

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Animación musical en vivo

Vídeo, disc-jockey y Sonido.

Ciclo 201 – Módulo 1302

267 horas anuales – 7 sesiones semanales

2º Curso - Grado Medio – presencial

Matutino y vespertino

Aula -103

15/09/2025

Departamento de Imagen y sonido - IMS

CIFP Comunicación, imagen y sonido –

Langreo 33028210

1. Ámbito productivo

El módulo de Animación Musical en Vivo es un módulo en el que se busca la mezcla en directo de los componentes musicales de la sesión de animación.

El sector de la animación musical en Asturias es similar al del resto de España, teniendo su mayor crecimiento en los últimos años en bodas y eventos, así como en festivales y verbenas en las fiestas populares en época estival. En el centro integrado CIFP Comunicación, Imagen y Sonido de Langreo contamos con los recursos necesarios para desarrollar las diversas actividades del módulo.

2. Relación entre Objetivos, competencias y resultados de aprendizaje

OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>d) Aplicar criterios de optimización de recursos y de programación de actividades analizando objetivos estilísticos, organizativos, promocionales y presupuestarios para determinar los medios humanos y materiales de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>f) Aplicar las técnicas de obtención, manipulación y edición de archivos musicales, valorando las características de diferentes tipos de público y la estructura de las sesiones de animación en sala o en emisora de radio, para su preparación y edición definitiva.</p>	<p>d) Captar, editar y preparar archivos musicales y visuales, de imagen fija y móvil, adaptados a los gustos del público y a la estructura prevista de las sesiones de animación, en sala o en emisora de radio.</p>	<p>1. Organiza los archivos de audio seleccionados para la sesión, a partir de la valoración de sus características sónicas, estilísticas y musicales.</p> <p>2. Planifica la sesión musical, coordinando los recursos técnicos y humanos disponibles y documentando en una escaleta el desarrollo previsible de la sesión músico visual.</p>
<p>i) Evaluar las características técnicas y operativas de los equipos de sonido que intervienen en todo tipo de proyectos sonoros analizando sus especificidades, interrelaciones, ajustes y comprobaciones necesarios, para proceder a su montaje y conexión en los espacios de destino.</p> <p>j) Evaluar las características técnicas y operativas de los equipos de imagen e iluminación que intervienen en proyectos de animación musical y visual, analizando sus especificidades, interrelaciones, ajustes y comprobaciones necesarios, para proceder a su montaje y desmontaje en los espacios de destino.</p>	<p>f) Montar, conexionar y desmontar equipos de sonido, imagen e iluminación en proyectos de sonido y de animación musical y visual, realizando la comprobación y el ajuste de los mismos para garantizar su operatividad.</p>	<p>3. Instala el equipo de disc-jockey en la cabina o espacio de trabajo, aplicando procedimientos estandarizados para la consecución de los resultados acústicos óptimos.</p> <p>4. Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión</p>
<p>n) Valorar la selección de los equipos técnicos y de las técnicas más adecuadas en distintas situaciones de mezcla, edición, grabación y</p>	<p>i) Mezclar, en directo, los componentes musicales y los de</p>	<p>5. Mezcla en directo los archivos de audio y la locución correspondiente del programa musical de radio en directo, en difusión hertziana o a través de</p>

reproducción de todo tipo de proyectos de sonido, a partir del análisis de sus características técnicas y operativas, para la realización de la mezcla directa, edición, grabación y reproducción en todo tipo de proyectos de sonido	imagen fija y móvil de la sesión de animación, según la planificación pre	Internet, valorando las características de la audiencia, la duración del programa, el horario de emisión y el rango de cobertura.
---	---	---

3. Relación de unidades

Nº	Unidad didáctica	Horas	Resultados de aprendizaje				
			RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
	Presentación y evaluación inicial.	2					
1	Tipología y características de los soportes de audio analógicos y digitales.	18	x				
2	Catalogación, nomenclatura, indexación y criterios de catalogación de archivos musicales.	14	x				
3	Planificación y coordinación de los recursos humanos en eventos.	14		x			
4	Características y ejecución de la escaleta y del rider técnico.	18		x			
5	Instalación y conexión de equipos de disc-jockey.	18			x		
6	Aplicaciones de reproducción digital: mezcladores, controladores y secuenciadores.	18			x		
7	Tipología y manejo de aplicaciones profesionales de reproducción para DJ.	33				x	
8	Mezcla sin sync.	20				x	
9	Mezcla avanzada con efectos y vinilos.	25				x	
10	La radio: características, tipos, programas y publicidad.	20					x
11	Lenguaje y código verbal en el medio radiofónico. El guion radiofónico.	25					x
12	Software profesional: radio y radio online.	18					x
	Evaluación extraordinaria	24					
		267					

