

## Preparación de sesiones de video disc-jockey

<b>Ciclo</b>	CFGM Técnico en vídeo disc-jockey y
<b>Módulo Profesional</b>	<b>1301 Preparación de sesiones de vídeo disc-jockey</b>
<b>Duración del Módulo (en horas)</b>	<b>Horas SEMANALES</b>
192	6
Imparte:	Araceli Merino Chacón

- **COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL MÓDULO.**

(según Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, por el que se establece el título de Técnico en Vídeo Disc-jockey y Sonido y se fijan sus enseñanzas mínimas.)

- a) Definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual destinadas al público en directo o en emisoras de radio, adecuados al gusto del público y de la dirección de la empresa, realizando acciones para su promoción.
- b) Determinar los medios humanos y materiales precisos para la realización de sesiones de animación musical y visual, con criterios de optimización de recursos y de cumplimiento de los objetivos predefinidos.
- c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.
- l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.
- m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía.
- ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso.

- **OBJETIVOS GENERALES DEL MÓDULO**

(Según ORDEN de 24 de octubre de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico en vídeo disc-jockey y sonido)

- 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.
- b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.
- 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.
- 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.
- m) Analizar las características técnicas y operativas de los micrófonos y sus accesorios, relacionando sus particularidades, posibilidades y limitaciones con los objetivos de la toma, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.
- s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.

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.

- **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. Programa las actividades de una sala de animación músico 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 vídeo-jockeys residentes e invitados.
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.

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

**DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE 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.
- 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.
- 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.
- d) Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.
- e) 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.
- f) 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.
- g) Se han justificado selecciones musicales adecuadas a diversos programas radiofónicos, atendiendo a sus objetivos comunicativos y expresivos, a sus franjas horarias y a la variedad de audiencias a que van destinados.

**DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE 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.
- b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación músico visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos

- 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
- 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 músico visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.
- e) Se ha planificado la interacción de los elementos visuales con los efectos luminotécnicos en discotecas, salas de espectáculos y eventos, propiciando su complementariedad y evitando desajustes temporales y espaciales.
- f) Se han planificado los diferentes planos y encuadres de cámara en piezas visuales, teniendo en cuenta la funcionalidad de los diversos tamaños de plano, la expresividad de las angulaciones de cámara y las reglas de continuidad visual, aplicando todo ello en guiones técnicos, esquemas de planta y storyboard.

### **DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE 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.
- b) Se han determinado las necesidades de obras audiovisuales y librerías de fotografía y vídeo para su incorporación al catálogo de medios visuales de salas de animación músico visual, en función de objetivos predefinidos de público e identidad.
- 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.
- 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.
- e) Se han documentado fondos musicales y audiovisuales, clasificándolos en la base de datos según criterios universales de catalogación y metadatos, tales como autor, instrumentistas, voces, sello discográfico, fecha de grabación, estilo, tempo, ambiente, soporte, fechas de utilización y otros pertinentes, y facilitando el acceso selectivo a los medios.
- f) Se han determinado las necesidades de captación y grabación de determinados sonidos y elementos visuales originales para incorporarlos a los catálogos de medios sonoros y audiovisuales de sesiones de animación músico visual.

### **DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE 4:**

- a) Se han definido las características de las empresas de animación músico visual que influyen en la elección de distintos disc-jockeys y vídeo-jockeys, analizando su estructura, tamaño, ubicación, actividad, público y objetivos.
- b) Se han determinado las características y las funciones específicas del equipo humano necesario para el funcionamiento permanente de una sala de animación músico visual, teniendo en cuenta su tipología, sus objetivos y su programación.
- c) Se ha planificado la actuación de disc-jockeys, vídeo-jockeys y vídeo disc-jockeys residentes e invitados en una sesión de animación músico 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.
- 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.
- 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 vídeo-jockeys residentes e invitados, sus requisitos de rider técnico y los criterios definitorios del orden de intervención.

f) Se han elaborado las programaciones semanal, mensual y de temporada de sesiones músico visuales en una discoteca, atendiendo a la oferta del entorno, la disponibilidad de disc-jockeys y vídeo-jockeys, las características de la clientela y la climatología estacional.

