

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Comunicación y expresión sonora

Sonido para audiovisuales y espectáculos.

Ciclo304 – Módulo1104

120 horas anuales – 3 sesiones semanales
1º Curso - Grado Superior – presencial
Matutino
Aulas 208 y 307

13/10/2025

Departamento de Imagen y sonido - IMS
CIFP Comunicación, imagen y sonido – Langreo33028210

CIFP CENTRO INTEGRADO de FORMACIÓN PROFESIONAL Comunicación, imagen y sonido Principado de Asturias

GOBIERNU DEL PRINCIPÁU D'ASTURIES CONSEYERÍA D'EDUCACIÓN

1. Ámbito productivo

a. Introducción

Comunicación y expresión sonora es un módulo que se encuadra en el primer curso del ciclo formativo de grado superior de Sonido para audiovisuales y espectáculos.

El entorno sociocultural en el que se encuadra el centro viene condicionado por una fuerte tradición siderúrgica e industrial y pese a las crisis es una zona considerada cabecera hostelera, comercial y cultural del Valle del Nalón. Sin embargo, las características del ciclo formativo, con una fuerte demanda por parte de los estudiantes, hacen que éstos lleguen desde puntos muy diversos del Principado de Asturias, por lo que no se puede establecer un perfil sociocultural uniforme para los estudiantes del centro. Por las mismas razones de demanda, las clases suelen albergar a unos 25 alumnos por grupo.

El entorno laboral en el que se desarrolla este ciclo es muy diverso. Si nos ceñimos al Principado de Asturias podemos encontrar multitud de empresas dedicadas al sonido en sus diversos ámbitos o que bien necesitan profesionales del sonido. El sector del sonido para eventos y espectáculos representado por empresas como GAM, ERSON, Pronorte, etc. Sonido en audiovisuales (TPA, Ondas Vídeo, Vídeo Imagen, Proima-Zebrastur, etc.), no solo para televisión, sino también para cine, publicidad, documentales y series, sector cada vez con más presencia en el Principado y que demanda un gran número de profesionales debido la gran variedad de plataformas. También existen numerosas cadenas de radio (RTPA, Cadena Ser, Cadena COPE, etc.). No debemos olvidar tampoco un importante número de estudios de grabación, orquestas (clásicas, de música antigua, folclóricas y de música popular contemporánea) y espacios expositivos, así como clusters creativos y festivales de creación audiovisual (LEV).

Si además somos capaces de mirar más allá de la región, nos encontramos un importante número de actividades profesionales que pueden desarrollarse en la región en modalidad de teletrabajo para clientes de cualquier parte del mundo. En este aspecto nuestros alumnos pueden trabajar en el diseño y acondicionamiento acústico de espacios arquitectónicos, así como en la edición, mezcla, postproducción y masterizado de cualquier producto sonoro audiovisual e interactivo. En este ámbito merece especial atención el sector de la animación, los entornos interactivos y los videojuegos, éste último habiendo multiplicado por 4 los ingresos del sector audiovisual en el último año.

Influencia de los medios y equipamientos del centro en la programación

El centro de estudios se sitúa en el distrito de La Felguera, en Langreo, a unos 20km de Oviedo. El centro, inaugurado en 2006, es un centro de Formación Profesional de referencia, posee Carta Universitaria Europea ERASMUS+ y está certificado en la norma ISO 9001:2015. A su vez, se realizan numerosos planes y proyectos de innovación con otros centros públicos del sector, lo que le ha permitido ser referencia nacional de la Red de Centros estatal por medio la plataforma Sincroniza, grupos de trabajo como el de vídeo sobre IP o el de 3D, Patrimonio musical, Sonido y música para videojuegos o Comisariado de exposiciones de fotografía, entre otros. Todo esto, junto con el enriquecimiento de experiencias y material que proporciona la Formación Profesional para el Empleo, han conseguid que el centro esté cada vez mejor dotado. Pese a todo, aún quedan importantes componentes del equipamiento por adquirir, que esperamos poder ir consiguiendo próximamente.

Relación entre los RA y otros módulos

Este módulo profesional da respuesta a la necesidad del conocimiento procedimental transversal a varias unidades de competencia, imprescindible para la aplicación de las funciones del lenguaje sonoro en las producciones de cine, vídeo, televisión, radio, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos en general.

Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos anteriormente, para su impartición es conveniente que se dediquen las actividades de enseñanza–aprendizaje a la adquisición de las competencias de dichas funciones en coordinación con los módulos de Planificación de proyectos de sonido, Instalaciones de sonido, Sonido para audiovisuales, Control de sonido en directo, Grabación en estudio, Ajustes de sistemas de sonorización y Postproducción de sonido, así como con otros módulos de otros ciclos de la familia profesional que desarrollan las funciones de producción de audiovisuales, realización de cine y vídeo, postproducción de vídeo y postproducción de audio.

Asimismo, según el Decreto 11/2014, de 28 de enero de la Consejería de educación del Principado de Asturias, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de formación en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que setrabajen las técnicas de construcción y análisis de guiones técnicos y bandas sonoras, el estudio de proyectos sonorospara deducir necesidades comunicativas y la aplicación de la normativa legal en todo tipo de proyectos, actividades

todas ellas que están vinculadas fundamentalmente con actividades de enseñanza/aprendizaje que permiten alcanzar losobjetivos del módulo y que están relacionadas con:

— La ambientación sonora y musical.
— La audición activa y la locución profesional.
— El diseño de bandas sonoras.
— La elaboración de guiones técnicos.

b. Objetivos generales

Los objetivos generales del ciclo formativo son los establecidos en el artículo 9 del Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre. La formación del módulo contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales:

a) Determinar los requerimientos técnicos y comunicativos, analizando las características acústicas de los espacios y localizaciones, y los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del proyecto técnico de sonido de productos audiovisuales, discográficos, radio, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización.

b) Analizar las características de los equipos y materiales necesarios en proyectos de sonido, valorando calidades, funciones y presupuestos para determinar los recursos materiales, técnicos y logísticos en productos audiovisuales, discográficos radio, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización.

m) Valorar la calidad del sonido captado, grabado y reproducido en producciones audiovisuales, musicales y espectáculos, aplicando códigos estéticos para responder con prontitud a las contingencias acontecidas durante el control del sonido directo.

n) Construir la banda sonora definitiva de un proyecto audiovisual, realizando el montaje en directo o editado, así como los procesos de postproducción y acabado del proyecto sonoro, interpretando el guion técnico de sonido, para la consecución de los objetivos comunicativos del proyecto.

