

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**Preparación de sesiones de VDJ**

**Iluminación, captación y tratamiento de la imagen**

**Ciclo 201 – Módulo 1301**

---

**122** horas anuales – 4 sesiones semanales

1º Curso - Grado MEDIO

Matutino y Vespertino

Biblioteca y -101.

15/10/2025

---

**Departamento de Imagen y sonido - IMS**

**CIFP Comunicación, imagen y sonido – Langreo**

**33028210**



## 1. Ámbito productivo

### a. Introducción

Este ciclo formativo está dirigido a personas que ejercen o desean ejercer su actividad en el ámbito del sonido para producciones de cine, vídeo, televisión, multimedia, radio, industria discográfica, espectáculos e instalaciones fijas de sonorización. Estas personas pueden trabajar en grandes, medianas y pequeñas empresas, públicas o privadas, como televisiones, productoras de cine y vídeo, emisoras de radio, productoras discográficas, empresas de doblaje, empresas de sonorización y productoras de espectáculos, así como en empresas dedicadas a la producción de eventos musicales públicos, tales como bares musicales, discotecas, salas de fiesta, salas de baile, salas de conciertos o festivales.

Asimismo, pueden ejercer su actividad en eventos no estrictamente musicales tales como desfiles de moda, presentaciones publicitarias o ferias de muestras y en grandes, medianas y pequeñas empresas dedicadas al tratamiento digital de imágenes.

El sector audiovisual en el Principado de Asturias se caracteriza por ser un sector atomizado, constituido mayoritariamente por pequeñas empresas, en muchos casos con menos de ocho personas trabajadoras. La sociedad está actualmente inmersa en una revolución tecnológica que influye en su forma de consumir y de interactuar con los productos audiovisuales. En este contexto, la figura del técnico y de la técnica de sonido ha sufrido una enorme profesionalización, lo que demanda conocimientos muy precisos sobre los principios básicos del sonido, imagen fija y en movimiento, iluminación y el manejo de los sistemas encaminados a su registro, tratamiento, captación y refuerzo.

## 2. Relación entre Objetivos, competencias y resultados de aprendizaje

Objetivos generales	Competencias profesionales, personales y sociales	Resultados de aprendizaje
<p>a) Valorar las necesidades del público en sesiones de animación musical y visual y de la audiencia en emisoras de radio, teniendo en cuenta los criterios comerciales y de programación que pueden aplicarse en diferentes tipos de empresas y las posibles acciones de promoción que se van a emprender, con el fin de definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo</p>	<p>UC1396_2: Preparar la infraestructura y colaborar en la programación y promoción de sesiones de animación musical y visual en vivo y en directo.</p>	<p>1. Determina las características tipológicas de la música adecuada a la sesión de animación musical o al programa de radio, anticipando sus efectos sobre el público de salas o la audiencia de radio.</p> <p>2. Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación musical y visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todas las personas».</p>

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEOJ

<p>c) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p>		<p>3. Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación musical o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música imágenes y obras audiovisuales.</p> <p>4. Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación musical o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música imágenes y obras audiovisuales.</p>
<p>p) Valorar la utilización de las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, analizando sus características y posibilidades en los sectores del sonido y la animación musical y visual, para su constante actualización y aplicación en el ejercicio de la práctica profesional.</p> <p>q) Desarrollar trabajos en equipo y valorar su organización, participando con tolerancia y respeto, y tomar decisiones colectivas o individuales para actuar con responsabilidad y autonomía.</p> <p>s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su</p>		<p>5. Programa las actividades de una sala de animación musical o visual, definiendo temas, estilos y tendencias y teniendo en cuenta las características funcionales de la sala, sus recursos humanos y las capacidades estilísticas y comunicativas de disc-jockeys y video-jockeys residentes e invitados.</p> <p>6. Promociona las actividades de una sala de animación musical o la programación de una emisora de radio, valorando la utilización de distintas técnicas de autopromoción a partir del establecimiento de objetivos empresariales.</p>

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEODJ

<p>finalidad y alas características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.</p> <p>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>		
---	--	--