#### RESULTADO DE APRENDIZAJE 5:

a) Se ha elaborado el dossier promocional del disc-jockey, el vídeo-jockey y el light-jockey, residente o invitado, en salas de animación músico visual, analizando características estilísticas y trayectoria profesional e identificando posibles reclamos publicitarios.

b) Se ha elaborado la promoción de una sesión de animación músico visual, identificando reclamos significativos como disc-jockeys, vídeo-jockeys, light-jockeys, espectáculos y ambiente de la sala y teniendo en cuenta la antelación necesaria, las tarifas, el presupuesto disponible y el público pretendido.

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.

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.

e) Se han determinado las técnicas de autopromoción que se van a emplear en la emisión de programas radiofónicos musicales, teniendo en cuenta los objetivos de empresa y la audiencia potencial

#### • TABLA DE OBTENCIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO A PARTIR DE LA NORMATIVA LOE DE REFERENCIA.

MÓDULO PROFESIONAL:	Preparación de sesiones de vídeo disc-jockey		
Competencias Profesionales	Objetivos Generales	Resultados del Aprendizaje	UNIDADES DE TRABAJO (UT)
a) Definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual destinadas al público en directo o en emisoras de radio, adecuados al gusto del público y de la dirección de la empresa, realizando acciones para su promoción. c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	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. b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.	RA1: <i>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.</i>	U.T. 1 Sonido y sonoridad. parámetros del sonido. interpretación U.T. 2 Lenguaje Musical. Música. Ritmo, melodía y armonía. Mezcla armónica para dj U.T.3. Estilos musicales contemporáneos. música para el público: música en vivo, la radio musical
c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	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. 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.	RA2: <i>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».</i>	U.T.4. Entender la imagen fija. características de la imagen. claves de la composición U.T.5 Elementos del lenguaje audiovisual. U.T. 6 Teoría y técnica del montaje: la fragmentación del espacio y el tiempo. sincronización visual-musical
m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía. l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.	s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.	RA3: <i>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.</i>	U.T.7 Tipología, características y estructura funcional de empresas de animación músico-visual y de emisoras de radio
m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía. l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.	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. (c) Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y	RA4: <i>Programa las actividades de una sala de animación músico 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 vídeo-jockeys residentes e invitados.</i>	U.T. 3. Estilos musicales contemporáneos. música para el público: música en vivo, la radio musical U.T.7: Tipología, características y estructura funcional de empresas de animación músico-visual y de emisoras de radio U.T.8 Programación de las actividades de una sala de

c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	eventos. s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.		animación músico visual.
c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención. ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso	(b) Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos. m) Analizar las características técnicas y operativas de los micrófonos y sus accesorios, relacionando sus particularidades, posibilidades y limitaciones con los objetivos de la toma, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias. s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.	<i>RA5: 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.</i>	<b>U.T.9: Promoción de sesiones de animación musical y visual: Medios de difusión y espacios publicitarios. Creación del dossier promocional</b>

- **UNIDADES DE TRABAJO**

- **U.T. 1. Sonido y sonoridad. parámetros del sonido. Interpretación**
- **U.T. 2. Lenguaje Musical. Música. Ritmo, melodía y armonía. Mezcla armónica para dj**
- **U.T.3. Estilos musicales contemporáneos. música para el público: música en vivo, la radio musical**
- **U.T. 4. Entender la imagen fija. características de la imagen. claves de la composición**
- **U.T. 5. Teoría y técnica del montaje: la fragmentación del espacio y el tiempo. Sincronización visual-musical**
- **U.T. 6. Elementos del lenguaje audiovisual.**
- **U.T.7: Tipología, características y estructura funcional de empresas de animación músico-visual y de emisoras de radio**
- **U.T.8: Programación de las actividades de una sala de animación músico visual.**
- **U.T.9: Promoción de sesiones de animación musical y visual: Medios de difusión y espacios publicitarios. Creación del dossier promocional.**