c. Competencias profesionales, personales y sociales

Las competencias profesionales, personales y sociales que afectan a este módulo profesional se encuentran reflejadas en el Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, y son las siguientes:

a) Diseñar el proyecto técnico de sonido para audiovisuales, radio, discográficos, espectáculos, eventos e instalaciones fijas de sonorización, dando respuesta a los requerimientos acústicos, técnicos y comunicativos predefinidos y cumpliendo la normativa técnica y de seguridad.

b) Determinar los recursos materiales, técnicos y logísticos, así como los componentes del equipo humano necesarios para la realización del proyecto de sonido, valorando su adecuación a las peculiaridades del proyecto, al presupuesto, al plazo establecido y a las condiciones del trabajo.

h) Realizar la postproducción de bandas sonoras, sincronizando las diferentes pistas de sonido con las imágenes, realizando la mezcla y todos los procesos finales hasta la disposición de la banda sonora definitiva.

d. Resultados de aprendizaje

1. Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen.
2. Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando las características expresivas y comunicativas de los elementos propios del lenguaje musical y relacionándolas con su aplicación en la sonorización de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.
3. Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.
4. Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cada medio, identificando y gestionando las bases de datos precisas.
5. Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro con la aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.

2. Relación entre objetivos, competencias y resultados de aprendizaje

Objetivos generales	Competencias profesionales, personales y sociales	Resultados de aprendizaje
a) Determinar los requerimientos técnicos y comunicativos, analizando características acústicas y códigos expresivos en proyectos de sonido.	a) Diseñar el proyecto técnico de sonido para audiovisuales, radio, espectáculos y eventos cumpliendo normativa técnica y de seguridad.	RA1: Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo. RA2: Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando elementos del lenguaje musical.
b) Analizar las características de los equipos y materiales necesarios en proyectos de sonido, valorando calidades y presupuestos.	b) Determinar los recursos materiales, técnicos, logísticos y humanos necesarios valorando su adecuación al proyecto.	RA4: Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros, identificando y gestionando bases de datos.
m) Valorar la calidad del sonido captado, grabado y reproducido en producciones audiovisuales, aplicando códigos estéticos y respondiendo a contingencias.	h) Realizar la postproducción de bandas sonoras, sincronizando pistas, realizando mezcla y procesos finales hasta la banda sonora definitiva.	RA3: Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando recursos expresivos del lenguaje sonoro.
n) Construir la banda sonora definitiva de un proyecto audiovisual, realizando montaje, postproducción y acabado sonoro según el guion técnico.	a) Diseñar el proyecto técnico de sonido para audiovisuales, radio, espectáculos y eventos cumpliendo normativa técnica y de seguridad.	RA5: Realiza guiones técnicos de sonido aplicando técnicas narrativas y recursos comunicativos del lenguaje sonoro.

3. Relación de unidades

Nº	Unidad didáctica	Horas	Resultados de aprendizaje				
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
0	Presentación y evaluación inicial.	1					
1	Técnicas de audición activa	10		X			
2	El sonido y guion dentro del producto audiovisual o interactivo	21	X		X		X
3	Indexación del archivo sonoro	10				X	
4	Fuentes y herramientas de creación sonora	30	X	X	X		
5	Diseño sonoro y musical para espectáculos y productos audiovisuales e interactivos	30	X		X		
	Formación empresa	18				X	
	Evaluación extraordinaria						
		120					

4. Desarrollo de unidades

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
0	**Evaluación inicial**	**1**
CONTENIDOS		
Test sobre gusto e intereses Test de conocimiento		

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
1	**Técnica de audición activa**	**10**
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
2	Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando las características expresivas y comunicativas de los elementos propios del lenguaje musical y relacionándolas con su aplicación en la sonorización de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
2	b) Se han diferenciado las notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical, identificando la notación, el motivo y la fase o periodo, a partir de la escucha activa de obras musicales representativas de la historia de la música.	x
2	c) Se han reconocido y clasificado por familias, características y agrupaciones musicales los diferentes instrumentos empleados en la interpretación de composiciones musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos y épocas.	x
2	d) Se ha interpretado la intención comunicativa de pasajes musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos.	x
2	f) Se ha valorado la diferencia entre las frecuencias ISO y las notas musicales.	x
CONTENIDOS		
1.1 Fisiología del oído 1.2 Psicoacústica básica 1.3.Atención y escucha 1.4 Escucha reducida y características de los objetos sonoros 1.5 Análisis espectral y extracción de dimensiones acústicas		
ACTIVIDADES		
1.1	**Explicación de contenidos**	**RA 2**
4h.	Se explicarán los contenidos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.	CE:2b, 2c, 2f

1.2	**Actividades prácticas**	**RA 2**
6 h.	Se experimentarán los contenidos impartidos mediante las siguientes actividades prácticas: - Entrenamiento de la percepción auditiva - Ejercicios de escucha reducida - Análisis de espectrogramas	CE: 2d

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
2	**El sonido y guion dentro del producto audiovisual o interactivo**	**21**
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios	N

	expresivos que intervienen.	
2	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N
3	Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro con la aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	a) Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x
1	b) Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.	x
1	c) Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x
1	e) Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	x
3	a) Se han analizado las características de las bandas sonoras de productos audiovisuales según su tipología y estilo.	x
3	b) Se ha desglosado la banda sonora de una producción sonora, audiovisual o de espectáculo, para determinar las características de los recursos de lenguaje sonoro que hay que emplear en su construcción.	x
3	c) Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	x
3	d) Se han determinado los tracks, cortes, movimientos y otros elementos sintácticos de la banda sonora.	x
3	e) Se han especificado, en el proceso de diseño de la banda sonora, las interacciones de música, ruidos y palabra.	x
3	f) Se ha realizado el timming de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y constructivas de la secuencia audiovisual.	x
3	g) Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	x
3	h) Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.	x
5	a) Se han utilizado diferentes modelos de guiones técnicos de sonido, según las características específicas de los distintos tipos estandarizados existentes de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.	x
5	b)Se ha relacionado la funcionalidad narrativa y expresiva de los efectos y los signos de puntuación del lenguaje sonoro y audiovisual, así como su corrección técnica, con la transmisión comprensiva del mensaje en una producción sonora o audiovisual.	x
5	c) Se han justificado las alternativas posibles en el guion de un producto sonoro o audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.	x

5	d) Se han aplicado los conceptos de orden, coherencia, empleo de frases cortas y lógicas, redundancia y valor sugestivo de las palabras y silencios, entre otros, en el proceso de escritura de un texto sonoro.	x
5	e) Se han definido los planos sonoros, las duraciones y los coleos en la elaboración de guiones técnicos de sonido para proyectos sonoros o audiovisuales.	x

CONTENIDOS

2.1. Organización sonora
- Aplicación de las dimensiones espacio–temporales del sonido.
- Ritmo sonoro.
- Fidelidad
- Sincronismo.
- Sonido diegético y no diegético.