4. Desarrollo de unidades

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
----	------------------	-------

0	Evaluación inicial	2
CONTENIDOS		
Test sobre gusto e intereses Test de conocimientos previos		
ACTIVIDADES		
1.1	Presentación y test intereses	
1 h.	Presentación del alumnado y test sobre intereses e inquietudes.	
1.2	Presentación módulo y test de conocimientos	
1 h.	Introducción al módulo y cuestionario de conocimientos previos.	

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
1	Tipología y características de los soportes de audio analógicos y digitales	18
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Organiza los archivos de audio seleccionados para la sesión, a partir de la valoración de sus características sónicas, estilísticas y musicales	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
1	b) Se han agrupado los archivos de audio seleccionados para la sesión en carpetas contenedoras, organizadas por estilos u otros criterios de utilidad, para su utilización en la sesión en vivo.	x
1	c) Se han editado los metadatos en los propios archivos de audio, rellenando todos los campos requeridos mediante la aplicación de catalogación y atendiendo a los estándares de nomenclatura ID 3 u otras tecnologías incipientes de indexación.	x
1	d) Se han confeccionado diferentes listas de reproducción automática con el material escogido para la sesión, destinadas a ser reproducidas de forma desatendida por parte del disc-jockey.	x
CONTENIDOS		
- Tipos y características de soportes de audio analógicos: vinilo y cinta. - Tipos y características de soportes de audio digitales: CD, DVD. - Archivos sin comprimir y comprimidos.		
ACTIVIDADES		
1.1	Búsqueda y selección	RA 1
6 h.	Entrar en webs musicales, seleccionar y descargar temas en vinilo y cinta de diferentes épocas, analizarlos, descargarlos en diferentes formatos digitales, compararlos con spek.cc.	CE: 1b, 1c
1.2	Sesiones temáticas	RA 1
12 h.	Selección musical y realizar sesiones temáticas (50's, diferentes estilos y géneros)	CE: 1d,

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
2	Catalogación, nomenclatura, indexación y criterios de catalogación de archivos musicales	14
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Organiza los archivos de audio seleccionados para la sesión, a partir de la valoración de sus características sónicas, estilísticas y musicales	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.

1	a) Se han seleccionado del catálogo disponible los archivos de audio que se van a utilizar en la sesión, atendiendo a criterios estilísticos, temáticos, musicales, de horario y tipo de audiencia, a partir de su escucha.	x
1	e) Se han confeccionado diferentes listas de reproducción automática con el material escogido para la sesión, destinadas a ser reproducidas de forma desatendida por parte del disc-jockey.	x

CONTENIDOS

- Catalogación y nomenclatura de archivos musicales. Criterios oficiales de ordenación.
- El estándar ID 3 y otros estándares de indexación.
- Tipos y manejo de aplicaciones de reproducción generalistas, tales como iTunes, Windows Media Player, Winamp y otros.
- Tipología, características y manejo de aplicaciones de catalogación de archivos de audio tales como iTunes, WMP, Winamp y otras.

ACTIVIDADES

2.1	Organización de librería musical	RA 1
4 h.	Explicación de cómo organizar una librería, el alumnado será protagonista al crear playlist y organizarlas en cuanto a género, tempo, décadas...	CE: 1a, 1e

2.2	Lista de reproducción	RA 1
10 h.	Crear una lista de reproducción automática con material escogido para la sesión para dejar desatendida por parte del disc-jockey.	CE: 1a, 1e