- **TABLAS DESARROLLO DE UNIDADES DE TRABAJO**

Tr: 1 Duración: 10 HORAS		Calendario: SEPTIEMBRE	
<b>1. Sonido y sonoridad. parámetros del sonido. interpretación</b>			
<b>Competencias Profesionales:</b> a) Definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual destinadas al público en directo o en emisoras de radio, adecuados al gusto del público y de la dirección de la empresa, realizando acciones para su promoción. c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención..	<b>Objetivos Generales:</b> 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. b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual	<b>Resultados de Aprendizaje:</b> RA1: 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.  <b>Contenidos preceptivos:</b> - Constitución de los sonidos y sonoridad	<b>Contenidos procedimentales:</b> - Análisis y estudio sobre los parámetros del sonido: enmascaramiento, efecto doppler, contrafase - Relacionar las características intrínsecas del sonido como onda (frecuencia fundamental y armónicos) con elementos del lenguaje musical - Identificación y tratamiento de los sonidos según su longitud de onda para conseguir una audición adecuada
<b>Contenidos conceptuales</b>  1. Introducción a la onda sonora. 2. Parámetros del sonido. 3. Percepción auditiva humana. 4. Concepto de sonoridad.		<b>Sobre los procedimientos:</b> - Enunciado y exposición de las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales. - Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de las actividades. - Realización de la tarea práctica. - Análisis de resultados de las actividades - Corrección de resultados	
<b>Sobre los conceptos:</b> * Explicación de los objetivos de la U.T. * Envío de los contenidos al email del alumnado * Explicación de los contenidos conceptuales durante el desarrollo de las sesiones * Análisis individual de los contenidos * Solución de dudas acerca de los contenidos conceptuales. * Visionado de ejemplos y audiciones			
<p>Los materiales didácticos serán enviados a los alumnos a través de carpeta compartida en drive. Se utilizarán los recursos del aula (Pizarra, Ordenadores, Cañón proyector, minicadena) para la exposición de los contenidos y la muestra de ejemplos para su análisis.</p>			
<b>Criterios: (Están en la normativa)</b> - Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.	<b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b> - Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas. - Prueba práctica: Al ser una unidad introductoria, vamos a realizar en clase la audición de diversos sonidos y arreglos musicales y entre todos vamos a ir describiendo los parámetros del sonido y las características. También cómo unos sonidos se influyen a los demás.		

