadas puede verse afectado por las decisiones pedagógicas que adopte el docente en cuestión, en pro de un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje, o bien por las limitaciones de tiempo.
 Del mismo modo, será decisión del docente optar por un enfoque individual o colectivo del proceso de aprendizaje del alumnado en dichas actividades, con el fin de aplicar metodologías activas (ABP, ACBR, Aprendizaje Basado en Problemas, ...).

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Entregar la documentación necesaria y materiales para la realización de la actividad propuesta. — Orientar al alumnado sobre el procedimiento a trabajar y resolver posibles dudas o problemas que surjan. — Evaluar el resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> — Lectura y/o interpretación de la documentación recibida. — Generar soluciones creativas, partiendo de los modelos de actividad planteados. — Coevaluar el trabajo de los compañeros/as de clase, mediante una rúbrica y/o el Diario de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> — Pieza audiovisual de duración corta en la que se apliquen los criterios de evaluación y contenidos tratados en la unidad didáctica. — Adaptaciones o versiones originales del alumnado, partiendo de los productos anteriores.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación y Coevaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. — Diario de Aprendizaje. 	

4	Gamificación	1 h.
----------	--------------	-------------

Opcionalmente, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos tratados en la unidad didáctica vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
---------------------	---------------------	----------

<ul style="list-style-type: none"> — Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas. — Velar por la protección de datos del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> — Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados. — Responder a las preguntas formuladas por el sistema. — Participar en alguna actividad propuesta por el profesorado. 	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba objetiva de conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle) — Otras actividades gamificadas.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet. — Ordenador para el profesor. — Proyector. 	<ul style="list-style-type: none"> — Kahoot! — Flippity — Plickers — Quizizz — Genially 	

Nº	Unidad de Trabajo	H.	
2	Edición y Sonido	48	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
2	<i>Realiza el montaje/postproducción de productos audiovisuales, aplicando las teorías, códigos y técnicas de montaje y evaluando la correspondencia entre el resultado obtenido y los objetivos del proyecto.</i>	S	
5	<i>Realiza los procesos de acabado en la postproducción del producto audiovisual, reconociendo las características de la aplicación de las normativas de calidad a los diferentes formatos de registro, distribución y exhibición.</i>	N	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
AI1	Actividades de Iniciación	60%	
AA2	Actividades de Consolidación	40%	
G	Gamificación (Puntos extra)	+	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Ponderación aprox.
2	a) Se han realizado montajes complejos, involucrando varias señales de vídeo y audio y aplicando transiciones, efectos visuales y de velocidad variable coherentes con la intencionalidad narrativa del proyecto.	AI2, AA2, G	20%
2	b) Se han operado con destreza los sistemas de montaje y postproducción, así como los equipos de registro y reproducción de vídeo y de proceso de señal.	AI2, AA2, G	10%
2	c) Se ha realizado la homogeneización de formatos de archivo, resolución y relación de aspecto de los medios.	AI2, AA2, G	5%
2	d) Se han sincronizado imágenes con su audio correspondiente, a partir de marcas de imagen y sonido de las claquetas o de cualquier otra referencia.	AI2, AA2, G	5%
2	e) Se ha construido la banda sonora de un programa, incorporando múltiples bandas de audio (diálogos, efectos sonoros, músicas y locuciones), realizando el ajuste de niveles y aplicando filtros y efectos.	AI2, AA2, G	30%
2	f) Se ha aplicado adecuadamente un offset de código de tiempos en una edición y se ha verificado la calidad técnica y expresiva de la banda sonora y su perfecta sincronización con la imagen y, en su caso, se han señalado las deficiencias.	AI2, AA2, G	5%
2	g) Se ha verificado la correspondencia entre el montaje realizado y la documentación del rodaje/grabación, detectando los errores y carencias del primer montaje y proponiendo las acciones necesarias para su resolución.	AI2, AA2, G	5%
2	h) Se han valorado los resultados del montaje, considerando el ritmo, la claridad expositiva, la continuidad visual y la fluidez narrativa, entre otros parámetros, y se han realizado propuestas razonadas de modificación.	AI2, AA2, G	20%
Contenidos			
Realización del montaje y postproducción de productos audiovisuales: <ul style="list-style-type: none"> • Operación de sistemas de montaje audiovisual: <ul style="list-style-type: none"> ○ Edición no lineal. ○ Edición virtual con dispositivos de grabación y reproducción simultánea en soportes de almacenamiento de acceso aleatorio. • El proceso de montaje: <ul style="list-style-type: none"> ○ Recopilación de medios. ○ Homogeneización de formatos y relación de aspecto. 			

- Montaje en la línea de tiempo.
- Aplicación de las teorías y técnicas del montaje audiovisual en la resolución de programas.
- Procedimientos de evaluación del montaje.

RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
5	e) Se ha establecido un sistema para comprobar la integración de los materiales externos en el montaje final, así como la sincronización y contenido de las distintas pistas de sonido.	AI2, AA2, G	15%
5	f) Se han especificado las características de las principales normativas existentes respecto a referencias, niveles y disposición de las pistas, a los diferentes formatos de intercambio de vídeo, así como a las características de los diferentes sistemas de sonido en uso para exhibición/emisión y la disposición de las pistas de sonido en las copias estándar cinematográficas.	AI2, AA2, G	5%
5	h) Se ha generado una cinta para emisión, siguiendo determinadas normas PPD (preparado para difusión o emisión), incorporando las claquetas y la distribución solicitada de pistas de audio.	AI2, AA2, G	20%
Contenidos			
<p>El control de calidad en el montaje, edición y postproducción. Soportes y formatos de intercambio para postproducción de sonido. Control de calidad del producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribución de pistas sonoras en los soportes videográficos y cinematográficos. • La banda internacional. • Normas PPD (Preparado para difusión o emisión). 			