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
3	Planificación y coordinación de los recursos humanos en eventos	14
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
2	Planifica la sesión musical, coordinando los recursos técnicos y humanos disponibles y documentando en una escaleta el desarrollo previsible de la sesión músico visual.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
2	a) Se ha planificado la sincronización de los archivos musicales con los recursos de iluminación, vídeo o cualquier otro tipo, teniendo en cuenta la duración exacta de las piezas musicales o de imagen, así como las características de iluminación de la sala.	x
2	b) Se han determinado las características del espacio escénico y los condicionantes técnicos, económicos y de seguridad para artistas, técnicos y público asistente.	x
2	c) Se han organizado los procesos de trabajo, aplicando técnicas de organización y planificación y temporalizando las fases de actuación	x
2	d) Se ha determinado el número, las características específicas y el orden de las salidas al escenario de figurantes, animadores y animadoras, bailarines y bailarinas y otros intervinientes, así como el horario y tiempo de cada intervención.	x
2	e) Se han definido las características de los efectos de luminotecnia, vídeo y otros medios que hay que utilizar en el desarrollo de la sesión, para ser realizados por light-jockeys y video-jockeys o, de manera integrada, por una misma persona.	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Configuración y estructura de los espacios escénicos en sesiones de animación musical. - Normativa de seguridad, protocolos de emergencia y evacuación. - Técnicas de organización y planificación de procesos de trabajo en sesiones de animación musical. - Planificación y coordinación de recursos humanos: bailarines y bailarinas, performers, músicos en directo y técnicos o técnicas (light-jockey y video-jockey). - Aplicación de procedimientos de regiduría a la preparación de sesiones de animación musical. 		

- Realizar procesos de trabajo integrados como parte de la planificación de sesiones.
- Ajustar la duración de la sesión musical a las características técnicas y de duración de la sesión.

ACTIVIDADES		
3.1	Explicación y planificación de sesión	RA 2
4 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar diversos tipos de salas y sus características. - Explicar normativa de seguridad, protocolos de emergencia y evacuación. - Detallar las características de eventos según su ubicación, temporalización, público, entre otros; todo ello en base a una correcta preproducción del evento. - Desglosar los recursos humanos que intervienen en un evento. - Enseñar qué es la regiduría y su aplicación en los eventos en vivo. - Realización de una checklist de material para una actuación de dj. 	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e

3.2	Sesión warm up y sesión con efectos de sonido y música para un espectáculo con actividades deportivas y videomapping	RA 2
10 h.	Creación de una sesión warm up atendiendo a las características específicas del evento.	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
4	Características y ejecución de la escaleta y del rider técnico	18
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
2	Planifica la sesión musical, coordinando los recursos técnicos y humanos disponibles y documentando en una escaleta el desarrollo previsible de la sesión músico visual.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
2	f) Se han documentado las necesidades de equipamiento derivadas de la interpretación del rider técnico de un artista, siguiendo las instrucciones precisas para la ubicación del equipo en el espacio de trabajo y planteando alternativas adaptadas a la sala.	x
2	g) Se ha elaborado un documento o escaleta reflejando la temática de la sesión, la planificación temporal de los cortes musicales y visuales, las características de la iluminación y la intervención de participantes y personas invitadas.	x

CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - La escaleta y sus características. Elaboración de una escaleta: línea de tiempo, duración de las piezas audiovisuales, duración de las intervenciones de los performers y situación en el escenario. - El rider técnico y sus características. Elaboración de un rider técnico: el plot o plano de escenario, listados de equipo e infraestructuras, requerimientos de audio, requerimientos de iluminación y otros medios, backline, AC y escenario. - Ejecución de rider técnicos de intervinientes invitados: conexión de equipos de audio, vídeo, iluminación y otros medios; tipos de conexiones. 		

ACTIVIDADES		
4.1	Explicación y planificación	RA 2
8 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar y analizar diferentes escaletas. - Mostrar y analizar diferentes riders técnicos. - Diseñar un evento en el que participen varios DJ y realizar una escaleta. - A partir de una actuación, elaborar un rider técnico. - A partir de un rider técnico, determinar las características de la actuación. 	CE: 2f, 2g

4.2	Ejecución de rider profesional	RA 2
------------	---------------------------------------	-------------

10 h.	Realizar el rider de una sesión en vivo en el aula y aplicarlo.	CE: 2f, 2g
-------	---	------------