Tri :1	Duración: 27 HORAS	Calendario: SEPTIEMBRE-OCTUBRE		
<b>2. Lenguaje Musical. Música. Ritmo, melodía y armonía. Mezcla armónica para dj</b>				
<b>Competencias Profesionales:</b> a) Definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual destinadas al público en directo o en emisoras de radio, adecuados al gusto del público y de la dirección de la empresa, realizando acciones para su promoción. c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	<b>Objetivos Generales:</b> 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. b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.	<b>Resultados de Aprendizaje:</b> <i>RA1: 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.</i>		
<b>Contenidos preceptivos:</b> - Elementos del lenguaje musical. Estructuras rítmicas basadas en frases, compases y beats; estructuras tonales; melodía; instrumentación, técnicas vocales y de ejecución. - Armonía, intervalo, escala y acorde. Altura tonal y entonación. - Estructura de los temas musicales (intro, fraseo, interludio y estribillo) en las sesiones de animación musical. - Aplicación de recursos expresivos en sesiones de animación musical en vivo o programas musicales radiofónicos. Tempos y volumen, puntos de corte, mezclas, interludios y efectos, entre otros. - Distinción de las características de los instrumentos en un tema musical a partir de la escucha relativa y absoluta. - Técnicas de percepción, identificación y notación musical a través de software de producción para DJ. - Técnicas de percepción, identificación del pulso, de los acentos, de los compases binarios, ternarios y cuaternarios. - Técnicas de percepción, identificación auditiva y transcripción de los acordes mayores y menores, las funciones tonales, los modos, las texturas musicales y los timbres instrumentales en las obras escuchadas. - Técnicas de percepción, identificación y transcripción de fórmulas rítmicas básicas originadas por el pulso binario o ternario, grupos de valoración especial, signos que modifican la duración, cambios de compas, la síncopa y la anacrusa, entre otras. - Grafías y términos relativos a la expresión musical, la dinámica, el tempo, la agógica, la articulación musical, el ataque de los sonidos y la ornamentación musical. - La tonalidad, modalidad, funciones tonales, intervalos, acordes básicos y complementarios, cadencias, la modulación y las escalas. - El ámbito sonoro de las claves. - Normas de la escritura melódica y los principales sistemas de cifrado armónico.				
<b>Contenidos conceptuales</b> 1. El ritmo estructuras rítmicas y compases: El tiempo: anacrusa y síncopa. El swing 2. La melodía y sus elementos: frases, línea melódica, ámbito, registro. Estructura tonal 3. Escritura musical: la notación musical. Las claves musicales. Escalas e intervalos. 4. Armonía. El círculo de quintas				
<b>Contenidos procedimentales:</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">           - Estudio de la escritura musical.            - Identificación de las notas musicales y su organización dentro del pentagrama            - Identificación del ritmo musical (bpm)            - Identificación según la escucha de los instrumentos rítmicos y los melódicos            - Análisis de las formas de mezcla de diferentes canciones según la base rítmica         </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">           - Análisis de los elementos que conforman la melodía            - Identificación de la frase melódica de la canción            - Identificación de la tonalidad de la canción (a través de Virtual DJ)            - Realización de la mezcla armónica entre canciones según ritmo y tono         </td> </tr> </table>			- Estudio de la escritura musical. - Identificación de las notas musicales y su organización dentro del pentagrama - Identificación del ritmo musical (bpm) - Identificación según la escucha de los instrumentos rítmicos y los melódicos - Análisis de las formas de mezcla de diferentes canciones según la base rítmica	- Análisis de los elementos que conforman la melodía - Identificación de la frase melódica de la canción - Identificación de la tonalidad de la canción (a través de Virtual DJ) - Realización de la mezcla armónica entre canciones según ritmo y tono
- Estudio de la escritura musical. - Identificación de las notas musicales y su organización dentro del pentagrama - Identificación del ritmo musical (bpm) - Identificación según la escucha de los instrumentos rítmicos y los melódicos - Análisis de las formas de mezcla de diferentes canciones según la base rítmica	- Análisis de los elementos que conforman la melodía - Identificación de la frase melódica de la canción - Identificación de la tonalidad de la canción (a través de Virtual DJ) - Realización de la mezcla armónica entre canciones según ritmo y tono			
<b>Sobre los conceptos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la U</li> <li>* Envío de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Explicación de los contenidos, presentaciones, etc...</li> <li>* Solución de dudas acerca de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Visionado y audición de ejemplos, lecturas complementarias,</li> </ul>				
<b>Sobre los procedimientos:</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">           - Realización de la escucha colectiva de diferentes fórmulas rítmicas e identificación de compases y acentos            - Realización de prácticas colectivas sobre escritura musical. Notas y silencios            - Explicación de la actividad-práctica individual para desarrollar durante esta unidad y la unidad tres         </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">           - Realización de la tarea práctica.            - Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.            - Corrección de errores e indicaciones diarias sobre el trabajo individual.            - Familiaridad con los programas de mezcla para DJ.         </td> </tr> </table>			- Realización de la escucha colectiva de diferentes fórmulas rítmicas e identificación de compases y acentos - Realización de prácticas colectivas sobre escritura musical. Notas y silencios - Explicación de la actividad-práctica individual para desarrollar durante esta unidad y la unidad tres	- Realización de la tarea práctica. - Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas. - Corrección de errores e indicaciones diarias sobre el trabajo individual. - Familiaridad con los programas de mezcla para DJ.
- Realización de la escucha colectiva de diferentes fórmulas rítmicas e identificación de compases y acentos - Realización de prácticas colectivas sobre escritura musical. Notas y silencios - Explicación de la actividad-práctica individual para desarrollar durante esta unidad y la unidad tres	- Realización de la tarea práctica. - Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas. - Corrección de errores e indicaciones diarias sobre el trabajo individual. - Familiaridad con los programas de mezcla para DJ.			
<p>Los contenidos conceptuales serán explicados en clase a través de ordenador con proyector. También es necesario una minicadena o reproductor de sonido y ordenadores individuales para cada alumno con Virtual DJ Free.</p>				
<b>Criterios: (Están en la normativa)</b> 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. 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. d) Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.				
<b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b> - Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas. - proyecto individual práctico: Durante el desarrollo de esta unidad y la unidad tres, el alumno deberá realizar el playlist para una sesión de video dj de una hora y media (alrededor de 25 canciones). Las canciones deben ir enlazadas entre sí valorando: la correcta ubicación de la mezcla, originalidad, tratamiento del ritmo y la tonalidad. El trabajo se realizará siempre en el aula y será tutorizado a diario viendo los avances del alumnado y adoptando medidas de mejora -Actividades: creación de ritmos, creación de melodías, modulación				