Actividades		
1	Actividades de Iniciación (AI2)	24 h.
<p>Son actividades de diferente naturaleza cuyo objetivo es que el alumnado conozca las técnicas y procedimientos que se incluyen dentro de los criterios de evaluación de la presente unidad didáctica. Entre los diferentes instrumentos que se podrán emplear para evaluar este apartado se encuentran:</p> <p>Prácticas guiadas: El profesorado realizará una práctica de demostración, previa a la ejecución de ésta por parte del alumnado.</p> <p>Tutoriales: Entrega de material documental en el que se describe paso a paso cómo realizar una determinada técnica o proceso por parte del alumnado.</p> <p>Casos prácticos: Consistirá en resolver cuestiones relacionadas con el ámbito profesional en forma de ejercicios prácticos, ya sean escritos u otras actividades prácticas. Es un modo de obtener <i>feedback</i> de lo que se ha aprendido, tras el desarrollo de las tareas anteriores.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Fijar los puntos que se trabajarán cada día o semana. — Diseñar actividades que se trabajarán en el aula. — Evaluar estas tareas. — Resolver las dudas que suscite la realización de las tareas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Seguir las recomendaciones del profesorado. — Resolver las cuestiones que se le planteen. 	<ul style="list-style-type: none"> — Elaboración de formularios. — Diseño de líneas de tiempo, diagramas, infografías y otro tipo de representaciones gráficas. — Ensayos y/o respuestas a los casos prácticos planteados. — Piezas audiovisuales.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación

<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) — Herramientas Office365 — Conexión a Internet — Aulas Virtuales de Educastur (Moodle). 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de las prácticas y/o resolución de casos prácticos, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.
--	--

2	Actividades de Consolidación (AA2)	24 h.
---	------------------------------------	-------

Las actividades de Consolidación contribuyen a afianzar las técnicas y procedimientos adquiridos a través del resto de Instrumentos contemplados en la unidad.

El número de actividades planteadas puede verse afectado por las decisiones pedagógicas que adopte el docente en cuestión: en pro de un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje, o bien por las limitaciones de tiempo.

Un aspecto a tener en cuenta en este apartado será el trabajo colectivo. El alumnado trabajará distribuido en equipos pequeños (cuatro miembros, preferiblemente), con el fin de resolver posibles casos prácticos o pequeños retos, a través de metodologías activas (ABP, ACBR, *Aprendizaje Basado en Problemas, ...*).

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Entregar la documentación necesaria y materiales para la realización de la actividad propuesta. — Orientar al alumnado sobre el procedimiento a trabajar y resolver posibles dudas o problemas que surjan. — Evaluar el resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> — Lectura y/o interpretación de la documentación recibida. — Generar soluciones creativas, partiendo de los modelos de actividad planteados. — Coevaluar el trabajo de los compañeros/as de clase, mediante una rúbrica y/o el Diario de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> — Pieza audiovisual de duración corta en la que se apliquen los criterios de evaluación y contenidos tratados en la unidad didáctica. Adaptaciones o versiones originales del alumnado, partiendo de los productos anteriores.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) 		<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación y Coevaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. — Diario de Aprendizaje.

3	Gamificación	1 h.
---	--------------	------

Opcionalmente, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos tratados en la unidad didáctica vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas. — Velar por la protección de datos del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> — Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados. — Responder a las preguntas formuladas por el sistema. — Participar en alguna actividad propuesta por el profesorado. 	<ul style="list-style-type: none"> El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba objetiva de conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> — Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle) — Otras actividades gamificadas.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet. — Ordenador para el profesor. — Proyector. 		<ul style="list-style-type: none"> — Kahoot! — Flippity — Plickers — Quizizz — Genially

Nº	Unidad didáctica		H.
3	VFX		64
Nº	Resultados de aprendizaje		Completo
3	<i>Genera y/o introduce en el proceso de montaje los efectos de imagen, valorando las características funcionales y operativas de las herramientas y tecnologías estandarizadas.</i>		N
Clave	Instrumentos de evaluación		Ponderación
AI3	Actividades de Iniciación		60%
AA3	Actividades de Consolidación		40%
G	Gamificación (Puntos extra)		+
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
3	a) Se han seleccionado los medios y los procedimientos idóneos para la generación de los efectos que se han de realizar y/o introducir en el proceso de montaje de una producción audiovisual.	AI3, AA3, G	
3	b) Se ha realizado una composición multicapa, combinando ajustes de corrección de color, efectos de movimiento o variación de velocidad de la imagen (congelado, ralentizado y acelerado), ocultación/difuminado de rostros, aplicación de keys y efectos de seguimiento y estabilización, entre otros.	AI3, AA3, G	x
3	c) Se han determinado y generado las keys necesarias para la realización de un efecto y se ha seleccionado el tipo (luminancia, crominancia, matte y por diferencia) y el procesado más adecuado para cada caso.	AI3, AA3, G	x
3	d) Se han integrado en el montaje efectos procedentes de una plataforma externa, así como gráficos, rotulaciones y animaciones 2D y 3D procedentes de equipos generadores de caracteres, de plataformas de grafismo y rotulación externas y otras aplicaciones.	AI3, AA3, G	x
3	e) Se ha ajustado e igualado la calidad visual de la imagen, determinando los parámetros que hay que modificar y el nivel de procesado de la imagen, con herramientas propias o con equipos y software adicional.	AI3, AA3, G	x
3	f) Se han archivado los parámetros de ajuste de los efectos, garantizando la posibilidad de recuperarlos y aplicarlos de nuevo.	AI3, AA3, G	
Contenidos			
<p>Generación e introducción de efectos de imagen en el proceso de montaje y postproducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dispositivos para la generación de efectos vídeo. • Sistemas y plataformas de postproducción de imagen. • Técnicas y procedimientos de composición multicapa: <ul style="list-style-type: none"> ○ Organización del proyecto y flujo de trabajo. ○ Gestión de capas. ○ Creación de máscaras. ○ Animación. Interpolación. Trayectorias. • Procedimientos de aplicación de efectos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Efectos de key. Superposición e incrustación. ○ Corrección de color y efectos de imagen. ○ Retoque de imagen en vídeo. ○ Planificación de la grabación para efectos de seguimiento. 			

- Técnicas de creación de gráficos y rotulación. Ritmo e integración.

Actividades		
1	Actividades de Iniciación (AI3)	32 h.
<p>Son actividades de diferente naturaleza cuyo objetivo es que el alumnado conozca las técnicas y procedimientos que se incluyen dentro de los criterios de evaluación de la presente unidad didáctica. Entre los diferentes instrumentos que se podrán emplear para evaluar este apartado se encuentran:</p> <p>Prácticas guiadas: El profesorado realizará una práctica de demostración, previa a la ejecución de ésta por parte del alumnado.</p> <p>Tutoriales: Entrega de material documental en el que se describe paso a paso cómo realizar una determinada técnica o proceso por parte del alumnado.</p> <p>Casos prácticos: Consistirá en resolver cuestiones relacionadas con el ámbito profesional en forma de ejercicios prácticos, ya sean escritos u otras actividades prácticas. Es un modo de obtener <i>feedback</i> de lo que se ha aprendido, tras el desarrollo de las tareas anteriores.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Fijar los puntos que se trabajarán cada día o semana. — Diseñar actividades que se trabajarán en el aula. — Evaluar estas tareas. — Resolver las dudas que suscite la realización de las tareas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Seguir las recomendaciones del profesorado. — Resolver las cuestiones que se le planteen. 	<ul style="list-style-type: none"> — Elaboración de formularios. — Diseño de líneas de tiempo, diagramas, infografías y otro tipo de representaciones gráficas. — Ensayos y/o respuestas a los casos prácticos planteados. — Piezas audiovisuales.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) — Herramientas Office365 — Conexión a Internet — Aulas Virtuales de Educastur (Moodle). 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de las prácticas y/o resolución de casos prácticos, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. 	