2.2 Significación, contexto y semiótica del sonido.

2.3 Técnicas y procedimientos de creación de efectos estereofónicos y cuadrafónicos:
- Creación de espacio y perspectiva sonora
- Desplazamiento de personajes
- Localización de fuentes

2.4 Realización de la ambientación sonora y musical:
- Aplicación de los conceptos de sintonía, contraste, golpe musical, ráfaga, cortina, encadenado, fundido y fondo.
- Procesos de creación de ambientes objetivos y subjetivos.
- Incorrecciones más habituales en la ambientación sonora.
- La música en la ambientación musical: pasajes musicales clásicos y modernos

2.5 Características de la ambientación sonora según la tipología de programa: deportivo, entretenimiento, informativo y publicitario, entre otros.

2.6 Introducción a la clasificación sonora

2.7 Tipología y características de los guiones técnicos de sonido para proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.

2.8 Aplicación de los efectos y signos de puntuación del lenguaje sonoro y musical a la realización de guiones técnicos de sonido.

2.9 El guion técnico de sonido y el tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.

2.10 Técnicas de escritura para textos sonoros: orden, coherencia, tipología de frases, vocabulario y uso de la redundancia.

2.11 Aplicaciones del valor sugestivo de la palabra en guiones de sonido.

2.12 Planos sonoros, duraciones y coleos

ACTIVIDADES

2.1	**Explicación de contenidos de la unidad didáctica 2**	RA1, RA3, RA5
8 h.	Se explicarán los contenidos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.	CE: 1a, 1b, 1c, 1e 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e

2.2	**Análisis de ambientación sonora y diseño de guiones**	RA 1, RA2, RA3
13 h.	El alumnado trabajará en el análisis de productos audiovisuales reales (programas de televisión, publicidad, documentales, etc.) para identificar sus componentes sonoros y la manera en que estos construyen el mensaje narrativo. A partir de ese análisis: 1. Elaborarán propuestas de ambientación sonora propias. 2. Diseñarán guiones técnicos de sonido, ajustados al tipo de producto y sus necesidades expresivas y comunicativas. 3. Aplicarán criterios profesionales de estructura, coherencia narrativa, y uso expresivo del sonido. Se fomentará el trabajo individual y por parejas, así como el uso de modelos reales	CE: 1a, 1c, 3a, 3b, 3e, 5a, 5b, 5d

	de guion técnico como referencia.	

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
3	**Indexación del archivo sonoro**	**10**
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
4	Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cada medio, identificando y gestionando las bases de datosprecisas.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
4	a) Se han localizado en fuentes documentales externas los documentos sonoros adecuados a las características de un proyecto sonoro.	x
4	b) Se han definido los ítems necesarios para el diseño de un sistema de clasificación de documentos sonoros que tenga en cuenta los procesos necesarios para su identificación (tema, música, intérprete, formato, pistas u otros), su codificación, su conservación y su gestión como base de datos.	x
4	c) Se ha establecido un sistema de clasificación de documentos sonoros aplicable a diferentes medios (radio, producción de programas sonoros, audiovisuales, animación, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos) que permita el archivo de todo tipo de documentos sonoros y su localización.	x
4	e) Se ha registrado y creado la documentación necesaria para la recepción y el archivo adecuado de diferentes documentos sonoros de origen técnico variado (disco, CD, cinta magnética, archivo informático, MP3, MP4 u otro formato de entrada).	x
4	f) Se han realizado las tareas de mantenimiento de los equipos y medios técnicos precisos para el acceso, audición y uso de los materiales sonoros de un archivo de documentos sonoros.	x

CONTENIDOS

4.1 Característicasynecesidadesgeneralesyespecíficassegúneltipodearchivodedocumentos sonoros.
4.2 Recepción, registro y documentación de documentos sonoros según el soporte técnico.
4.3 Sistemas de identificación de documentos sonoros para su archivo. Sistema UCS.
4.4 Sistemas de codificación, conservación y gestión de bases de datos de documentos sonoros.
4.5 Procedimientos de gestión, mantenimiento y conservación de los equipamientos y medios técnicos para el acceso, audición y uso de los documentos sonoros localizados en archivos.

ACTIVIDADES

3.1	**Explicación de contenidos de la unidad didáctica 3**	RA 4
4 h.	El docente explicará los contenidos referidos a la unidad didáctica 3 al alumnado utilizando los recursos necesarios, además hará participe al alumnado.	CE: 4a, 4b, 4c, 4e, 4f

3.2	**Análisis de librerías de sonidos y grabación de sonidos**	RA 4
6 h.	En grupos, se realizará un listado con de archivos de sonido utilizando la catalogación UCS. Indexación de sonidos captados y reindexación de librerías. Uso de la IA para la edición de metadatos y de indexación automática o asistida.	CE: 4c, 4e, 4f

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
4	**Fuentes y herramientas de creación sonora**	**30**
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo, analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios	N

	expresivos que intervienen.	
2	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N
3	Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro con la aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	a) Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x
1	b) Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.	x
1	c) Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x
1	e) Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	x
2	a) Se ha realizado el análisis formal de una obra musical, determinando ritmo, melodía, instrumentos, textura,dinámica y forma, y su disposición en la obra.	x
2	b) Se han diferenciado las notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical, identificando la notación, el motivo y la fase o periodo, a partir de la escucha activa de obras musicales representativas de la historia de la música.	x
2	c) Se han reconocido y clasificado por familias, características y agrupaciones musicales los diferentes instrumentos empleados en la interpretación de composiciones musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos y épocas.	x
2	d) Se ha interpretado la intención comunicativa de pasajes musicales, a partir de la escucha y análisis de obras pertenecientes a diferentes estilos.	x
2	e) Se han reconocido las categorías de la voz humana y sus cualidades, así como las peculiaridades del lenguaje hablado y sus elementos diferenciadores, a partir de la escucha y análisis de diversos documentos sonoros.	x
2	f) Se ha valorado el empleo de las técnicas de locución más adecuadas para su uso en situaciones de doblaje, locución, dramatización, realización de cuñas radiofónicas y spotspublicitarios.	x
3	a) Se han analizado las características de las bandas sonoras de productos audiovisuales según su tipología y estilo.	x
3	b) Se ha desglosado la banda sonora de una producción sonora, audiovisual o de espectáculo, para determinar las características de los recursos de lenguaje sonoro que hay que emplear en su construcción.	x
3	c) Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	x
3	d) Se han determinado los tracks, cortes, movimientos y otros elementos sintácticos de la banda sonora.	x
3	e) Se han especificado, en el proceso de diseño de la banda sonora, las interacciones de música, ruidos y palabra.	x
3	f) Se ha realizado el timming de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y	x

	constructivas de la secuencia audiovisual.	
3	g) Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	x
3	h) Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.	x