Tri:1	Duración: 27 HORAS	Calendario: NOVIEMBRE-DICIEMBRE
<b>3. Estilos musicales contemporáneos. música para el público: música en vivo, la radio musical</b>		
<p><b>Competencias Profesionales:</b></p> <p>m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía.</p> <p>l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.</p> <p>c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.</p>	<p><b>Objetivos Generales:</b></p> <p>(c) Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.</p>	<p><b>Resultados de Aprendizaje:</b></p> <p><i>RA4: Programa las actividades de una sala de animación músico 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.</i></p> <p><b>Contenidos preceptivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipología de materiales musicales empleados en las sesiones en sala y en emisora de radio.</li> <li>- Caracterización de los estilos musicales contemporáneos desde el siglo XX hasta nuestros días.</li> <li>- Géneros y subgéneros, evolución histórica, intérpretes, sellos discográficos representativos, repertorio fundamental de los géneros Jazz, Rock, Pop, Hip Hop y Electrónico y de los subgéneros Blues, Soul, Rhythm and Blues, Punk, Country, Trip hop, Techno, House, Breaks y Ambient. ¼ Estructura de los temas musicales (intro, fraseo, interludio y estribillo) en las sesiones de animación musical.</li> <li>- Distinción de las características de los instrumentos en un tema musical</li> <li>- Procedimientos de determinación de estilos y tendencias de animación musical en relación con diferentes locales, públicos, horarios y zonas geográficas.</li> <li>- Técnicas de localización y consulta de fuentes de información del mercado discográfico y audiovisual. Publicaciones periódicas, web, blogs, buscadores de música y de imágenes, bancos de imágenes, internet, "net labels", plataformas de distribución musical, otros proveedores y redes sociales.</li> <li>- Procedimientos de determinación de estilos y tendencias de animación musical en relación con diferentes locales, públicos, horarios y zonas geográficas.</li> <li>- Criterios definitorios de la colección musical. Estilos, sellos discográficos, estructuras rítmicas e instrumentaciones, entre otros.</li> <li>- Gestiones administrativas para la adquisición de obras audiovisuales y librerías visuales. Elaboración de presupuestos y ajuste del gasto.</li> <li>- Catalogación informatizada de medios sonoros y visuales en función de metadatos y referencias universales.</li> <li>- Métodos de búsqueda, ordenación y filtrado de criterios en bases de datos</li> <li>- Elaboración de tablas, consultas, formularios e informes de base de dato de medios visuales y sonoros.</li> <li>- Técnicas de manipulación y conservación de soportes de obras musicales y audiovisuales.</li> </ul>
<p><b>Contenidos conceptuales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los géneros musicales modernos: Jazz, Rock, Pop, Hip Hop y música electrónica</li> <li>2. Los subgéneros musicales modernos: Soul, Blues...</li> <li>3. Instrumentos musicales propios de cada género: instrumentos rítmicos y melódicos</li> <li>4. Los gustos del público: determinación de las características del público el género musical. Estereotipos.</li> </ol>		<p><b>Contenidos procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Análisis y estudio de los distintos géneros y subgéneros musicales actuales</li> <li>* Determinación de los gustos de la audiencia: parámetros a tener en cuenta sobre el público</li> <li>* Análisis de los temas musicales identificando ritmo y tono para determinar puntos de mezcla y formas (usando Virtual DJ)</li> <li>* Realización de listas de canciones según gustos del público.</li> </ul>
<p><b>Sobre los conceptos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la unidad.</li> <li>* Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Explicación en clase de los contenidos</li> <li>* Audiciones y visionados para completar la explicación. (Sobre todo documentales históricos sobre la evolución de los géneros musicales)</li> </ul>	<p><b>Sobre los procedimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica.</li> <li>* Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la unidad</li> <li>* Realización de la tarea práctica diariamente, irán amplificando su playlist</li> <li>* Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>* Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> <li>* Familiaridad con las herramientas.</li> <li>* Fomentar el cuidado de materiales.</li> </ul>	
<p>Los materiales didácticos estarán alojados en Drive</p>		
<p><b>Criterios: (Están en la normativa)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> </ul>	<p><b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas.</li> <li>- Proyecto individual práctico: el alumno deberá realizar el playlist para una sesión de video dj de una hora y media (alrededor de 25 canciones). Las canciones deben ir enlazadas entre sí valorando: la correcta ubicación de la mezcla, originalidad, tratamiento del ritmo y la tonalidad. El trabajo se realizará siempre en el aula y será tutorizado a diario viendo los avances del alumnado y adoptando medidas de mejora.</li> <li>- Actividades: reconocimiento instrumentos, exposición programa radio géneros musicales.</li> </ul>	