2	Actividades de Consolidación (AA3)	32 h.
<p>Las actividades de Consolidación contribuyen a afianzar las técnicas y procedimientos adquiridos a través del resto de Instrumentos contemplados en la unidad.</p> <p>El número de actividades planteadas puede verse afectado por las decisiones pedagógicas que adopte el docente en cuestión: en pro de un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje, o bien por las limitaciones de tiempo.</p> <p>Un aspecto a tener en cuenta en este apartado será el trabajo colectivo. El alumnado trabajará distribuido en equipos pequeños (cuatro miembros, preferiblemente), con el fin de resolver posibles casos prácticos o pequeños retos, a través de metodologías activas (ABP, ACBR, <i>Aprendizaje Basado en Problemas</i>, ...).</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Entregar la documentación necesaria y materiales para la realización de la actividad propuesta. — Orientar al alumnado sobre el procedimiento a trabajar y resolver posibles dudas o problemas que surjan. — Evaluar el resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> — Lectura y/o interpretación de la documentación recibida. — Generar soluciones creativas, partiendo de los modelos de actividad planteados. — Coevaluar el trabajo de los compañeros/as de clase, mediante una rúbrica y/o el Diario de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> — Pieza audiovisual de duración corta en la que se apliquen los criterios de evaluación y contenidos tratados en la unidad didáctica. Adaptaciones o versiones originales del alumnado, partiendo de los productos anteriores.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	

<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación y Coevaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. — Diario de Aprendizaje.
---	--

3	Gamificación	1 h.
---	--------------	------

Opcionalmente, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos estudiados en la UT vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas. — Velar por la protección de datos del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> — Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados. — Responder a las preguntas formuladas por el sistema. — Participar en alguna actividad propuesta por el profesorado. 	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba objetiva de conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle) — Otras actividades gamificadas.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet. — Ordenador para el profesor. — Proyector. 	<ul style="list-style-type: none"> — Kahoot! — Flippity — Plickers — Quizizz — Genially 	

Nº	Unidad didáctica	H.	
4	Conformado y Color	24	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
3	Genera y/o introduce en el proceso de montaje los efectos de imagen, valorando las características funcionales y operativas de las herramientas y tecnologías estandarizadas.	N	
4	Prepara los materiales destinados al intercambio con otras plataformas y empresas externas, reconociendo las características de los estándares y protocolos normalizados de intercambio de documentos y productos audiovisuales.	S	
5	<i>Realiza los procesos de acabado en la postproducción del producto audiovisual, reconociendo las características de la aplicación de las normativas de calidad a los diferentes formatos de registro, distribución y exhibición.</i>	N	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
AI4	Actividades de Iniciación	60%	
AA4	Actividades de Consolidación	40%	
G	Gamificación (Puntos extra: <i>Preguntas de Cuestionario y entradas al Glosario</i>)	+	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
3	g) Se ha comprobado la correcta importación y conformado de los datos y materiales de intercambio.	AI4, AA4, G	10
3	h) Se han elaborado los documentos basados en protocolos de intercambio de información estandarizados para facilitar el trabajo en otras plataformas.	AI4, AA4, G	5
Contenidos			
Sistemas y plataformas de postproducción de imagen.			
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
4	a) Se han elaborado listados de localización de los medios y documentos que intervienen en el montaje, con indicación del contenido, el soporte de almacenamiento y la ubicación del mismo.	AI4, AA4, G	5
4	b) Se han clasificado, etiquetado y almacenado todos los medios y documentos necesarios para el intercambio.	AI4, AA4, G	5
4	c) Se ha verificado la disponibilidad de los soportes de intercambio de medios y se han realizado las conversiones de formato pertinentes.	AI4, AA4, G	5
4	d) Se han redactado las órdenes de trabajo y los informes de requerimientos técnicos para los laboratorios de empresas externas encargadas del escaneado de materiales, generación de efectos de imagen, animaciones, infografía y rotulación, entre otros procesos.	AI4, AA4, G	10
4	e) Se han redactado las órdenes de trabajo y los informes de requerimientos técnicos para laboratorios de empresas externas encargadas del conformado de medios y el corte de negativo, duplicación de soportes fotoquímicos, tiraje de copias de exhibición/emisión, obtención del máster y copias de visionado.	AI4, AA4, G	5
4	f) Se han expresado con claridad y precisión los requerimientos específicos de cada encargo.	AI4, AA4, G	10
4	g) Se han aplicado, en la redacción de las órdenes de trabajo e informes, los protocolos normalizados de intercambio de documentos y productos audiovisuales.	AI4, AA4, G	5

4	h) Se ha establecido un sistema para la comparación de los materiales procesados por personas o empresas proveedoras externas, tales como efectos, bandas de sonido y materiales de laboratorio, entre otros, con las órdenes de trabajo elaboradas y para valorar la adecuación de los resultados a las mismas.	AI4, AA4, G	5
---	--	-------------	---

Contenidos

Preparación de los materiales destinados al intercambio con otras plataformas y empresas externas:

- Documentos de intercambio.
- Sistemas y protocolos de intercambio de material:
 - Documentos gráficos e infografía.
 - Animaciones 2D y 3D.
 - Intercambios de materiales fotosensibles.
 - Intercambios internacionales: audio, subtítulos y rotulaciones.
- Técnicas de clasificación, identificación y almacenamiento de medios.
- Soportes y formatos de intercambio entre plataformas.

RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
5	a) Se han detallado los flujos de trabajo de la postproducción en procesos lineales y no lineales, analógicos y digitales, de definición estándar y de alta definición, y se han valorado las características técnicas y prestaciones de los soportes y formatos utilizados en el montaje final.	AI4, AA4, G	5
5	b) Se han elaborado e interpretado listados, archivos y documentos que aseguran la repetibilidad del montaje a partir de originales de procedencia diversa (cinta, telecine, laboratorio y archivos informáticos, entre otros).	AI4, AA4, G	5
5	c) Se han aplicado, al montaje final, los procesos técnicos de corrección de color y etalonaje.	AI4, AA4, G	15
5	d) Se ha realizado el conformado de un producto audiovisual con los medios originales en soportes fotosensibles, electrónicos o informáticos, a partir de la información obtenida de la edición off-line, y se han integrado los efectos y demás materiales generados en plataformas externas.	AI4, AA4, G	5
5	g) Se han detallado los sistemas de tiraje de copias cinematográficas y de exhibición.	AI4, AA4, G	5

Contenidos

Procesos de acabado en la postproducción del producto audiovisual:

- Procesos finales de montaje y sonorización.
- Técnicas, procedimientos y flujos de trabajo en el acabado del producto.
- Técnicas y flujos de trabajo en la edición off-line: conformado y cortado de negativo.
- Control de calidad del producto:
 - Normas PPD (Preparado para difusión o emisión).