CONTENIDOS

4.1.Análisisdelaescenasonorayleyesgestálticasaplicadasalsonido.
4.2Cogniciónsonoraeinducciónemocional.
4.3 Cualidadesdelavozhumana
4.4 Técnicasdelocuciónsegúnelproductoylafinalidadpropuesta:doblaje, locución,publicidad, dramáticos, informativos, mítines, presentaciones y eventos, entre otros.
4.5 Usoexpresivodelosefectossonoros:análisis,ytécnicasdediseño.
4.6 Elprocesadosonorocomotécnicaexpresiva.Tiposdeprocesamientoysuempleoenanálisis y diseño de efectos sonoros.

ACTIVIDADES

4.1	**Explicación de contenidos de la unidad didáctica 4**	**RA1, RA2, RA3**
12 h.	Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplos que analizaremos.	CE: 1a, 1b, 1c, 1e 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h

4.2	**Diseño de efectos sonoros**	**RA1, RA3**
10 h.	Diseño y/o creación de los efectos sonoros para un producto específico radiofónico, audiovisual, interactivo o dramático para la comunicación de historias, ideas o sensaciones.	CE: 1a, 1c, 3b, 3e, 3g

4.3	**Actividad de doblaje**	**RA**
8 h.	Ejercicio práctico de doblaje de una escena audiovisual. El alumnado aplicará técnicas de locución profesional, ajustando el ritmo, la entonación y los recursos expresivos de la voz a los objetivos del mensaje.	CE: 1a, 1c, 2e, 2f, 3g, 3h

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
5	**Diseño sonoro y musical para espectáculos y productos audiovisuales e interactivos**	**30**
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo,analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen.	N
3	Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro con la aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	a) Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x

1	b) Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes, en la solución adoptada para la ambientación de un proyecto sonoro, audiovisual y de espectáculo.	x
1	c) Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual y de espectáculos.	x
1	d) Se han seleccionado los pasajes musicales clásicos o modernos más adecuados según la época y estilo del proyecto de ambientación musical.	
1	e) Se ha diseñado la ambientación sonora de un proyecto audiovisual atendiendo a la tipología del programa: deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros.	x
3	a) Se han analizado las características de las bandas sonoras de productos audiovisuales según su tipología y estilo.	x
3	b) Se ha desglosado la banda sonora de una producción sonora, audiovisual o de espectáculo, para determinar las características de los recursos de lenguaje sonoro que hay que emplear en su construcción.	x
3	c) Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, respondiendo a los requisitos comunicativos y expresivos consignados en el proyecto audiovisual.	x
3	d) Se han determinado los tracks, cortes, movimientos y otros elementos sintácticos de la banda sonora.	x
3	e) Se han especificado, en el proceso de diseño de la banda sonora, las interacciones de música, ruidos y palabra.	x
3	f) Se ha realizado el timming de la banda sonora, de acuerdo con las necesidades comunicativas y constructivas de la secuencia audiovisual.	x
3	g) Se ha realizado el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, realizando la integración de sus diferentes componentes (palabra, música, efectos sonoros y ambientales) en una única pista de sonido.	x
3	h) Se ha evaluado el resultado final obtenido en el proceso de construcción de un fragmento de la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculo, consignando el grado de consecución de los objetivos comunicativos y las posibilidades de mejora.	x

CONTENIDOS

5.1. Procedimientos de análisis de obras musicales: ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica, forma y disposición.
5.2 Notas, claves, formas y figuras características del lenguaje musical.
5.3 Organización musical y su uso expresivo.
5.4 Los instrumentos musicales por familias y sus características.
5.5 Evolución de las técnicas de grabación y su repercusión creativa.
5.6 Síntesis sonora y técnicas fonográficas.
5.7 Técnicas Recopilación de Información Musical.
5.8 Agrupaciones musicales.
5.9 Estilos musicales en la historia de la música:

- Épocas.
- Autoresycompositores.
- Estilos.
- Estructurarítmicaytonal.

5.10 Trascendenciayusosprofesionalesdelasobrasmássignificativasenlahistoriadelamúsica.
5.11 Tipologíayestilodebandas sonoras.
5.12 Procedimientosdeanálisisdeunabandasonora.
5.13 Elementossintácticosdelabandasonora:tracks,cortesymovimientos.

5.14 Laexperienciadelusuarioenelsonido. 5.15 Aplicación de los valores expresivos y comunicativos de los componentes de la banda sonora (palabra,música,efectossonoros,ambientalesysilencio)alaconstrucciónde nuevasbandas sonoras. 5.16 Técnicasdecomplementariedaddelsonidoconlaimagenyotroselementosgráficosen producciones audiovisuales, interactivas y espectaculares. Integración. 5.17 Procesodeconstrucciónde labandasonoradeunproductosonoro,audiovisual,interactivoode espectáculo. 5.18 Procedimientos de evaluación de bandas sonoras: valoración de la inteligibilidad, complementariedad,expresividad,originalidad,redundancia,contrasteyotroselementos.