### 3.Relación de unidades

Nº	Unidad de trabajo	Horas	Resultados de aprendizaje				
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
	Presentación y evaluación inicial.	2					
1	Selección de tipologías musicales para sesiones de animación musical y programas de radio	20	x				
2	Planificación de materiales visuales para sesiones de animación músico visual	21		x			
3	Elaboración del catálogo de medios sonoros y audiovisuales para sesiones de animación músico visual	19			x		
4	Programación de sesiones de animación músico visual	24				x	
5	Promoción de actividades de salas de animación músico visual y de la programación de una emisora de radio	24					x
6	Formación en empresa	12		x	x		
7	Evaluación extraordinaria		x	x	x	x	x
		122					

## 4. Desarrollo de unidades

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
<b>0</b>	<b>Evaluación inicial</b>	<b>2</b>
CONTENIDOS		
Test sobre gusto e intereses Test de conocimiento de la materia		
ACTIVIDADES		
<b>1.1</b>	<b>Test sobre gustos</b>	
<b>1 h.</b>	Descripción de la actividad: tareas del profesorado y del alumnado. Producto que elaboran y recursos necesarios.	
<b>1.2</b>	<b>Test sobre contenidos de la materia</b>	
<b>2 h.</b>	Descripción de la actividad: tareas del profesorado y del alumnado. Producto que elaboran y recursos necesarios.	

Nº	UNIDAD DE TRABAJO	HORAS
<b>1</b>	<b>Selección de tipologías musicales para sesiones de animación musical y programas de radio</b>	<b>20</b>
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Determina las características tipológicas de la música adecuada a la sesión de animación musical o al programa de radio, anticipando sus efectos sobre el público de salas o la audiencia de radio.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	a) Se han determinado los elementos del lenguaje musical propios de las piezas que se van a programar en una sesión de animación, tales como estructuras tonales, armonías, instrumentaciones y técnicas de ejecución, analizándolos mediante una escucha inteligente, absoluta y relativa.	x
1	b) Se han clasificado piezas de diversos estilos y tendencias musicales en función de su adecuación a diferentes tipos de sesión de animación musical y visual, teniendo en cuenta el género, la época, el sello discográfico, los intérpretes, los instrumentistas, el ritmo y la melodía.	x
1	c) Se han determinado las estructuras rítmicas de piezas musicales que hay que seleccionar para la sesión mediante el análisis de frases, compases y beats por minuto, clasificando las piezas afines para una mezcla posterior.	x
1	d) Se han definido los estilos y las características de diversas tendencias de animación musical para salas de ocio y espacios de eventos, adaptándolos a las cualidades funcionales y ambientales de diversos tipos de locales y a la diversidad de público potencial en diferentes entornos geográficos.	x
1	e) Se han determinado los estilos musicales acordes con los criterios de programación de una emisora de radio en sus diferentes horarios de emisión, seleccionando épocas, artistas, sellos discográficos y tendencias musicales.	x
CONTENIDOS		

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEO DJ

- Introducción a la animación musical y visual
- Introducción al lenguaje musical.
- Los instrumentos musicales
- Estructura de los temas musicales
- Caracterización de los estilos musicales contemporáneos desde el siglo XX hasta nuestros días
- La música electrónica y sus estilos más representativos
- Adecuación de estilos y tendencias de animación musical con diferentes locales, públicos, horarios y zonas geográficas
- La radio y la música

### ACTIVIDADES

<b>1.1</b>	<b>Explicación teórica de los contenidos</b>	<b>RA 1</b>
<b>8 h.</b>	Tarea del profesor/a: explicación de contenidos usando proyecciones y ejemplos Tarea del alumnado: anotar los contenidos, preguntar dudas	Todos

<b>1.2</b>	<b>Ejercicios cortos en clase</b>	<b>RA1</b>
<b>4 h.</b>	Ejercicios cortos de clase sobre búsqueda de información, sobre preguntas concretas o sobre puesta en práctica tras las explicaciones.	Todos