Actividades

1	Actividades de Iniciación (AI4)	12 h.
---	---------------------------------	-------

Son actividades de diferente naturaleza cuyo objetivo es que el alumnado conozca las técnicas y procedimientos que se incluyen dentro de los criterios de evaluación de la presente unidad didáctica. Entre los diferentes instrumentos que se podrán emplear para evaluar este apartado se encuentran: **Prácticas guiadas:** El profesorado realizará una práctica de demostración, previa a la ejecución de ésta por parte del alumnado.

Tutoriales: Entrega de material documental en el que se describe paso a paso cómo realizar una determinada técnica o proceso por parte del alumnado.

Casos prácticos: Consistirá en resolver cuestiones relacionadas con el ámbito profesional en forma de ejercicios prácticos, ya sean escritos u otras actividades prácticas. Es un modo de obtener *feedback* de lo que se ha aprendido, tras el desarrollo de las tareas anteriores.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Fijar los puntos que se trabajarán cada día o semana. — Diseñar actividades que se trabajarán en el aula. — Evaluar estas tareas. — Resolver las dudas que suscite la realización de las tareas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Seguir las recomendaciones del profesorado. — Resolver las cuestiones que se le planteen. 	<ul style="list-style-type: none"> — Elaboración de formularios. — Diseño de líneas de tiempo, diagramas, infografías y otro tipo de representaciones gráficas. — Ensayos y/o respuestas a los casos prácticos planteados. — Piezas audiovisuales.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) — Herramientas Office365 — Conexión a Internet — Aulas Virtuales de Educastur (Moodle). 		<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de las prácticas y/o resolución de casos prácticos, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación.

2	Actividades de Consolidación (AA4)	12 h.
----------	------------------------------------	--------------

Las actividades de Consolidación contribuyen a afianzar las técnicas y procedimientos adquiridos a través del resto de Instrumentos contemplados en la unidad.

El número de actividades planteadas puede verse afectado por las decisiones pedagógicas que adopte el docente en cuestión: en pro de un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje, o bien por las limitaciones de tiempo.

Un aspecto a tener en cuenta en este apartado será el trabajo colectivo. El alumnado trabajará distribuido en equipos pequeños (cuatro miembros, preferiblemente), con el fin de resolver posibles casos prácticos o pequeños retos, a través de metodologías activas (ABP, ACBR, *Aprendizaje Basado en Problemas, ...*).

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Entregar la documentación necesaria y materiales para la realización de la actividad propuesta. — Orientar al alumnado sobre el procedimiento a trabajar y resolver posibles dudas o problemas que surjan. — Evaluar el resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> — Lectura y/o interpretación de la documentación recibida. — Generar soluciones creativas, partiendo de los modelos de actividad planteados. — Coevaluar el trabajo de los compañeros/as de clase, mediante una rúbrica y/o el Diario de Aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> — Pieza audiovisual de duración corta en la que se apliquen los criterios de evaluación y contenidos tratados en la unidad didáctica. Adaptaciones o versiones originales del alumnado, partiendo de los productos anteriores.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) 		<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación y Coevaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. — Diario de Aprendizaje.

3	Gamificación	1 h.
----------	--------------	-------------

Opcionalmente, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos tratados en la unidad didáctica vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.

Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto

<ul style="list-style-type: none"> — Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas. — Velar por la protección de datos del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> — Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados. — Responder a las preguntas formuladas por el sistema. — Participar en alguna actividad propuesta por el profesorado. 	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba objetiva de conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle) — Otras actividades gamificadas.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet. — Ordenador para el profesor. — Proyector. 	<ul style="list-style-type: none"> — Kahoot! — Flippity — Plickers — Quizizz — Genially 	

Nº	Unidad didáctica	H.	
5	Acabado y Entrega	20	
Nº	Resultados de aprendizaje	Completo	
6	<i>Adecua las características del máster del producto audiovisual a los distintos formatos y tecnologías empleadas en la exhibición, valorando las soluciones técnicas existentes para la protección de los derechos de explotación de la obra.</i>	S	
Clave	Instrumentos de evaluación	Ponderación	
A15	Actividades de Iniciación	60%	
AA5	Actividades de Consolidación	40%	
G	Gamificación (Puntos extra)	+	
RA	Criterios de evaluación	Instrumentos	Min.
6	a) Se han diferenciado las características de las distintas ventanas de explotación de los productos audiovisuales, especificando los formatos de entrega característicos de cada una.	A15, AA5, G	5%
6	b) Se han aplicado, a un producto audiovisual, los parámetros técnicos y los protocolos de intercambio relativos a la realización de duplicados, de copias de seguridad y copias para exhibición cinematográfica en soporte fotoquímico y electrónico, de copias de emisión para operadores de televisión, para descarga de contenidos en Internet y para masterizado de DVD u otros sistemas de exhibición.	A15, AA5, G	5%
6	c) Se ha seleccionado el formato idóneo de masterización en función de las perspectivas de explotación del producto y se han especificado los procesos y materiales de producción final para cada canal de distribución.	A15, AA5, G	5%
6	d) Se ha elaborado la documentación técnica para el máster y las copias de exhibición/emisión, tanto en formato fotosensible, como electrónico e informático.	A15, AA5, G	5%
6	e) Se ha realizado el proceso de autoría en DVD u otro formato, obteniendo copias para fines de testeo, evaluación, promoción y otros.	A15, AA5, G	5%
6	f) Se ha valorado la aplicación a un producto audiovisual de un sistema estandarizado de protección de los derechos de explotación, según las especificaciones técnicas de las tecnologías empleadas para su comercialización.	A15, AA5, G	5%
6	g) Se han preparado, clasificado y archivado los materiales de sonido, imagen e infográficos utilizados durante el montaje, así como los materiales intermedios y finales de un proyecto audiovisual y los datos que constituyen el proyecto de montaje, para favorecer adecuaciones, actualizaciones y seguimientos posteriores.	A15, AA5, G	40%
6	h) Se ha elaborado la documentación para el archivo de los medios, metadatos y datos del proyecto.	A15, AA5, G	30%
Contenidos			
Adecuación de las características del máster a los distintos formatos y tecnologías empleadas:			
<ul style="list-style-type: none"> • Condicionamientos técnicos de las distintas ventanas de explotación de productos audiovisuales. • Difusión de productos audiovisuales a través de operadores de televisión. • La distribución comercial: descarga de contenidos y copias con soporte físico. • Formatos para proyección en salas cinematográficas. 			