ACTIVIDADES		
5.1	**Explicación de contenidos de la unidad didáctica 5**	**RA1, RA3**
10 h.	Se explicarán los contenidos teóricos, se harán ejercicios y supuestos prácticos y se trabajará con ejemplosque analizaremos.	CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h

5.2	**Análisis de una obra musical para su integración en un producto audiovisual**	**RA1, RA2**
10 h.	El estudiantado seleccionaráa una obra musical representativa de una época o estilo musical específico. Analizarán su ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica y forma. Posteriormente, justificarán cómo podría utilizarse en un proyecto audiovisual, considerando su adecuación a la ambientación sonora y comunicativa del producto.	CE: 1a, 1d, 3a, 3c

5.3	**Composición y adaptación de una pieza musical para un producto audiovisual**	**RA1, RA2**
10 h.	El estudiantado compondrá o adaptará una pieza musical para su uso en un producto radiofónico, audiovisual o interactivo. Deberán integrar los elementos del lenguaje sonoro (música, ruidos, palabra) en función de las necesidades expresivas del proyecto. Finalmente, evaluarán la efectividad de su diseño en la comunicación de historias, ideas o sensaciones.	CE: 1c, 1e, 3b, 3e, 3g, 3h

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
	Evaluación extraordinaria	
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Realiza el diseño de la ambientación sonora y musical de un proyecto sonoro, audiovisual o de espectáculo,analizando las posibilidades de empleo e interrelación de los distintos medios expresivos que intervienen	N
2	Realiza una audición experta y valora la ejecución de una locución profesional, analizando las característicasexpresivas y comunicativas de los elementos propios del lenguaje musical y relacionándolas con su aplicaciónen la sonorización de proyectos sonoros, audiovisuales y de espectáculos.	N
3	Diseña la banda sonora de un producto sonoro, audiovisual o de espectáculos, aplicando los recursos expresivosdel lenguaje sonoro y conjugando sus posibilidades de articulación y combinación.	N
4	Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cadamedio, identificando y gestionando las bases de datos precisas.	N
5	Realiza guiones técnicos de sonido, conjugando el empleo de recursos comunicativos del lenguaje sonoro conla aplicación de técnicas narrativas que garanticen la consecución de los objetivos del proyecto.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	a) Se han utilizado las posibilidades de aplicación expresiva y argumental del ritmo, fidelidad, sonido diegético y no diegético, en el diseño de un proyecto de ambientación sonoro, audiovisual	x

	y de espectáculos.	
1	b) Se ha justificado la elección de un efecto estereofónico o cuadrafónico, así como las técnicas y procedimientos de creación de espacio y perspectiva sonora, desplazamientos y localización de fuentes.	x
1	c) Se han utilizado los contrastes, golpes musicales, encadenados, fundidos, fondos y ambientes objetivos y subjetivos.	x
1	d) Se han seleccionado los pasajes musicales clásicos o modernos más adecuados según la época y estilo.	x
1	e) Se ha diseñado la ambientación sonora atendiendo a la tipología del programa (deportivo, entretenimiento, informativo o publicitario, entre otros).	x
2	a) Se ha realizado el análisis formal de una obra musical: ritmo, melodía, instrumentos, textura, dinámica, forma y disposición.	x
2	b) Se han diferenciado notas, claves, formas y figuras del lenguaje musical, identificando notación, motivo y fase/periodo.	x
2	c) Se han reconocido y clasificado por familias los instrumentos musicales a partir de la escucha.	x
2	d) Se ha interpretado la intención comunicativa de pasajes musicales.	x
2	e) Se han reconocido las categorías de la voz humana, sus cualidades y peculiaridades del lenguaje hablado.	x
2	f) Se ha valorado el uso de técnicas de locución adecuadas en doblaje, dramatización, cuñas y spots	x
2	g) Se ha valorado la diferencia entre frecuencias ISO y notas musicales.	x
3	a) Se han analizado las características de bandas sonoras según tipología y estilo.	x
3	b) Se ha desglosado la banda sonora para determinar los recursos del lenguaje sonoro.	x
3	c) Se ha diseñado la banda sonora de un fragmento, respetando requisitos comunicativos y expresivos.	x
3	d) Se han determinado tracks, cortes, movimientos y elementos sintácticos.	x
3	e) Se han especificado las interacciones entre música, ruidos y palabra.	x
3	f) Se ha realizado el timming de la banda sonora según necesidades comunicativas.	x
3	g) Se ha construido el fragmento integrando sus componentes (palabra, música, efectos y ambientales).	x
3	h) Se ha evaluado el resultado final del fragmento construido.	x
4	a) Se han localizado documentos sonoros adecuados desde fuentes externas.	x
4	b) Se han definido ítems para el diseño del sistema de clasificación: tema, música, intérprete, formato, etc.	x
4	c) Se ha establecido un sistema de clasificación aplicable a distintos medios.	x
4	d) Se ha registrado y documentado correctamente la recepción de documentos sonoros de distinto origen.	x
4	e) Se ha realizado el mantenimiento de equipos y medios técnicos para el archivo sonoro.	x
5	a) Se han utilizado modelos de guiones técnicos adecuados al tipo de producto.	x
5	b) Se ha relacionado la funcionalidad narrativa de efectos y signos de puntuación con la comprensión del mensaje.	x
5	c) Se han justificado alternativas en el guion valorando tiempo, espacio e idea.	x
5	d) Se han aplicado orden, coherencia, frases lógicas, redundancia y valor sugestivo del sonido en	x

	el texto.	
5	e) Se han definido planos sonoros, duraciones y coleos en el guion técnico.	x

CONTENIDOS

Las actividades de la evaluación extraordinaria permiten reforzar los contenidos fundamentales del módulo:

- Ambientación sonora: ritmo, fidelidad, tipología sonora, creación de espacios acústicos, pasajes musicales y adecuación a formatos.
- Audición y locución: análisis musical formal, clasificación instrumental, técnicas de locución profesional y valoración comunicativa.
- Banda sonora: diseño estructural, integración de elementos (música, voz, efectos), sincronización y evaluación expresiva.
- Archivo sonoro: sistemas de indexación (UCS), documentación técnica, codificación y mantenimiento de archivos.
- Guion técnico: estructuras narrativas, signos sonoros, planos, coleos, escritura técnica y formatos profesionales de guion.

ACTIVIDADES

1	**Rediseño completo de la ambientación sonora de una escena audiovisual con justificación técnica y narrativa.**	**RA1**
	El alumno aplica ritmo, fidelidad, efectos, pasajes musicales y adecuación a tipología para rediseñar una escena.	CE: 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e

2	**Análisis auditivo avanzado de una obra musical y ejercicios de clasificación de instrumentos y locución.**	**RA2**
	Incluye análisis formal, identificación de instrumentos y evaluación de la locución a partir de una escucha activa.	CE: 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f, 2.g

3	**Diseño integral de una banda sonora sincronizada: fragmento audiovisual con música, palabra y efectos.**	**RA3**
	El alumno elige, estructura y sincroniza todos los elementos sonoros necesarios para una escena con objetivos comunicativos.	CE: 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f, 3.g, 3.h

4	**Indexación completa de una librería de sonidos: clasificación, etiquetado y documentación técnica.**	**RA4**
	Creación y organización de un banco sonoro en base a UCS, con material propio y externo, y su mantenimiento técnico.	CE: 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e

5	**Redacción y maquetación de un guion técnico de sonido a partir de un producto audiovisual real.**	**RA5**
	El alumno redacta un guion técnico con planos, coleos y narrativa lógica ajustada a un producto audiovisual específico.	CE: 5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e

5. Metodología de trabajo

a. Metodología

La metodología de trabajo en este módulo se basa en la combinación de conocimientos teóricos y su aplicación práctica mediante actividades experimentales. Antes de abordar los contenidos técnicos, se plantearán retos y preguntas al alumnado para incentivar su curiosidad y pensamiento crítico. A lo largo de la explicación, estos desafíos encontrarán respuesta, promoviendo la reflexión y el interés por el aprendizaje. Para reforzar la motivación, se utilizarán recursos como videos divulgativos, artículos sobre avances tecnológicos y debates sobre temas relevantes, mostrando la utilidad práctica de los conceptos estudiados.