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
5	Instalación de equipos de disc-jockey en el espacio de trabajo.	18
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
3	Instala el equipo de disc-jockey en la cabina o espacio de trabajo, aplicando procedimientos estandarizados para la consecución de los resultados acústicos óptimos	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
3	a) Se han instalado reproductores de audio, ordenadores portátiles, controladores MIDI y tarjetas de sonido de diversa procedencia en el espacio de trabajo, utilizando etiquetas identificativas de propiedad.	x
3	b) Se han conexionado los equipos reproductores en las entradas de pista adecuadas, atendiendo al tipo de señal phono, línea o digital.	x
3	c) Se ha comprobado el correcto funcionamiento de los equipos reproductores y del mezclador, siguiendo los protocolos de detección de averías, identificando las incidencias y consignándolas en los partes correspondientes.	x
3	h) Se han documentado las posibles incidencias surgidas en el proceso, especificando detalladamente el tipo de anomalía para su solución.	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Características del plato giradiscos y sus partes: brazo, aguja, cápsula, control de velocidad, calibración de pesos, conexión de la señal phono, ajuste y mantenimiento. - Tipología, características y cualidades técnicas de los giradiscos. La señal preamplificada phono y sus características. La conexión de tierra. - Características técnicas del reproductor de discos compactos y sus elementos: la lente digital, la superficie de control y el control de velocidad. - Tipología, características y cualidades técnicas de los reproductores de discos compactos. La señal de línea y sus características. Tipos, características y conexión de señales digitales ópticas, SPDIF, AES, EBU y otras conexiones. - Configuración y conexiones entre reproductores analógicos, reproductores digitales y mezclador. Configuraciones y ajustes entre software y hardware. 		
ACTIVIDADES		
5.1	Explicación y calibrado	RA 3
6 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar un plato giradiscos y sus partes. - Realizar una configuración básica de señal de entrada phono. - Mostrar en imágenes las características del reproductor de discos compactos y sus elementos. - Diferenciar las características de la señal SPDIF, AES, EBU y otras. - Conectar un plato giradiscos digital al ordenador mediante la interfaz de Traktor para hacer una mezcla virtual. - Conectar un plato giradiscos al mezclador mediante la interfaz de Traktor para hacer una mezcla física. 	CE: 3a, 3b, 3c, 3h
5.2	Configuración y pinchada	RA 3
12 h.	Configurar un set mediante la interfaz de Traktor para hacer la mezcla física y otro para la mezcla virtual. Pinchada de prueba.	CE: 3a, 3b, 3c

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
6	Aplicaciones de reproducción digital: mezcladores, controladores y secuenciadores	18
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
3	Instala el equipo de disc-jockey en la cabina o espacio de trabajo, aplicando procedimientos estandarizados para la consecución de los resultados acústicos óptimos	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
3	d) Se han ajustado los niveles de entrada de señal procedentes de los reproductores mediante la variación de sus ganancias, ecualizando el sonido con los controles del mezclador y referenciando los indicadores gráficos de señal al nivel de cero decibelios	x
3	e) Se han ajustado los niveles del mezclador en salidas máster y monitores, adecuándolos a los requisitos de los equipos de amplificación y megafonía.	x
3	f) Se ha realizado una prueba de sonido con auriculares para comprobar que todos los niveles de entrada y salida de audio son correctos.	x
3	g) Se ha respetado la normativa vigente relativa a protección de riesgos laborales y contaminación acústica, revisando los niveles de monitorizado en cabina y potencia amplificada.	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Historia y evolución de los reproductores de audio. - Tipos y manejo de aplicaciones profesionales de reproducción para DJ: Traktor, y otros. Configuración y utilización de los programas. - Tipología, operación y características de mezcladores de DJ. - Tipología, operación y características de controladores MIDI. - Normativa vigente en riesgos laborales y contaminación acústica. 		
ACTIVIDADES		
6.1	Explicación y configuración de Traktor	RA 3
6 h.	<ul style="list-style-type: none"> -Explicar las funciones de Traktor. - Explicar el funcionamiento de la controladora S2 y S4. - Explicar normativa vigente relativa a riesgos laborales y contaminación acústica. - Configurar Traktor atendiendo a las especificidades del set tales como la salida y monitorado. 	CE: 3d, 3e, 3f, 3g
6.2	Configuración y mapeo con Traktor	RA 3
12 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Ajustar el nivel de entrada de señal a la controladora así como los parámetros básicos de ecualización y faders. - Mapeo de funciones 	CE: 3d, 3e, 3f, 3g

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
7	Tipología y manejo de aplicaciones profesionales de reproducción para DJ	33
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
4	Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
4	a) Se ha ajustado de forma manual o automática la velocidad de reproducción del siguiente tema que se va a mezclar, para sincronizarlo con el tema que está sonando, mediante la escucha simultánea de ambos.	