Trimestre 2	Duración: 18 HORAS	Calendario: ENERO	
<b>4. Entender la imagen fija. características de la imagen. claves de la composición</b>			
<b>Competencias Profesionales:</b> c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	<b>Objetivos Generales:</b> 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. 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.	<b>Resultados de Aprendizaje:</b> <i>RA2: 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».</i>	<b>Contenidos preceptivos:</b> - Elementos morfológicos de la imagen, Punto, línea y forma. - Valoración de los parámetros lumínicos y cromáticos de la imagen. - Técnicas de composición, equilibrio, dinamismo y unidad. - Características comunicativas y expresivas de la imagen fija. Iconicidad y abstracción, connotación y denotación, simplicidad y complejidad y objetividad y subjetividad. - Evaluación de los valores comunicativos y expresivos de la fotografía.
<b>Contenidos conceptuales</b> 1.Elementos morfológicos de la imagen 2.La iluminación: clave alta y clave baja. 3.Temperatura de color. El calor de la luz 4.El equilibrio de la imagen fija. La proporción aurea. 5.Técnicas de composición: profundidad de campo, perspectiva y punto de fuga. Peso visual, dirección visual. 6.La imagen como símbolo, icono y signo. 7.El tamaño de los objetos en el plano: tipos de plano 8.El ángulo de la cámara: picado, contrapicado, normal 9.La fotografía como representación de la realidad. Tratamiento del tiempo y del espacio. La tercera dimensión		<b>Contenidos procedimentales:</b> * Descripción de las características de la imagen fija * Análisis de los factores o elementos que definen una imagen fija. * Comparación entre una imagen fija y la realidad * Análisis de la composición de diferentes fotografías. * Identificación del peso visual en una imagen y la dirección de la lectura * Análisis del tamaño de los objetos en el plano: descriptivos y expresivos * Análisis de la iluminación de fotografías describiendo cómo contribuye a la interpretación general. * Desarrollo del esquema de planta que utilizaremos para la toma fotográfica * Realización de fotografías que sigan los parámetros academicistas de composición	
<b>Sobre los conceptos:</b> * Explicación de los objetivos de la U.T. * Publicación de los contenidos y explicación de su estructura. * Explicación de los contenidos conceptuales mostrando ejemplos visuales de cada uno de ellos		<b>Sobre los procedimientos:</b> - Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales. - Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica. - Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T. - Realización de la tarea práctica. - Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas. - Corrección de resultados de las tareas prácticas. - Familiaridad con las herramientas. - Fomentar el cuidado de materiales.	
Los contenidos conceptuales serán enviados a través de drive			
<b>Criterios de evaluación:</b> b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación músico visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos. 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. 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 músico visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.		<b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b> - Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas. - Actividades: Elaborar el esquema de planta para las sesiones de toma fotográfica y videográfica Realizar la toma de diferentes fotografías que serán utilizadas en la siguiente unidad como recurso expresivo dentro de la elaboración de los elementos visuales de una animación. El alumno debe realizar al menos 20 imágenes que sirvan de recurso o material visual para una animación músico-visual	