La enseñanza seguirá un enfoque constructivista, partiendo de los conocimientos previos del alumnado y construyendo sobre ellos nuevos aprendizajes de manera progresiva. La planificación de los contenidos se coordinará con otros módulos a través de un plan de prácticas trimestral, facilitando la realización de actividades conjuntas con módulos afines como:

- Sonido en audiovisuales.
- Proyectos de juegos y entornos interactivos.
- Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
- Animación de elementos 2D y 3D.
- Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
- Realización de proyectos multimedia interactivos.

Además, dado que este módulo sirve de base para otros, los contenidos se impartirán con antelación a aquellos que serán requeridos en asignaturas relacionadas.

Se fomentará el uso de terminología técnica tanto en su forma habitual en el ámbito profesional como en su equivalente en inglés, facilitando así la comprensión de documentación especializada y potenciando la preparación del alumnado para el entorno laboral internacional. La bibliografía y manuales utilizados serán en castellano cuando sea posible, pero también se trabajará con fuentes en inglés para familiarizar a los estudiantes con la terminología propia del sector y ampliar sus oportunidades académicas y profesionales.

Las clases teóricas estarán apoyadas en presentaciones electrónicas, recursos audiovisuales, software específico y demostraciones prácticas que permitan una comprensión más intuitiva de los conceptos. Se fomentará la participación activa, animando a los estudiantes a plantear dudas, compartir experiencias y debatir sobre los temas tratados, promoviendo la responsabilidad sobre su propio aprendizaje. Asimismo, se implementarán técnicas de evaluación formativa y participativa, incluyendo autoevaluaciones, coevaluaciones y dinámicas grupales que refuercen el pensamiento crítico y el respeto por las opiniones de los demás. Los contenidos impartidos estarán actualizados y completos, pero dejando margen para que el alumnado investigue y amplíe su conocimiento por cuenta propia. Se proporcionarán fuentes documentales para que puedan explorar nuevas técnicas, tendencias y tecnologías, incentivando así la autonomía en el aprendizaje y el desarrollo del espíritu investigador.

Las sesiones prácticas se diseñarán en función de cada unidad de trabajo, siguiendo un esquema estructurado. En primer lugar, se introducirá el entorno en el que se desarrollará la práctica, junto con normas de uso del material, prevención de riesgos y pautas de actuación. Estos documentos estarán disponibles previamente en la plataforma del módulo para que los estudiantes los consulten antes de la sesión. A continuación, se presentarán los conceptos teóricos que se experimentarán, explicando los pasos a seguir. Durante el desarrollo de la práctica, los alumnos dispondrán del tiempo necesario para experimentar distintas situaciones y registrar observaciones. Finalmente, se les pedirá que realicen una memoria con los procedimientos, resultados y conclusiones obtenidas, salvo en aquellos casos en los que bastará con la entrega del producto final.

Toda la información y materiales didácticos estarán accesibles a través de la plataforma del profesorado, evitando la impresión innecesaria en papel y garantizando un acceso ordenado a los contenidos. Las sesiones se llevarán a cabo en un aula de ordenadores que servirá como laboratorio tanto para la teoría como para la práctica, aunque en ocasiones se utilizarán el estudio de grabación musical y cabinas de sonido.Para las actividades prácticas, los alumnos trabajarán en

grupos con el fin de fomentar el trabajo en equipo, la coordinación y la distribución de tareas de manera similar a un entorno profesional. Se conformarán dúos, permitiendo que los estudiantes elijan libremente a su compañero en función de intereses comunes. Esta agrupación será estable a lo largo del curso, salvo excepciones justificadas. Los dúos se agruparán posteriormente al azar en equipos de entre cuatro y seis personas, promoviendo la colaboración con compañeros de diferentes afinidades, replicando dinámicas habituales en el ámbito laboral.

El módulo se impartirá en sesiones de **3 horas semanales**, alternando teoría y práctica de manera estructurada. Primero se explicarán los contenidos y posteriormente se desarrollarán actividades prácticas que permitan experimentar y aplicar los conocimientos adquiridos.

Orientaciones pedagógicas

Este módulo profesional da respuesta a la necesidad del conocimiento procedimental transversal a varias unidades de competencia, imprescindible para la aplicación de las funciones del lenguaje sonoro en las producciones de cine, vídeo, televisión, radio, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos en general.

Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos anteriormente, para su impartición es conveniente que se dediquen las actividades de enseñanza–aprendizaje a la adquisición de las competencias de dichas funciones en coordinación con los módulos de Planificación de proyectos de sonido, Instalaciones de sonido, Sonido para audiovisuales, Control de sonido en directo, Grabación en estudio, Ajustes de sistemas de sonorización y Postproducción de sonido, así como con otros módulos de otros ciclos de la familia profesional que desarrollan las funciones de producción de audiovisuales, realización de cine y vídeo, postproducción de vídeo y postproducción de audio.

Asimismo, para conseguir que el alumnado adquiera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas de construcción y análisis de guiones técnicos y bandas sonoras, el estudio de proyectos sonoros para deducir necesidades comunicativas y la aplicación de la normativa legal en todo tipo de proyectos, actividades todas ellas que están vinculadas fundamentalmente con actividades de enseñanza/aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo y que están relacionadas con:

- La ambientación sonora y musical.
- La audición activa y la locución profesional.
- El diseño de bandas sonoras.
- La elaboración de guiones técnicos.

b. Recursos

Para el desarrollo de las actividades del módulo se emplearán recursos técnicos, digitales y materiales que permitan al alumnado familiarizarse con las herramientas profesionales más utilizadas en el ámbito del sonido para audiovisuales y espectáculos.Los recursos disponibles en el centro incluyen:

- **Ordenadores con conexión a internet**, configurados con software especializado para la edición y diseño sonoro.
- **Cabinas de grabación y estudio de sonido**, dotadas con los sistemas adecuados de captación, mezcla y reproducción.
- **Interfaces de audio, controladoras y mesas de mezcla**, para la práctica de montaje, grabación y postproducción sonora.
- **Micrófonos de diferentes tipos**, para la captación vocal y ambiental, tanto en interiores como en exteriores.
- **Auriculares de referencia y sistemas de monitorización**, necesarios para tareas de edición y mezcla con precisión.
- **Bibliotecas de sonidos y efectos (soundlibraries)** disponibles en soporte digital y físico, organizadas por tipologías.