- Proceso de obtención del máster y copias de explotación.
- Sistemas de autoría DVD y Blu-ray.
- Generación de copias de seguridad y duplicación de vídeo.
- Clasificación y archivo de medios, documentos y datos generados en el proceso de montaje/postproducción.

Actividades		
1	Actividades de Iniciación (AI5)	10 h.
<p>Son actividades de diferente naturaleza cuyo objetivo es que el alumnado conozca las técnicas y procedimientos que se incluyen dentro de los criterios de evaluación de la presente unidad didáctica. Entre los diferentes instrumentos que se podrán emplear para evaluar este apartado se encuentran:</p> <p>Prácticas guiadas: El profesorado realizará una práctica de demostración, previa a la ejecución de ésta por parte del alumnado.</p> <p>Tutoriales: Entrega de material documental en el que se describe paso a paso cómo realizar una determinada técnica o proceso por parte del alumnado.</p> <p>Casos prácticos: Consistirá en resolver cuestiones relacionadas con el ámbito profesional en forma de ejercicios prácticos, ya sean escritos u otras actividades prácticas. Es un modo de obtener <i>feedback</i> de lo que se ha aprendido, tras el desarrollo de las tareas anteriores.</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Fijar los puntos que se trabajarán cada día o semana. — Diseñar actividades que se trabajarán en el aula. — Evaluar estas tareas. — Resolver las dudas que suscite la realización de las tareas propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> — Seguir las recomendaciones del profesorado. — Resolver las cuestiones que se le planteen. 	<ul style="list-style-type: none"> — Elaboración de formularios. — Diseño de líneas de tiempo, diagramas, infografías y otro tipo de representaciones gráficas. — Ensayos y/o respuestas a los casos prácticos planteados. — Piezas audiovisuales.
Recursos	Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve) — Herramientas Office365 — Conexión a Internet — Aulas Virtuales de Educastur (Moodle). 	<ul style="list-style-type: none"> — Evaluación de las prácticas y/o resolución de casos prácticos, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. 	

2	Actividades de Consolidación (AA5)	10 h.
<p>Las actividades de Consolidación contribuyen a afianzar las técnicas y procedimientos adquiridos a través del resto de Instrumentos contemplados en la unidad.</p> <p>El número de actividades planteadas puede verse afectado por las decisiones pedagógicas que adopte el docente en cuestión: en pro de un mejor proceso de enseñanza/aprendizaje, o bien por las limitaciones de tiempo.</p> <p>Un aspecto a tener en cuenta en este apartado será el trabajo colectivo. El alumnado trabajará distribuido en equipos pequeños (cuatro miembros, preferiblemente), con el fin de resolver posibles casos prácticos o pequeños retos, a través de metodologías activas (ABP, ACBR, <i>Aprendizaje Basado en Problemas, ...</i>).</p>		
Tareas del profesor	Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Entregar la documentación necesaria y materiales para la realización de la actividad propuesta. — Orientar al alumnado sobre el procedimiento a trabajar y 	<ul style="list-style-type: none"> — Lectura y/o interpretación de la documentación recibida. — Generar soluciones creativas, partiendo de los modelos de actividad planteados. 	<ul style="list-style-type: none"> — Pieza audiovisual de duración corta en la que se apliquen los criterios de evaluación y contenidos tratados en la unidad didáctica.

resolver posibles dudas o problemas que surjan. — Evaluar el resultado final.	— Coevaluar el trabajo de los compañeros/as de clase, mediante una rúbrica y/o el Diario de Aprendizaje.	Adaptaciones o versiones originales del alumnado, partiendo de los productos anteriores.
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación
— Estaciones de Trabajo — Software de edición/postproducción (Adobe CC, Blender y DaVinci Resolve)		— Evaluación y Coevaluación, a través de Rúbricas y/o Guías de Evaluación. — Diario de Aprendizaje.

3	Gamificación		1 h.
<p>Opcionalmente, el profesorado podrá incluir algunas actividades de tipo lúdico, individuales o colectivas, con el fin de afianzar los contenidos y procedimientos tratados en la unidad didáctica vigente. De igual modo, se podrán emplear elementos propios de la gamificación, como un ranking de puntuaciones.</p>			
Tareas del profesor		Tareas del alumnado	Producto
<ul style="list-style-type: none"> — Diseñar los cuestionarios en las plataformas de gamificación escogidas. — Velar por la protección de datos del alumnado. 		<ul style="list-style-type: none"> — Formular preguntas para su posterior publicación en los cuestionarios gamificados. — Responder a las preguntas formuladas por el sistema. — Participar en alguna actividad propuesta por el profesorado. 	<p>El/la alumno/a podrá recibir una bonificación (+0,5 puntos) en la prueba objetiva de conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Formula correctamente un máximo de <i>dos preguntas de cuestionario</i>. (Foro en Moodle) <p>Otras actividades gamificadas.</p>
Recursos		Instrumentos y procedimientos de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> — Ordenadores o dispositivos multimedia con conexión a Internet. — Ordenador para el profesor. — Proyector. 		<ul style="list-style-type: none"> — Kahoot! — Flippity — Plickers — Quizizz — Genially 	

6. Metodología

a. Orientaciones pedagógicas.

La metodología debe ser necesariamente activa y flexible, permitiéndonos así elegir las estrategias didácticas más adecuadas en cada caso, y debe partir de los conocimientos previos de los alumnos/as, lo que nos permitirá la construcción de aprendizajes significativos.

Para ello, el proceso de enseñanza-aprendizaje se basará en una metodología activa y participativa, fomentando la motivación y el interés del alumnado, utilizando fundamentalmente la investigación y acción como metodología de trabajo, y promoviendo el análisis crítico y reflexivo de su aprendizaje

- Se pretenderá la funcionalidad de los aprendizajes, enseñando *aprender a aprender* y relacionando lo aprendido con lo que acontece fuera del aula, en su futuro profesional.
- Se potenciará el conocimiento y uso de diversas herramientas TIC en la realización y exposición del trabajo dentro y fuera del aula.
- Se fomentará el autoaprendizaje y despertar inquietudes que les empujen a mantenerse siempre activos y dispuestos a evolucionar en su profesión y como personas.

b. Forma de trabajar general durante el curso.

El módulo se enfoca desde el punto de vista eminentemente práctico.