4	b) Se han localizado, mediante preescucha, los puntos de mezcla de la pieza o el archivo entrante, ajustándolos al nivel de la señal y ritmo de la pieza saliente.	x
4	d) Se han ajustado los niveles de entrada de señal procedentes de los reproductores mediante la variación de sus ganancias, ecualizando el sonido con los controles del mezclador y referenciando los indicadores gráficos de señal al nivel de cero decibelios.	x

CONTENIDOS

- Cargar los temas en el reproductor digital para realizar el análisis.
- Seleccionar y poner correctamente el CUE de un tema musical.
- Precisar el uso de la sincronización automática.
- Diferenciar las partes de la rejilla y compás.
- Elegir adecuadamente los temas atendiendo a la sincronización automática en función de sus bpm y la influencia en el pitch.
- Distinguir entre pitch nominal y pitch modificado.
- Localizar y marcar con CUES los puntos de los temas.
- Interpretar la forma de onda respecto a las características frecuenciales del tema.
- Realizar la transición entre dos temas mediante ecualización selectiva.
- Seleccionar el tiempo de corte para ejecutar una transición rápida o progresiva.

ACTIVIDADES

7.1	Explicación sobre mezcla	RA 4
10 h.	Cargar temas en Traktor y realizar el análisis. Mostrar el funcionamiento de la sincronización digital y localizar el punto de CUE. Determinar la ubicación de los beats, pitch y el funcionamiento de los diferentes parámetros que ayudan a transicionar una fuente.	CE: 4a, 4b, 4d

7.2	Mezcla	RA 4
23 h.	Cargar los temas en el Traktor, realizar su análisis, colocar el CUE y situar otro CUE en el otro. Hacer lo mismo con el tema 2 y realizar una transición por corte rápido y ecualización selectiva entre ambos temas.	CE: 4a, 4b, 4d

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
8	Mezcla sin sync	20
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
4	Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
4	c) Se ha realizado la mezcla utilizando los controles del mezclador, ecualización, fader y crossfader, empleando la técnica más conveniente para cada tipo de mezcla, ya sea en sincronía, en fundido progresivo o en transición por corte.	
4	e) Se ha mantenido la adecuación del discurso musical al resto de elementos visuales o escénicos que intervienen en la sesión, realizando cambios y adaptaciones en tiempo real en caso de descoordinación puntual	x
4	h) Se ha reaccionado con prontitud y siguiendo protocolos estandarizados de respuesta en simulacros de emergencia con alteraciones de orden público, incendios y otros percances	
CONTENIDOS		
- Mezclas de fundido: identificación de puntos de fundido, utilización del crossfader y el ecualizador.		

- Mezclas sincrónicas: sincronización manual; procedimientos de localización del beat y el compás; características técnicas y utilización del control de pitch, la ecualización selectiva, el crossfader y el control de ganancia.
- Diferenciar las distintas pendientes de fundido.
- Realizar la técnica de kill frequency (min).
- Sincronizar manualmente. Corregir en el aire pequeñas desviaciones (min).

ACTIVIDADES		
8.1	Explicación	RA 4
5 h.	Indicar en la Traktor Z2 los diferentes tipos de crossfader. Explicar la técnica de kill frequency. Explicar cómo se realiza la sincronización manual y las diferenciar un tema bien cuadrado y un tema mal cuadrado.	CE: 4h

8.2	Mezcla	RA 4
15 h.	Describir las diferentes pendientes de fundido y reconocer sus características sonoras Cuadrar dos temas con sincronización manual Realizar pequeñas correcciones en el aire.	CE: 4c, 4e,