<b>1.3</b>	<b>Proyecto de investigación</b>	<b>RA 1</b>
<b>4 h.</b>	Realización de un proyecto para profundizar los trabajos de preparación de un DJ. Se expone en clase	
<b>1.4</b>	<b>Proyecto sobre estilos musicales</b>	<b>RA 1</b>
<b>4 h.</b>	Proyecto para conocer los diferentes estilos musicales. Se expone en clase	

Nº	UNIDAD DE TRABAJO	HORAS
<b>2</b>	<b>Planificación de materiales visuales para sesiones de animación músico visual</b>	<b>21</b>
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEODJ

2	Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación música visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todas las personas.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
2	a) Se ha determinado ubicación, tamaño y número de pantallas y superficies de proyección de la discoteca o el espacio de eventos, atendiendo a las diferentes áreas y funciones, a su uso por parte de público y profesionales y a los objetivos de la sesión de animación visual.	x
2	b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación música visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos.	x
2	c) Se han justificado los recursos de encuadre, movimiento, iluminación, color, contraste y contenido de diversos medios videográficos que se van a difundir en la sesión de animación visual en salas y eventos, anticipando sus efectos sobre el público en diversas circunstancias emocionales.	x
2	d) Se han justificado las posibles relaciones entre los aspectos formales de la imagen fija y en movimiento y las estructuras rítmicas y tonales de la música en la sesión de animación música visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.	x
2	e) Se ha planificado la interacción de los elementos visuales con los efectos luminotécnicos y otras tecnologías aplicadas al espectáculo en discotecas, salas de espectáculos y eventos, propiciando su complementariedad y evitando desajustes temporales y espaciales.	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La imagen fija.</li> <li>• Lenguaje audiovisual.</li> <li>• La iluminación como recurso expresivo.</li> <li>• La interacción de la imagen y el sonido como transmisores de emociones.</li> <li>• Nuevas tecnologías y tendencias aplicadas al espectáculo</li> <li>• Documentación técnica para la elaboración de sesiones de animación música visual.</li> <li>• Planificación espacial y funcional de p a n t a l l a s y s u p e r f i c i e s d e proyección en salas de animación música visual</li> </ul>		
ACTIVIDADES		
1.1	Explicación teórica de los contenidos	RA 2
8 h.	Tarea del profesor/a: explicación de contenidos usando proyecciones y ejemplos Tarea del alumnado: anotar los contenidos, preguntar dudas	Todos
1.2	Ejercicios cortos en clase	RA2
5 h.	Ejercicios cortos de clase sobre búsqueda de información, sobre preguntas concretas o sobre puesta en práctica tras las explicaciones.	Todos
1.3	Análisis del lenguaje audiovisual	RA 2
4 h.	Con ejemplos, analizar diferentes videoclips	
1.4	Planificación y realización de un videoclip u otro producto audiovisual (Inter módulo)	RA 2

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEOJ

4 h.	Proyecto realizado en colaboración con otros módulos del ciclo.	
------	---	--