Para la implementación de esta metodología propiciaremos las siguientes estrategias:

- Desarrollo de los contenidos en *Unidades Didáctica*.
- Combinar la *instrucción directa* con el modelo basado en el descubrimiento guiado.
- Proporcionar situaciones de aprendizaje que tengan sentido para los alumnos/as, con el fin de que resulten motivadoras.
- Trabajo experimental.
- Partir de las producciones de los alumnos.
- Modelo de proyectos.
 - Aprendizaje basado en retos o problemas.
 - Aprendizaje cooperativo.
 - Aprendizaje servicio.
 - Clase invertida (*Flipped Classroom*)
- Entrenamiento en destrezas específicas.
- Coevaluación y autoevaluación.

Se utilizarán continuamente las nuevas tecnologías como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto para apoyar la exposición de contenidos impartidos por el profesor como para la realización de algunas actividades por los alumnos. Sin sustituir las clases presenciales, el proceso de enseñanza se valdrá de un aula virtual (Moodle - Campus Educastur).

Recursos utilizados en general.

Para este módulo formativo será clave la utilización del Aula Taller 203 (CFGS RPAE), también conocida como *Sala AVID*, y el Aula -102 (CFGS AJE). Son espacios dotados del equipamiento y las aplicaciones informáticas necesarias para el desarrollo de los trabajos prácticos que se propondrán durante el curso. Adicionalmente, esta sala está dotada de

pizarra y proyector para apoyar las explicaciones del profesorado.

Paralelamente y dependiendo de la Tarea que estemos trabajando, también se podrá hacer uso de la Sala 207. Algunas de las *cabinas* con que cuenta este espacio de trabajo están dotadas con *DaVinci Resolve Micro Panel* de Blackmagic, lo cual facilita el trabajo con esta herramienta.

Como ya se indicó anteriormente, el CIFP CISLAN es uno de los centros oficiales que tiene Blackmagic en España para impartir el *Curso de Capacitación de DaVinci Resolve*. Es por esta razón que el material didáctico empleado en este módulo formativo procede en su mayor parte de las guías oficiales de DaVinci Resolve. El objetivo es que el alumnado termine sus estudios con el certificado de Capacitación de Davinci Resolve, además del título oficial en Técnico Superior de RPAE o AJE.

c. Recursos que debe aportar el alumno/a.

Es preciso que el alumnado cuente con un equipo informático propio. Si bien este equipamiento está supeditado muchas veces a la situación socioeconómica personal o de la familia del alumnado, las características que se requieren son las mínimas para realizar tareas de ofimática con la suite *Office365*, la cual deberá ser instalada en el equipo personal o dispositivos móviles del alumnado.

Por otro lado, es indispensable que el alumnado aporte unos auriculares personales, por medidas de seguridad e higiene, así como no interferir en el trabajo del resto de compañeros.

d. Apps o webs en las que debe darse de alta o inscribirse.

No es necesario, puesto que el software con el que trabajaremos en el CIFP CISLAN no lo requiere. Además, el acceso a los diferentes programas y servicios de *Office365* está garantizado por un acuerdo establecido entre Microsoft y la propia Consejería de Educación, con lo que no se pondría en peligro la protección de datos del alumnado.

e. Consideraciones importantes.

El alumnado del CFGS de RPAE contó en el 1º curso con el módulo de Planificación del Montaje y la Postproducción de Audiovisuales (7 horas semanales), el cual sirvió de introducción a la edición y postproducción. En el caso del alumnado del CFGS de AJE, no se da esta circunstancia, de ahí que en este curso se dedique una mayor dedicación de tiempo y actividades en las primeras unidades didácticas, incidiendo en el manejo del software que utilizaremos para la edición y postproducción.

Comentado [RL1]: @ANA MARIA HERRANZ LEON @SANTIAGO PIDRE MOSQUERA He añadido este apartado para justificar el ligero retraso que quizás llevemos en el seguimiento de la programación, conforme avance el curso escolar.

Comentado [AMHL2R1]: Me parece bien Rubén. Gracias por la burocracia

7. Procedimiento de calificación

a. Criterios de calificación para la obtención de la nota media.

Los aspectos evaluables versarán sobre las actividades teóricas, prácticas y actividades de enseñanza-aprendizaje.

Como la evaluación es continua, la nota de la evaluación final ordinaria (2ª Evaluación en este curso) será determinante para obtener la calificación final. Ésta será el resultado de hallar la media de las calificaciones obtenidas en cada evaluación parcial. En dicha evaluación, se calificarán los contenidos principales impartidos durante todo el curso, con el fin de alcanzar todos los Resultados de Aprendizaje que comprende el módulo de RMPA. Asimismo, las notas de la 1ª Evaluación tendrán un carácter informativo sobre el progreso del alumnado.

Para superar el módulo, dicha calificación final deberá ser igual o superior a 5. La calificación de las sesiones de evaluación, en virtud del sistema Sauce, será un número entero entre 1 y 10. La nota media que cuente con decimales se redondeará al alza cuando sea igual o superior a 0,5. Es decir, un 5,5 se convierte en un 6.

Al inicio de curso, se informará a través de un documento al alumnado sobre los criterios e instrumentos de evaluación y los criterios de calificación del módulo. Asimismo, se recogerá en un documento por escrito la firma del alumnado garantizando que éste ha sido informado adecuadamente.

La calificación final será numérica (de 1 a 10) sin cifras decimales y estará distribuida en los siguientes porcentajes:

- **Actividades de Iniciación (60%):**

Este tipo de pruebas podrán ser tutoriales, prácticas guiadas por el profesor y cuestiones prácticas, variando sus diversas partes dependiendo del Resultado de Aprendizaje a evaluar.

- Cada prueba se califica de 0 a 10.
- Para considerar la prueba superada, el alumnado deberá obtener como mínimo un 5.
- Las fechas de entrega de las pruebas acordadas no se cambiarán.
- La no asistencia a clase el día programado para la entrega de la actividad en cuestión dará lugar a la calificación de *No Presentado*, quedando pendiente una posterior entrega para su recuperación en el siguiente trimestre.
- Si se detectara cualquier técnica fraudulenta, como copiar o permitir que otros copien, participar en actividades orientadas a alterar los resultados académicos propios o ajenos..., el/la alumno/a tendrá una calificación de 0 en la misma.

Para la calificación del alumnado en cada una de estas pruebas se tendrán presentes los siguientes puntos:

- Si se conoce las características de los procesos y proyectos planteados.
- Si se comprende la información, conceptos y técnicas que se desarrollan en clase y si se es capaz de estructurar los procesos adecuadamente y con seguridad.

- Si se conoce las características, prestaciones y posibilidades de los equipos técnicos, describiéndolas con exactitud.

- **Actividades de Consolidación (40%):** Se exige asistencia, presentación y entrega en fecha y forma.