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
9	Mezcla avanzada con efectos y con vinilos	20
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
4	Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
4	f) Se han considerado distintas posibilidades de respuesta del público, adaptando el repertorio disponible a sus demandas y realizando una mezcla en directo técnicamente correcta y musicalmente coherente.	x
4	g) Se ha reaccionado ante imprevistos técnicos surgidos durante la actuación en vivo, aplicando los protocolos de respuesta y resolviendo las incidencias con prontitud	
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Estilos y técnicas de mezcla de archivos y fuentes de audio en tiempo real. - Técnicas de scratch y turntablism: técnica beat juggling. - Técnicas de utilización del reproductor como instrumento. 		
ACTIVIDADES		
9.1	Introducción a mezclas avanzadas	RA 4
6 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Mezcla con efectos: delay, reverb; entre otros. - Mezcla con filtros. - Mezcla con spin back. - Mezcla con cutting in. - Creación de subidón por ecualización. - Mezcla solapando partes de canciones con cue. - Mezcla armónica con rueda de Camelot. - Mezcla con loops. - Mezcla por stems. - Scratch. - Técnica del beat juggling. 	CE: 4f, 4g

9.2	Mezcla	RA 4
14 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega de sesión con efectos y filtros (sin sync) - Entrega de sesión con cutting in y sping back (sin sync) - Entrega de sesión practicando la mezcla armónica por rueda de Camelot (sync opcional) - Entrega de sesión por partes de canciones (sync opcional). <p>Entrega de sesión con loops y stems (sin sync)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecución en grupo de una sesión en vivo con dos sets diferentes: uno digital y uno de vinilos. Dicha sesión contará con elementos escénicos tales como un vídeo y una máquina de humo. La sesión debe estar organizada teniendo en cuenta dichos elementos. 	CE: 4f, 4g

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
10	La radio: características, tipos, programas y publicidad	20
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
5	Mezcla en directo los archivos de audio y la locución correspondiente del programa musical de radio en directo, en difusión hertziana o a través de Internet, valorando las características de la audiencia, la duración del programa, el horario de emisión y el rango de cobertura.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
5	f) Se han elaborado cortinillas, cuñas y jingles, empleando efectos sonoros de elaboración propia y de mediatecas y teniendo en cuenta las características del programa musical	x

CONTENIDOS

- Características generales del medio radiofónico.
- Características técnicas y funcionales del control y del estudio de radio.
- Modelos de programación radiofónica: generalista, especializada e híbrida.
- Tipología de programas musicales en radio: radiofórmula, musical especializado y magazine.
- La publicidad en el medio radiofónico: cuña, publirreportaje, patrocinio.

ACTIVIDADES

10.1	Introducción al medio radio	RA 5
4 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Visitar el estudio de radio del centro para explicar las características técnicas y funcionales del control y del estudio de radio. - Análisis de escaletas de diferentes programas de radio de distintas emisoras de radio de nuestro país - Explicar qué es y escuchar una sintonía, careta, cortinilla, indicativo, punto, cuña, jingle, píldora, golpe y colchón. 	CE: 5f

10.2	Grabación de Productos radiofónicos	RA 5
16 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Grabación por grupos de Promos del CISLAN - Grabación individual de INDICATIVOS - Realizar un boletín informativo en el autocontrol de radio de forma individual, se les entrega una escaleta y una carpeta con las sintonías y los cortes. Han de grabarlo, editarlo y entregarlo 	CE: 5g

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
11	Lenguaje y código verbal en el medio radiofónico. El guion radiofónico	25
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL

5	Mezcla en directo los archivos de audio y la locución correspondiente del programa musical de radio en directo, en difusión hertziana o a través de Internet, valorando las características de la audiencia, la duración del programa, el horario de emisión y el rango de cobertura.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
5	a) Se ha elaborado un guion en el que se define el momento de emisión y la duración de locuciones, archivos de audio, intersticios publicitarios e intervenciones de personas invitadas, reflejando en una línea de tiempo acorde a la duración del programa la irrupción de todos ellos.	x
5	b) Se ha elaborado el guion del programa radiofónico que incluye los textos de los comentarios, las locuciones y las presentaciones de intervinientes que acompañan a las distintas piezas musicales, aplicando los recursos del lenguaje radiofónico.	x
5	d) Se han realizado las locuciones pertinentes a los cortes musicales, siguiendo las pautas de vocalización, ritmo y lenguaje radiofónico y manteniendo el estilo del programa musical y de la emisora.	x
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - El código verbal: voz y lenguaje escrito. - Técnicas de locución radiofónica. - El lenguaje radiofónico: materiales sonoros y no sonoros. - Funciones de la música en la comunicación radiofónica. - Los planos de sonido en radio. - Recursos técnicos empleados en la radiodifusión: filtro, eco, reverberación, resonancia, coro, marcar el tono, playback, camelos, racconto, bocadoillo y dar el pie. - Confección de un guion radiofónico para sesiones de animación musical. - Terminología de guion. 		
ACTIVIDADES		
11.1	Introducción al guión radiofónico	RA 5
4 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación en el aula de escaletas y guiones para informativos, magazines, radiofórmulas musicales... - Locuciones en el aula de diferentes contenidos radiofónicos 	CE: 5a
11.2		RA 5
21h.	<ul style="list-style-type: none"> - Grabación por secciones de un programa de radio especial Halloween - Grabación de piezas de 3 minutos sobre un artista/grupo musical - Grabación de radiofórmulas musicales con una lista que van votando cada semana 	CE: 5b