Nº	UNIDAD DE TRABAJO	HORAS
3	<b>Selección de tipologías musicales para sesiones de animación musical y programas de radio</b>	<b>19</b>
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
3	Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música, imágenes y obras audiovisuales.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
3	a) Se han definido los criterios que hay que considerar para la incorporación de músicas, efectos sonoros y librerías de audio al catálogo de medios sonoros de una discoteca o emisora de radio, en función de objetivos de identidad de sala, público o audiencia.	x
3	b) Se han determinado las necesidades de obras audiovisuales y librerías de fotografía y vídeo o para su incorporación al catálogo de medios visuales de salas de animación músico visual, en función de objetivos predefinidos de público e identidad.	x
3	c) Se han especificado los criterios para la selección de sellos discográficos y proveedores de música de diversos estilos y tendencias para una discoteca o emisora de radio con determinada programación, a partir del estudio de prensa especializada y de la consulta de información en internet.	x
3	d) Se han elaborado presupuestos para la adquisición de música y material audiovisual, consultando información comercial y equilibrando diversas capacidades de gasto mediante la programación de adquisiciones.	x
3	e) Se han documentado fondos musicales y audiovisuales, clasificándolos en la base de datos según criterios universales de catalogación y metadatos, tales como autor o autora, instrumentistas, voces, sello discográfico, fecha de grabación, estilo, tempo, ambiente, soporte, fechas de utilización y otros pertinentes, y facilitando el acceso	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de localización y consulta de fuentes de información del mercado discográfico y audiovisual: <input type="checkbox"/> P u b l i c a c i o n e s periódicas. <input type="checkbox"/> Web. <input type="checkbox"/> Blogs. <input type="checkbox"/> Buscadores de música. <input type="checkbox"/> B u s c a d o r e s de imágenes <input type="checkbox"/> Bancos de imágenes. <input type="checkbox"/> Plataformas de distribución <input type="checkbox"/> Redes sociales.</li> <li>Criterios definitorios de la colección m u s i c a l : estilos, sellos discográficos...</li> <li>Documentación y catalogación de fondos sonoros y visuales</li> <li>Métodos de búsqueda, ordenación y filtrado de criterios en base de datos</li> <li>Técnicas de manipulación y conservación de soportes de obras musicales y audiovisuales.</li> </ul>		

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEODJ

<ul style="list-style-type: none"> <li>Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de emisión y difusión de las obras musicales y audiovisuales en salas y emisoras de radio.</li> </ul>		
ACTIVIDADES		
1.1	Explicación teórica de los contenidos	RA 3
8 h.	Tarea del profesor/a: explicación de contenidos usando proyecciones y ejemplos Tarea del alumnado: anotar los contenidos, preguntar dudas	Todos

1.2	Ejercicios cortos en clase	RA3
5 h.	Ejercicios cortos de clase sobre búsqueda de información, sobre preguntas concretas o sobre puesta en práctica tras las explicaciones.	Todos
1.3	Análisis de fuentes de información musicales	RA 3
3 h.	Búsqueda y análisis de diferentes fuentes musicales	
1.4	Búsqueda y selección de músicas para un evento	RA 3
3 h.	Actividad para presentar en clase.	

Nº	UNIDAD DE TRABAJO	HORAS
4	Programación de sesiones de animación música visual	24
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
4	Programa las actividades de una sala de animación música visual, definiendo temas, estilos y tendencias y teniendo en cuenta las características funcionales de la sala, sus recursos humanos y las capacidades estilísticas y comunicativas de disc-jockeys y video- jockeys residentes e invitados.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
4	a)Se han definido las características de las empresas de animación música visual que influyen en la elección de distintos discjockeys y video- jockeys , analizando su estructura, tamaño, ubicación, actividad, público y objetivos.	x
4	b) Se han determinado las características y las funciones específicas del equipo humano necesario para el funcionamiento permanente de una sala de animación música visual, teniendo en cuenta su tipología, sus objetivos y su programación.	x
4	c)Se ha planificado la actuación de disc-jockeys, videojockeys y vídeo disc-jockeys residentes e invitados en una sesión de animación música visual, analizando condicionantes de la especialización y de la simultaneidad de tareas y previendo la alternancia de intervenciones que hay que reflejar en la escaleta.	x
4	D) Se han determinado las características de la programación de la sala, valorando la tipología y las edades del público pretendido, los tipos de sesión, la época estacional y la oferta musical del entorno.	x

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEOJ

4	E) Se ha programado la participación de artistas invitados a una sesión de animación músico visual, teniendo en cuenta las tendencias musicales y las características estilísticas de disc-jockeys y video-jockeys residentes e invitados, sus requisitos de rider técnico y los criterios definitorios del orden de intervención	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las empresas de producción de sesiones de animación musical y visual: Tipología, características y estructura funcional</li> <li>Roles y funciones en organización de sesiones de animación músico visual.</li> <li>Las emisoras de radio y de programas musicales: Tipología y características.</li> <li>Fichas técnicas de salas y espacios para sesiones de animación musical y visual</li> <li>Proceso de trabajo en sesiones de animación musical y visual en salas y en emisoras de radio.</li> <li>Técnicas de programación de sesiones de animación musical y visual en salas según criterios de público, tendencias y temporadas.</li> <li>Técnicas de programación radiofónica según tipologías de emisoras, franjas horarias y audiencia</li> </ul>		
ACTIVIDADES		
1.1	Explicación teórica de los contenidos	RA 4
8 h.	Tarea del profesor/a: explicación de contenidos usando proyecciones y ejemplos Tarea del alumnado: anotar los contenidos, preguntar dudas	Todos