Se debe obtener en dichos instrumentos de evaluación una nota igual o superior a 5 para hacer media con el resto de los criterios de calificación.

Para la calificación de este apartado, se tendrá en cuenta:

- En cada una de las tareas propuestas será necesaria una nota igual o superior a 5 sobre 10 puntos para que su evaluación se considere positiva.
- Si se realizan correctamente las actividades propuestas, según el plan previsto en tiempo y forma.
- Si se opera con la habilidad adaptada a su nivel los equipos técnicos con los que se desarrolla la actividad.
- Si se trabaja en las tareas de preparación de las actividades, según el plan previsto en tiempo y forma.
- Si presenta la documentación y las memorias para el desarrollo de las actividades con orden y claridad ajustándose a las normas y contenidos previstos en tiempo y forma.
- Si utiliza las técnicas adecuadas para la actividad a realizar.
- Sólo se tendrán en cuenta los trabajos presentados antes de la fecha tope de entrega establecida. En caso de imposibilidad de asistencia ese día, se recomienda presentarlo a través de algún compañero/a, o bien por medios telemáticos (Moodle o email), tras consultar previamente al profesorado. Los trabajos no presentados en fecha podrán ir, a criterio del docente y dependiendo de la naturaleza del trabajo, al periodo de recuperación.
- En el caso de las actividades de clase que no se realicen, a criterio del profesorado y requiriendo estas unas condiciones y un tiempo de ejecución que no se puedan reproducir, tendrán una calificación de 0.
- Los criterios de calificación específicos se establecerán para cada una de las actividades o trabajos y se utilizará un registro de evaluación/calificación, diseñado con anterioridad.
- El alumnado que se incorpore más tarde a la actividad escolar, tendrá que examinarse y realizar los mismos trabajos que el resto de alumnado, a ser posible para la primera evaluación parcial.
- Las actividades complementarias serán obligatorias y la no asistencia se computará como falta de asistencia en los módulos afectados por su horario (justificada o injustificada). En estos casos se podrá exigir al alumno/a un trabajo en el que se recojan los contenidos que se han trabajado en la actividad.
- Las actividades en grupo tendrán una nota individualizada atendiendo, no sólo al resultado, sino también al proceso de elaboración, actitud y capacidad de trabajo en equipo, así como la exposición individual oral en el aula ante el grupo clase cuando la hubiere. Se exigirá una asistencia al 80 % de las horas de dedicación en el aula para ser considerado trabajo en equipo; si la no asistencia a clase supera lo establecido, se penalizará y el profesor podrá proponerle la realización de una tarea de forma individual.

- Uso adecuado de materiales, equipos e instalaciones
- Respeto por las normas de trabajo y comportamiento.
- Respeto a los demás compañeros y sus opiniones.
- Valorar las diferentes funciones de los equipos de trabajo.

El alumnado que no apruebe una evaluación tiene una oportunidad de recuperación en los trimestres posteriores. Así, en el 2º trimestre existe la oportunidad de recuperar el 1º.

b. Evaluación trimestral.

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos se realizará tomando como referencia las capacidades y criterios de evaluación establecidos para cada módulo profesional.

Los criterios de evaluación establecen el nivel aceptable de consecución de la capacidad correspondiente y, en consecuencia, los resultados mínimos que deben ser alcanzados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dada la evidente interrelación entre los contenidos de los temas del módulo y/o la importancia de la asimilación de los mínimos exigibles de todas las unidades al final del curso, el alumno deberá conocer en cada evaluación los contenidos de las anteriores.

- Prueba de Evaluación Inicial

Al inicio del curso, se realizará una Prueba de Evaluación Inicial para conocer la formación académica previa y los intereses de los alumnos hacia el módulo; tal y como se indica en la Resolución de 18 de junio de 2009, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la organización y evaluación de la Formación Profesional del sistema educativo en el Principado de Asturias, antes del término del primer mes de clase.

- Evaluación Ordinaria (Evaluación continua)

La evaluación de los módulos profesionales de un Ciclo Formativo será continua, es decir, se realizará durante todo el proceso formativo correspondiente, como indican la Orden 676/93, de 7 de Mayo y la Orden de 14 de Noviembre de 1994.

La evaluación continua conlleva la asistencia al módulo obligatoria, regular y continuada de acuerdo con la normativa aprobada por el centro.

Se deben superar los contenidos que versen sobre conocimientos y habilidades, a lo largo del curso para obtener una calificación positiva (mayor o igual a 5 puntos). Además, a lo largo de las clases se realizarán frecuentes observaciones que permitan comprobar la actitud e interés, grado de participación y trabajo en equipo del alumno.

Resumen de las pruebas realizadas:

	Primera Evaluación	Segunda Evaluación
Septiembre	Actividades de Iniciación (60%)	
Octubre		
Noviembre	Actividades de Consolidación (40%)	
Diciembre	Recuperación de Pruebas Prácticas	

pendientes de la 1ª EV.	
Enero	Actividades de Iniciación (60%) Actividades de Consolidación (40%) <u>Recuperación de pruebas pendientes de cualquier evaluación.</u>
Febrero	
MARZO	

- Recuperación de pruebas pendientes de cualquier evaluación.
El alumno que no apruebe una evaluación tiene una oportunidad de recuperación en el trimestre posterior. Así, en el 2º trimestre existe la oportunidad de recuperar el 1º. En todo caso, el profesor adecuará el número y extensión de la prueba práctica al tiempo disponible.

8.2. Procedimiento de Evaluación Alternativo

Cuando el alumno/a acumule más del 15% de faltas de asistencia del trimestre deberá acudir a un sistema alternativo de evaluación. Este alumno/a podrá seguir asistiendo a clase y participando del proceso enseñanza-aprendizaje con todos sus derechos.

El límite de faltas de asistencia en el módulo de está marcado en aproximadamente unas 13 faltas por trimestre.

Al final de curso se realizará una prueba consistente en un examen tipo test, exámenes prácticos con software específico y entrega de trabajos para valorar los conocimientos del alumno/a sobre los contenidos de cada uno de los trimestres en los que faltó. En el caso de alumnos/as, los cuales hayan faltado un periodo concreto, se podrá diseñar una prueba personalizada para su caso.

Se puede establecer en el RRI la posibilidad de no aplicar este sistema alternativo a alumnos o alumnas que hayan superado el 15%, cuando el profesor/a considere que cuenta con el suficiente número de referencias para obtener una calificación.

La prueba realizada versará sobre todos los contenidos no superados por cada alumno/a. Igualmente, los exámenes realizados durante el curso ya no tendrán que ser realizados de nuevo en el procedimiento alternativo de evaluación.