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
12	Software profesional: radio y radio online	18
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
5	Mezcla en directo los archivos de audio y la locución correspondiente del programa musical de radio en directo, en difusión hertziana o a través de Internet, valorando las características de la audiencia, la duración del programa, el horario de emisión y el rango de cobertura.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.
5	c) Se han ajustado en la mesa de mezclas los niveles óptimos de señal de las distintas fuentes de audio que se van a utilizar en el programa, tales como la señal de microfonía, la señal procedente de los reproductores de audio y la señal procedente de las cuñas publicitarias, monitorizando una prueba de sonido en auriculares para verificar el óptimo funcionamiento de los componentes.	x

5	e) Se han mezclado en directo las distintas fuentes de sonido, siguiendo en todo momento las indicaciones del guion y ajustándose a la línea de tiempo previamente definida.	x
5	g) Se ha generado la versión podcast del programa realizado en vivo, aplicando la conversión de archivos predeterminada, y se ha alojado en un servidor para difundirlo mediante streaming, descarga por parte de usuarios u otras tecnologías de difusión.	x
CONTENIDOS		
- La radio online: requerimientos técnicos y funcionamiento, fuentes auditivas, software de reproducción, procesadores de audio, repetidores y reproductores de stream, podcast, shoutcast y splitcast.		
ACTIVIDADES		
12.1	Introducción a la radio online	RA 5
9 h.	<ul style="list-style-type: none"> - Se buscarán diversas plataformas de radio online o versión podcast y se escuchará contenido variado en el aula - Habrá creadas cuentas en youtube, soundcloud, blogspot para poder exportar el trabajo del alumando 	CE:5a
12.2	Programa especial individual de media hora	RA 5
9h.	<ul style="list-style-type: none"> - Ha de realizar el guión, la selección de contenidos creados durante el curso por la clase, elegir qué música va a utilizar y por último la escaleta. - Tras la preparación, lo grabará, lo editará y lo subirá a cualquiera de nuestros canales creados para este final 	CE: 5b

Nº	UNIDAD DIDÁCTICA	HORAS
	Evaluación extraordinaria	24
Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPL
1	Organiza los archivos de audio seleccionados para la sesión, a partir de la valoración de sus características sónicas, estilísticas y musicales	N
2	Planifica la sesión musical, coordinando los recursos técnicos y humanos disponibles y documentando en una escaleta el desarrollo previsible de la sesión músico visual	N
3	Instala el equipo de disc-jockey en la cabina o espacio de trabajo, aplicando procedimientos estandarizados para la consecución de los resultados acústicos óptimos	N
4	Mezcla en directo los archivos de audio en la sala, relacionando las características del público y la temática del evento con la consecución de los objetivos de la sesión	N
5	Mezcla en directo los archivos de audio y la locución correspondiente del programa musical de radio en directo, en difusión hertziana o a través de Internet, valorando las características de la audiencia, la duración del programa, el horario de emisión y el rango de cobertura.	N
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MIN.

	Las actividades se corresponderán con los CE mínimos de cada RA	x
CONTENIDOS		
1. Soportes de audio y catalogación. 2. Planificación de sesiones de animación musical. Documentación técnica. 3. Controladores, procesadores y reproductores de audio. 4. Mezcla. Técnicas y estilos. 5. El medio radiofónico.		
ACTIVIDADES		
1.	Redacción, control, locución de radio. DAW de sonido. Mezcla musical dj	RA 1, 2, 3, 4, 5
	Todos los contenidos y CE no superados	
2.	Prueba teórico-práctica	RA 1, 2, 3, 4, 5
	Todos los contenidos y CE no superados	

5. Metodología de trabajo

a. Metodología

Cada semana se explicará lo que se va a hacer y se repartirán las sesiones en actividades a realizar, primero a poner ejemplos, comentar en el aula lo que saben sobre el tema y luego a ir realizando prácticas acordes con el contenido visto.

b. Recursos y materiales tecnológicos

Se necesitará un aula con conexión a Internet y un estudio de radio.