1.2	Ejercicios cortos en clase	RA4
5 h.	Ejercicios cortos de clase sobre búsqueda de información, sobre preguntas concretas o sobre puesta en práctica tras las explicaciones.	Todos
1.3	Planificación de una sesión de animación visual y musical	RA 4
6 h.	Realizar una animación que combine grafismos y audios	
1.4	Elaboración de una documentación técnica para un espectáculo	RA 4
5h.	Rider/contrarider	

Nº	UNIDAD DE TRABAJO	HORAS
5	La promoción de la animación músico visual	24
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
5	Promociona las actividades de una sala de animación músico visual o la programación de una emisora de radio, valorando la utilización de distintas técnicas de autopromoción a partir del establecimiento de objetivos empresariales.	N

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEODJ

RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		MIN.
5	a)Se ha elaborado el dossier promocional del disc-jockey, el video-jockey y el light-jockey, residente o invitado, en salas de animación músico visual, analizando características estilísticas y trayectoria profesional identificando posibles reclamos publicitarios.		x
5	b) Se ha elaborado la promoción de una sesión de animación músico visual, identificando reclamos significativos como disc-jockeys, v i d e o - j o c k e y s , l i g h t - j o c k e y s , espectáculos y ambiente de la sala y teniendo en cuenta la antelación necesaria, las tarifas, el presupuesto disponible y el público pretendido.		x
5	c) Se ha planificado la promoción de la programación de una sala de animación músico visual, describiendo las acciones publicitarias de proximidad, en prensa, en radio y en medios audiovisuales, y aplicando criterios de finalidad, alcance, medios empleados y duración de la campaña.		x
5	d) Se ha elaborado la dinámica de promoción de la sesión de animación musical y visual en web y redes sociales, determinando los contenidos audiovisuales y gráficos que se van a difundir y potenciando la fidelización de la clientela mediante la actividad en redes sociales.		x
5	e) Se han determinado las técnicas de autopromoción que se van a emplear en la emisión de programas		x
CONTENIDOS			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de dossieres promocionales</li><li>• 2. Técnicas de promoción y comunicación en sesiones de animación musical y visual Medios de difusión y espacios publicitarios , prensa, radio y acciones de proximidad</li><li>• 3. Promoción de sesiones de animación musical y visual en internet: sitio web propio, blogs, foros y redes sociales</li></ul>			
ACTIVIDADES			
1.1	Explicación teórica de los contenidos		RA 5
8 h.	Tarea del profesor/a: explicación de contenidos usando proyecciones y ejemplos Tarea del alumnado: anotar los contenidos, preguntar dudas		Todos
1.2	Ejercicios cortos en clase		RA5
5 h.	Ejercicios cortos de clase sobre búsqueda de información, sobre preguntas concretas o sobre puesta en práctica tras las explicaciones.		Todos
1.3	Realización de documentación y tareas de promoción	RA 5	
5 h.	Tareas de promoción para un evento dado.		
1.4	DADO UN SUPUESTO PRÁCTICO REALIZAR LA PLANIFICACIÓN, PROGRAMACIÓN Y PROMOCIÓN DE UNA SESIÓN DE ANIMACIÓN MÚSICO VISUAL E N ESPECTÁCULOS EN	RA 5	

## PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE VIDEODJ

	<b>VIVO</b>	
<b>6 h.</b>	Intermódulo	

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA 10
<b>6</b>	<b>Formación en empresa</b>
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
2	Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación músico visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todos».
3	Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música, imágenes y obras audiovisuales.
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	Las actividades versarán sobre todos los criterios de evaluación mínimos
CONTENIDOS	
Aprendizaje de los contenidos que van a trabajar en la empresa	
ACTIVIDADES	

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA 11
<b>7</b>	<b>Evaluación extraordinaria</b>
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
1	Determina las características tipológicas de la música adecuada a la sesión de animación musical o al programa de radio, anticipando sus efectos sobre el público de salas o la audiencia de radio
2	Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación músico visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todos».
3	Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música, imágenes y obras audiovisuales.
4	Planifica las operaciones y los flujos de trabajo del equipo de cámara en grabaciones de cine y vídeo, aplicando criterios de optimización y justificando las decisiones tomadas
5	Promociona las actividades de una sala de animación músico visual o la programación de una emisora de radio, valorando la utilización de distintas técnicas de autopromoción a partir del establecimiento de objetivos empresariales.

RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	Las actividades versarán sobre todos los criterios de evaluación mínimos
	CONTENIDOS
	Se repasarán los contenidos indicados en las unidades anteriores
	ACTIVIDADES

## 5. Metodología de trabajo

### b. Metodología

Para la consecución de un aprendizaje significativo por parte del alumno/a, este/a ha de ser consciente de dicho proceso, haciéndole participe y verdadero/a protagonista del mismo. Por lo que se establecerá una metodología dinámica, motivadora y creativa que busque la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El desarrollo de la clase consistirá generalmente en:

- Exposición y explicación teórica de los contenidos en la que se fomentará la participación de los/as alumnos/as, planteando cuestiones que contribuyan a la fijación de conocimientos, para conseguir un aprendizaje significativo.
- El desarrollo teórico se complementará con la realización de actividades prácticas (individuales y en grupo), de forma que los/as alumnos/as pongan en práctica los conocimientos adquiridos y puedan realizar una integración de los conceptos y los procedimientos. Para conseguir un aprendizaje significativo se contempla y anima que el alumnado también haga propuesta de actividades.
- Con las actividades prácticas, también se intentan desarrollar aptitudes más generales, tales como la capacidad de trabajo en equipo, la responsabilidad hacia su trabajo para fomentar la profesionalidad, la autoevaluación, etc. Huelga decir que se intentará crear en el aula un clima de respeto y tolerancia que posibilite realmente la participación del alumno/a.

### c. Recursos

- Pizarra
- Cañón de vídeo y ordenador con acceso a internet
- Material para proyección de elaboración propia: (power point, prezi, gráficos, ...)
- Material videográfico y musical para visionar y analizar
- Aula de ordenadores dotada de herramientas de ofimática e Internet
- Plataforma Aulas Virtuales y/o Teams ( subida de material para el alumnado)

### d. Criterios de evaluación

Se han cumplido los protocolos de seguridad para personas, locales y equipos, facilitando el movimiento y la actuación de todos los equipos que intervienen en el espectáculo.

No existen más criterios de evaluación en este módulo que señalen explícitamente la prevención de riesgos laborales, sin embargo, debe incidirse en la prevención por fatiga postural y visual en las PVD. En los talleres se debe trabajar los riesgos por tropiezos, caídas de alturas, quemaduras, daños eléctricos y daños oculares

### e. Actividades complementarias y extraescolares

En principio y respetando las líneas de actuación acordadas en la Comisión de coordinación

pedagógica ,se intentará que el alumnado asista a todas las actividades complementarias y

Extraescolares relacionadas con el módulo que se vayan presentando a lo largo del curso

A lo largo del curso se planificarán una serie de actividades complementarias y extraescolares

tales como :