Se utilizarán los siguientes programas y aplicaciones:

- **Audacity**, como editor de audio de código abierto.
- **Reaper** o DAW equivalente, para tareas de montaje, diseño sonoro y mezcla.
- **Soundly** u otros sistemas de indexación de sonidos, para el trabajo de archivo e identificación.
- **DaVinciResolve** (Fairlight), para la integración del audio en entorno audiovisual.
- **Aplicaciones de diseño y edición de guiones técnicos**, en formato digital o mediante plantillas proporcionadas por el profesorado.

Además de los recursos del centro, el alumnado deberá aportar los siguientes materiales personales:

- **Auriculares de diadema** (no tipo botón), con adaptador de clavija si procede.
- **Dispositivo USB** o unidad de almacenamiento externo, para la entrega y transporte seguro de proyectos.
- **Material de papelería básico**, como cuaderno, bolígrafos, lápiz y goma, para la toma de apuntes, planificación y elaboración de esquemas o guiones previos.

Todos los recursos estarán disponibles en las aulas asignadas, y parte del material técnico se utilizará bajo supervisión directa del profesorado en espacios específicos como el estudio de grabación o las cabinas de trabajo. Se procurará, siempre que sea posible, el acceso a plataformas virtuales que centralicen contenidos, tareas y documentación, con el fin de facilitar la organización del aprendizaje y la autonomía del alumnado.

c. Criterios de evaluación

No se menciona explícitamente la Prevención de riesgos laborales dentro de los criterios de evaluación, sin embargo, debe incidirse en la prevención por fatiga postural y visual en las PVD y la fatiga mental por la exposición prolongada al trabajo.

d. Actividades complementarias y extraescolares

A lo largo de este curso se participará en actividades complementarias como ponencias de mujeres del sector del sonido, visibilizando el trabajo femenino en un sector muy masculinizado, apoyando la igualdad y ofreciendo modelos de éxito y liderazgo profesional. En su mayoría, si no todas, se seguirán por Teams.

Por otra parte, está previsto participar en un proyecto de innovación tecnológica y educativa en la que los alumnos deberán salir del centro para acometer proyectos de sonido envolvente interactivo. Estará dirigido a formatos interactivos y de realidad virtual y derivados, dentro del sector del patrimonio cultural. Así mismo, se contempla un proyecto de innovación relacionado con el sonido interactivo para videojuegos.

6. Actividades y criterios de calificación

R. A.	ACTIVIDAD	C.E.	EVALUACIÓN
1 19%	2.Rediseño de ambientación sonora	1.a, 1.b, 1.c, 1.e	Proyecto – Rúbrica
2 19%	1. Análisis auditivo y clasificación de instrumentos	2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.g	Ejercicio - Rúbrica
	4. Práctica de locución profesional.	2.e, 2.f	Práctica – Rúbrica
3 19%	5. Diseño de banda sonora	3.a, 3.c, 3.e, 3.g, 3.h	Proyecto – Rúbrica
4 19%	3. Indexación y catalogación de librería sonora	4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e	Ejercicio – Checklist
	FORMACIÓN EN EMPRESA	4a, 4b, 4c, 4e, 4f	Informe de Evaluación de la Formación en la Empresa
5 19%	5. Elaboración de un guion técnico de sonido	5.a, 5.b, 5.c, 5.e	Proyecto – Rúbrica
5%	Competencias personales para la empleabilidad		
	Competencias sociales para la empleabilidad		

En caso de no disponer de suficientes instrumentos de evaluación para la valoración del trabajo individual la profesora se reserva la posibilidad de incluir una prueba práctica escrita cuya calificación hará media con el resto de actividades asociadas al resultado de aprendizaje correspondiente.

7. Competencias personales y sociales para la empleabilidad

Dentro de cada Resultado de Aprendizaje se valorarán las competencias para la empleabilidad y supondrán un 5% de la calificación. En el caso de los RA desarrollados en la empresa, se obtendrá está valoración del informe deEvaluación de la Formación en la Empresa realizado por el tutor de empresa. En el caso de la formación en el centro, se tomarán como referencia los criterios de las competencias personales y de las competencias sociales que se establecen en el siguiente cuadro.

COMPETENCIAS	CRITERIO	NIVEL DE EXCELENCIA
Competencias personales	Responsabilidad	Trae el material, toma y organiza sus apuntes. Lleva las tareas al día y prepara los exámenes.
	Autonomía e iniciativa	Se informa y recupera cuando falta a clase. Revisa las correcciones de ejercicios y exámenes. Investiga para ampliar y reflexiona sobre lo que aprende.
	Respeto y tolerancia	Cuida los materiales. Cumple con los criterios y normas establecidos. Cumple con los compromisos. Escucha las ideas de los compañeros con respeto.
	Planificación y organización	Tiene apuntes organizados. Respeta los plazos de entrega y guarda los materiales de forma organizada.
	Disposición a aprender	Sigue las clases de forma activa y se interesa por ampliar conocimientos. Hace preguntas coherentes sobre la materia.
	Autoconocimiento	Es consciente de los aciertos y de los errores. Existe coherencia en sus autoevaluaciones con el criterio del profesor.
Competencias sociales	Trabajo en equipo	Se implica en el trabajo en equipo. Colabora con todos y ayuda en el trabajo de los demás. Fomenta la coordinación en las actividades y con la comunidad educativa.
	Comunicación eficaz	Realiza excelentes exposiciones orales. Cuida el lenguaje y sus expresiones. Organiza procedimientos de comunicación entre la clase.
	Realización del trabajo asignado	Es consciente de su labor dentro del grupo y cumple con su tarea. Coordina sus acciones y cumple los compromisos con el grupo.
	Liderazgo	Lidera al grupo en las actividades de clase. El grupo escucha sus opiniones y las valora positivamente.
	Conducta social	Media en los conflictos. Fomenta la colaboración entre el alumnado. Intenta que el grupo se promocione.