Para pinchar se utilizará Traktor y Pioneer.

El alumnado ha de traer un USB, adaptador de minijack a jack y unos auriculares.

Se utilizará el canal Teams para intercambiar información y luego se crearán canales para compartir el trabajo realizado por el alumnado.

c. Prevención de riesgos laborales

Habrá que controlar el volumen en los auriculares y en los altavoces cuando pinchen.

d. Actividades complementarias y extraescolares

Actividades complementarias: visitas al centro de profesionales del sector que a modo de masterclass, primero les hablarán y luego les enseñarán qué hacen: habrá DJs, productores musicales, etc

Actividades extraescolares: visita a una emisora de radio, visita a un estudio de DJ.

Como actividades intermodulares, o interciclos, se hacen varios proyectos pero destacamos dos. Uno es el fiestódromo, a finales del primer trimestre junto con Animación Visual en Vivo y otro es la pinchada final también junto a Animación Visual en vivo. La colaboración con 1º de vdj se hace desde el módulo de TEDI con unos retratos que hacen y que se utilizarán para promocionar al alumnado de ese curso.

6. Actividades y criterios de evaluación y calificación

R. A.	ACTIVIDAD	C.E.	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
1 10%	1.1. Selección musical y realizar sesiones temáticas (50's, diferentes estilos y géneros)	1a, 1b	Práctica – Escala de observación
	1.2 Selección y catálogo	1c, 1d	Examen – Check list
	1.3 Proyecto final	1e	Proyecto - Rúbrica
	FORMACIÓN EN EMPRESA		Informe de Evaluación de la Formación en la Empresa
2 15%	2.1. Explicación y planificación de sesión	2a, 2b,2c,2d	Ejercicio - Rúbrica
	2.2. Sesión warm up y sesión con efectos de sonido y música para un espectáculo con actividades deportivas y videomapping	2e,2f,2g	Proyecto - Rúbrica
3 20%	3.1. Configuración y pinchada	3a, 3b 3c, 3d	Ejercicio - Rúbrica
	3.2. Configuración y mapeo con Traktor	3e,3f,3g,3h	Proyecto - Rúbrica

4 20%	4.1. Preparación, interfaz Traktor.	4a, 4c,4f,4g	Ejercicio - Rúbrica
	4.2. Mezcla	4b,4d,4e,4h	Práctica – Escala de observación
5 30%	5.1 Preproducción y guion	5a, 5b,5c,5d	Ejercicio - Rúbrica
	5.2 Grabación de programas	5e,5f	Práctica – Escala de observación
5%	Competencias personales para la empleabilidad		
	Competencias sociales para la empleabilidad		

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 final del curso. En los RA desarrollados 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 38% de la nota de empleabilidad. En 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. Igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.
	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 promueva.

8. RA en la empresa

R. A.	RA	C.E.	EMPRESA	CENTRO
1	Organiza los archivos de audio seleccionados para la sesión, a partir de la valoración de sus características sónicas, estilísticas y musicales	a) Se han seleccionado del catálogo disponible los archivos de audio que se van a utilizar en la sesión, atendiendo a criterios estilísticos, temáticos, musicales, de horario y tipo de audiencia, a partir de su escucha	X	
		b) Se han editado los metadatos en los propios archivos de audio, rellenando todos los campos requeridos mediante la aplicación de catalogación y atendiendo a los estándares de nomenclatura ID3 u otras tecnologías incipientes de indexación.		X
		c) Se han agrupado los archivos de audio seleccionados para la sesión en carpetas contenedoras, organizadas por estilos u otros criterios de utilidad, para su utilización en la sesión en vivo.	X	
		d) Se han seleccionado los archivos que necesitan ser editados para normalizar sus características sónicas con vistas a una correcta reproducción.	X	X
		e) Se han confeccionado diferentes listas de reproducción automática con el material escogido para la sesión, destinadas a ser reproducidas de forma desatendida por parte del disc-jockey.	X	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.