	Primera Ev.	Segunda Evaluación
Septiembre		
Octubre		
Noviembre		
DICIEMBRE		
Enero		
Febrero		
MARZO		

El Sistema Alternativo de Evaluación tendrá similares criterios de calificación. Es decir, las pruebas de iniciación tendrán un peso del 70% de la nota final, mientras que las pruebas de aplicación un 70%.

Los/as alumnos/as que acudan a este sistema alternativo deberán ser informados por el profesor/a de que se les aplicará dicho procedimiento. Jefatura de Estudios publicará en el tablón de anuncios los alumnos/as que deben acudir a esta convocatoria de evaluación.

8. Procedimiento de recuperación

8.1. Recuperación trimestral

Aquellos alumnos/as que no hayan superado todos o algunos de los contenidos correspondientes al módulo deberán presentarse a la prueba final en marzo, donde se evaluarán los contenidos que tenga pendientes de cualquier evaluación, mediante un examen de tipo práctico con software específico y entrega de trabajos. El porcentaje aplicado a cada una de estas pruebas es el que se ha seguido durante todo el curso académico y desarrollado en cada una de las Unidades Didácticas recogidas en esta programación.

8.2. Evaluación extraordinaria

Los alumnos/as o alumnas que no hayan superado el módulo en la Evaluación Final Ordinaria del mes de Marzo, tendrán la oportunidad de realizar una Prueba Final Extraordinaria de recuperación en Junio.

Para facilitar la realización de las pruebas de recuperación, se informará al alumno/a o alumna del programa de recuperación que deberá seguir.

Dentro de este programa se establecerán, en función de las necesidades de recuperación del alumno/a, las actividades a realizar durante las horas de docencia directa de las que dispondrá el alumno/a durante el tercer trimestre. Durante estas horas se realizarán actividades de refuerzo de carácter práctico.

El sistema de evaluación de estos alumnos/as será el expuesto en el apartado anterior. Es decir, exámenes prácticos con software específico (40%) y entrega de trabajos (60%).

8.3. Sistema especial de evaluación

Cuando el alumno/a acumule más del 15% de faltas de asistencia del trimestre deberá acudir a un sistema alternativo de evaluación. Este alumno/a podrá seguir asistiendo a clase y participando del proceso enseñanza-aprendizaje con todos sus derechos.

Al final de curso se realizará una prueba consistente en un examen práctico con software específico y entrega de trabajos para valorar los conocimientos del alumno/a sobre los contenidos de cada uno de los trimestres en los que faltó. En el caso de alumnos/as, los cuales hayan faltado un periodo concreto, se podrá diseñar una prueba personalizada para su caso.

Se puede establecer en el RRI la posibilidad de no aplicar este sistema alternativo a alumnos o alumnas que hayan superado el 15%, cuando el profesor/a considere que cuenta con el suficiente número de referencias para obtener una calificación.

La prueba realizada versará sobre todos los contenidos no superados por cada alumno/a. Igualmente, los exámenes realizados durante el curso ya no tendrán que ser realizados de nuevo en el procedimiento alternativo de evaluación.

El sistema alternativo de evaluación tendrá similares criterios de calificación. Es decir, exámenes prácticos con software específico (40%) y entrega de trabajos (60%).

Los alumnos/as que acudan a este sistema alternativo deberán ser informados por el profesor/a de que se les aplicará dicho procedimiento. Jefatura de Estudios publicará en el tablón de anuncios los alumnos/as que deben acudir a esta convocatoria de evaluación.

9. Atención a la diversidad

9.1. Adaptaciones de acceso

La Administración educativa establecerá medidas de acceso al currículo reservando un porcentaje de plazas para alumnado con un grado determinado de discapacidad. Tras la evaluación inicial el profesor/a comprobará la necesidad de incorporar algún tipo de adaptación para que exista la posibilidad de alcanzar los resultados de aprendizaje.

En su caso, se podrán realizar adaptaciones dirigidas al alumnado con diferentes grados de capacidades visuales, auditivas, motoras, ... que lo precise. Estas modificaciones se podrán realizar en lo referente a metodología y organización en el aula, recursos y materiales didácticos y en los procedimientos de evaluación.

El profesorado reforzará el apoyo con el fin de estimular su atención y motivación, corregir las deficiencias y seguir detalladamente los progresos y dificultades del alumnado de forma individual. En el caso de que sea necesario recursos específicos en función del tipo de capacidad se pondrá en conocimiento de la administración educativa o de alguna organización especializada en estas necesidades.

9.2. Dificultades de aprendizaje

El alumnado con dificultades para alcanzar los objetivos contará con las siguientes medidas de refuerzo:

- Conjunto de actividades añadidas sobre aquellos aspectos en los que encuentran mayores dificultades.
- Se le proporcionará información más detallada de aquellos aspectos en los que tiene mayores dificultades de comprensión.
- Se ajustarán los criterios de valoración a mínimos, en caso de que no se observe viable alcanzar los resultados de aprendizaje completos.

10. Aspectos transversales

10.1 Educación en valores e igualdad

El alumno debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en las actividades y cara al futuro trabajo, y formas de actuar e interactuar, según varias áreas de actuación. Estos aspectos se sustentan sobre la idea de que deben prepararse para una actividad profesional en la que el trabajo en equipo y la actitud ante el trabajo son valores prioritarios en el sector. Se tratará de evaluar los siguientes aspectos transversales:

- Educación para la salud y riesgos laborales: material, seguridad y accidentes
- Educación emocional: trabajo en equipo, empatía, habilidades sociales, autoestima
- Educación en valores: igualdad, derechos humanos, interculturalidad
- Espíritu emprendedor
- TIC y nuevas tecnologías
- Creatividad
- Medio ambiente
- Cultura general y de la comunidad autónoma

10.2 Programación de actividades complementarias y extraescolares

Este curso no está previsto que haya actividades complementarias y extraescolares.

10.3 Actividades interdepartamentales

El profesorado de los grupos en los que se imparte este módulo participarán en la edición de una serie de piezas en colaboración con compañeros/as de otros módulos del mismo o diferente ciclo formativo. Igualmente, el flujo de trabajo de este módulo sirve de puente entre los módulos de *Procesos de realización en cine y vídeo* y *Procesos de realización en televisión*, para la edición/postproducción de piezas y otros contenidos audiovisuales que se generen.

Por último, como ya es habitual, desde este módulo, así como en el resto de los ciclos formativos, también se participará en actividades intermodulares o de carácter intercíclico del centro educativo, como la realización de la felicitación navideña y otras iniciativas.

11. Seguimiento de la programación

Trimestralmente, se realizará un análisis más detallado del transcurso de la programación docente y de sus áreas de mejora. Para este control y seguimiento de la programación didáctica se cubrirá un documento sobre el desarrollo de la programación docente.