Charlas de profesionales del sector

Jornadas de empleo

Actividades día de la Mujer

Actividades OVICLIP

Programa de televisión en colaboración con otros módulos y ciclos

## 6. Actividades y criterios de calificación

R. A.	ACTIVIDAD	C.E.	EVALUACIÓN
1 20%	Trabajo sobre la preparación de un DJ		Práctica – Rúbrica de corrección
	Investigación sobre estilos musicales, y exposición		Práctica- Rúbrica de corrección
	Prueba teórica	Todos	Rúbrica de evaluación
	FORMACIÓN EN EMPRESA		Informe de Evaluación de la Formación en la Empresa
2 20%	Análisis del lenguaje audiovisual		Ejercicios de clase- Rúbrica de corrección
	Planificación de un videoclip		Práctica- Hoja de observación y rúbrica
	Inter módulo		Hoja de observación
3 20%	Fuentes de información musical		Práctica- Hoja de observación
	Creación de música para un evento dado		Prueba- Rúbrica de evaluación
	Prueba teórica		Rúbrica de evaluación
4 20%	Planificación de una sesión de animación visual y musical		Práctica- Hoja de observación

	Elaboración de documentación técnica		Práctica_ Hoja de observación
	Prueba teórica		Práctica- Checklist

5%	Competencias personales para la empleabilidad
	Competencias sociales para la empleabilidad

## 7. Competencias personales y sociales para la empleabilidad

Las competencias personales y sociales para la empleabilidad se valorarán por el profesorado siguiendo los criterios establecidos en esta programación didáctica y supondrán un 10% de la calificación final del curso. En el caso de las competencias personales y sociales desarrolladas en la empresa, se obtendrá esta valoración del informe de Evaluación de la Formación en la Empresa realizado por el tutor de empresa y supondrá un **12%/38%** de la nota de final de empleabilidad. 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 promocioe.
--	-----------------	--

## 8. RA en la empresa

R. A.	RA	C.E.	EMPRESA	CENTRO
2	Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación música visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todos».	a) Se ha determinado ubicación, tamaño y número de pantallas y superficies de proyección de la discoteca o el espacio de eventos, atendiendo a las diferentes áreas y funciones, a su uso por parte de público y profesionales y a los objetivos de la sesión de animación visual.	x	
		b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación música visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos.	x	x
		c) Se han justificado los recursos de encuadre, movimiento, iluminación, color, contraste y contenido de diversos medios videográficos que se van a difundir en la sesión de animación visual en salas y eventos, anticipando sus efectos sobre el público en diversas circunstancias emocionales.	x	x
		D)Se han justificado las posibles relaciones entre los aspectos formales de la imagen fija y en movimiento y las estructuras rítmicas y tonales de la música en la sesión de animación música visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.		x
		e) Se ha planificado la interacción de los elementos visuales con los efectos luminotécnicos y otras tecnologías aplicadas al espectáculo en discotecas, salas de espectáculos y eventos, propiciando su complementariedad y evitando desajustes temporales y espaciales.	x	
3	Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de	a) Se han definido los criterios que hay que considerar para la incorporación de músicas, efectos sonoros y librerías de	x	x

	animación música visual o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música, imágenes y obras audiovisuales.	audio al catálogo de medios sonoros de una discoteca o emisora de radio, en función de objetivos de identidad de sala, público o audiencia.		
		b) Se han determinado las necesidades de obras audiovisuales y librerías de fotografía y vídeo su incorporación al catálogo de medios visuales de salas de animación música visual, en función de objetivos predefinidos de público e identidad.	x	
		c) Se han especificado los criterios para la selección de sellos discográficos y proveedores de música de diversos estilos y tendencias para una discoteca o emisora de radio con determinada programación, a partir del estudio de prensa especializada y de la consulta de información en internet.	x	
		d) Se han elaborado presupuestos para la adquisición de música y material audiovisual, consultando información comercial y equilibrando diversas capacidades de gasto mediante la programación de adquisiciones.	X	
		e) Se han documentado fondos musicales y audiovisuales, clasificándolos en la base de datos según criterios universales de catalogación y metadatos, tales como autor o autora, instrumentistas, voces, sello discográfico, fecha de grabación, estilo, tempo, ambiente, soporte, fechas de utilización y otros pertinentes, y facilitando el acceso	X	

## 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 de RA 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. Este 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 alumnado de 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.