8. RA en la empresa

R. A.	RA	C.E.	EMPRESA	CENTRO
4	Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cada medio, identificando y gestionando las bases de datos precisas.	a) Se han localizado en fuentes documentales externas los documentos sonoros adecuados a las características de un proyecto sonoro.		X
		b) Se han definido los ítems necesarios para el diseño de un sistema de clasificación de documentos sonoros que tenga en cuenta los procesos necesarios para su identificación (tema, música, intérprete, formato, pistas u otros), su codificación, su conservación y su gestión como base de datos.	X	X
		c) Se ha establecido un sistema de clasificación de documentos sonoros aplicable a diferentes medios (radio, producción de programas sonoros, audiovisuales, animación, multimedia, artes escénicas, producciones musicales y eventos) que permita el archivo de todo tipo de documentos sonoros y su localización.	X	X
		d) Se ha registrado y creado la documentación necesaria para la recepción y el archivo adecuado de diferentes documentos sonoros de origen técnico variado (disco, CD, cinta magnética, archivo informático, MP3, MP4 u otro formato de entrada).	X	X
		e) Se han realizado las tareas de mantenimiento de los equipos y medios técnicos precisos para el acceso, audición y uso de los materiales sonoros de un archivo de documentos sonoros.	X	X

Denominación		Horas DUAL	Horas EMPR	%
1104. Comunicación y expresión sonora.		180	100,00%	18
	RA4. Realiza los procesos de localización y archivo de documentos sonoros según las características propias de cada medio, identificando y gestionando las bases de datos precisas.	18	15%	18

9. Procedimientos de recuperación

a. Alumnado que no se incorpora a la formación en empresas

El alumnado que no se incorpore a la empresa recibirá la docencia prevista para el periodo extraordinario de formación en empresas. Además, se reforzará la formación relativa a prevención de riesgos laborales del módulo.
El alumnado que tampoco realice la formación en empresa en el periodo extraordinario será evaluado en el módulo, pero recibirá una calificación que será provisional, a la espera de realizar la formación en empresa.
La calificación obtenida de la formación en empresas formará parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y se integrará en la ponderación de calificaciones del módulo.

El alumnado que suspenda el módulo en el periodo ordinario deberá recuperar todos los resultados de aprendizaje no superados en los diferentes procesos de recuperación llevados a cabo en el centro. También en el caso del alumnado que no haya superado los resultados de aprendizaje correspondientes a la Formación en empresa u organismo equiparado.

b. Evaluación final. Recuperación trimestral y Sistema especial de evaluación

El alumnado que no alcance los objetivos en la evaluación continua dispondrá de la opción de examinarse en una evaluación final durante el mes de mayo al término de la evaluación continua. Jefatura de estudios marcará las fechas de exámenes y se comunicará al alumnado si tiene que entregar trabajos y los contenidos sobre los que versarán las pruebas.

Cuando el alumno/a acumule más del 15% de faltas de asistencia del trimestre y el profesor/a no cuente con el suficiente número de evidencias para obtener una calificación, deberá acudir a un sistema especial de evaluación. Esté alumno podrá seguir asistiendo a clase y participando del proceso enseñanza-aprendizaje con todos sus derechos. Cuando las ausencias se concentren en un periodo bien definido, se podrán realizar ejercicios o pruebas tras la incorporación del alumno/a. El alumnado que acuda a este sistema alternativo deberá ser informado por el profesorado de que se les aplicará dicho procedimiento. Jefatura de Estudios informará a través del tablón de anuncios sobre el alumnado que debe acudir a este procedimiento alternativo.

Las pruebas realizadas tratarán sobre los resultados de aprendizaje no superados por cada alumno/a y se evaluarán mediante los criterios de evaluación mínimos.

c. Evaluación extraordinaria

Tras la entrega de las calificaciones de la evaluación final, el alumnado que no supere la evaluación dispondrá de una evaluación extraordinaria. El alumnado será informado de los resultados de aprendizaje no superados. Durante dos semanas podrá asistir a clases de refuerzo donde se repasarán contenidos y se realizarán ejercicios.

Jefatura de Estudios establecerá unas fechas de exámenes. Las pruebas realizadas tratarán sobre los resultados de aprendizaje no superados por cada alumno/a y se evaluarán mediante los criterios de evaluación mínimos.

d. Evaluación para alumnado de segundo con el módulo pendiente de primero (solo programaciones de primero)

El alumnadode segundo con el módulo pendiente de primero debe disponer de un programa de recuperación en el que no asiste a clase, pero debe entregar trabajos durante el curso. Antes de la evaluación de segundo realizará exámenes de los módulos pendientes. Las pruebas realizadas tratarán sobre los resultados de aprendizaje no superados por cada alumno/a y se evaluarán mediante los criterios de evaluación mínimos.

10. Atención a la diversidad

El alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo debe recibir medidas metodológicas adaptadas a sus circunstancias. En FP no se contemplan adaptaciones curriculares significativas. Las medidas adoptadas deben partir del Departamento de Orientación y coordinarse con el mismo.

Al inicio de curso el Departamento de Orientación realizará un listado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) y solicitará información al respecto a los centros educativos en los que se haya desarrollado su formación previa.

En función de estos informes y de la valoración del departamento de orientación se establecerá el alumnado que requiere algún tipo de medida. Estas medidas se recogerán en un Plan de Trabajo Individualizado (PTI) que se entregará al profesorado del alumno o alumna.

Las juntas de profesores que detecten posibles indicios o la posibilidad de que algún alumno o alumna requiera algún tipo de medida y no haya sido valorado hasta ese momento, podrá solicitar al departamento de orientación que estudien las circunstancias del alumno/a para que establezca las orientaciones más adecuadas al profesorado.

Cualquier alumno o alumna también podrá acudir por iniciativa propia al departamento de orientación en busca de apoyo o del estudio de medidas metodológicas para la mejora de su desarrollo formativo.

Además de medidas para alumnado con dificultades específicas de aprendizaje, también se pueden adoptar para alumnado de altas capacidades intelectuales, con necesidades educativas especiales por dificultades de acceso por discapacidad o alumnado con integración tardía en el sistema educativo español.

11. Seguimiento de la programación

Semanalmente se completará en un documento digital compartido el desarrollo de la programación docente. En este documento se recogerán todo tipo de incidencias, modificaciones y propuestas de mejora. Cualquier cambio en la programación también debe ser informado al alumnado. Trimestralmente se renovará este documento.