TRI: 2	Duración: 33 horas	Calendario: FEBRERO	
<b>5. Teoría y técnica del montaje: la fragmentación del espacio y el tiempo. sincronización visual-musical</b>			
<b>Competencias Profesionales:</b> c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	<b>Objetivos Generales:</b> 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. 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.	<b>Resultados de Aprendizaje:</b> <i>RA2: 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».</i>	<b>Contenidos preceptivos:</b> - El montaje audiovisual. Tipos de montaje, ejes de acción, regla de 180º y el ritmo en el montaje. - Estructuras secuenciales. - Técnicas de fragmentación del espacio escénico. - Coordinación de elementos visuales y musicales. Técnicas de sincronización y refuerzo. - Valores expresivos de elementos visuales y música combinados. El impacto emocional sobre el público.
<b>Contenidos conceptuales</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoría del montaje audiovisual. Tipos de montaje. Peculiaridades del videoclip</li> <li>2. Diferenciación entre edición lineal y no lineal</li> <li>3. El texto en la imagen audiovisual</li> <li>4. Tipos de transiciones entre planos: por corte, fundido.</li> <li>5. La ordenación del tiempo y el espacio: escena y secuencia audiovisual</li> <li>6. Sincronía y asincronía audiovisual</li> <li>7. La superficie de proyección audiovisual. Tipos de pantallas y proyecciones</li> <li>8. Reforzar la imagen con elementos de luminotécnica en directo</li> </ol>		<b>Contenidos procedimentales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Determinación de la idoneidad de las imágenes fijas y móviles que hemos grabado para realizar un montaje audiovisual</li> <li>* Análisis de la importancia de seguir las leyes de composición y emplazamiento de cámara para dar continuidad y favorecer la lectura de la imagen</li> <li>* Identificación de la forma de relacionar el tiempo audiovisual (tiempo continuo o fragmentado)</li> <li>* Percepción de las diferencias emocionales a la hora de utilizar el cambio por corte o fundido en el montaje audiovisual</li> <li>* Determinación de las situaciones en que es preferible usar textos explicativos o favorecer la imaginación del espectador</li> <li>* Realización del montaje audiovisual de un videoclip a través de la edición no lineal</li> <li>* Utilización de una metodología que favorezca la agilidad en el trabajo</li> </ul>	
<b>Sobre los conceptos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la U.T.</li> <li>* Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Explicación de los contenidos conceptuales ayudándonos de vídeos</li> </ul>		<b>Sobre los procedimientos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica.</li> <li>* Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T.</li> <li>* Realización de la tarea práctica.</li> <li>* Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>* Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> <li>* Familiaridad con las herramientas.</li> <li>* Fomentar el cuidado de materiales.</li> </ul>	
<p>Los contenidos conceptuales serán enviados al email y colgados en la plataforma moodle. Para la consecución de esta unidad didáctica necesitamos el material visual trabajado en las anteriores actividades. También necesitamos un ordenador individual para cada alumno equipado con premiere. Para la explicación de los contenidos conceptuales: ordenador del profesor con proyector y monitores</p>			
<b>Criterios: (Están en la normativa)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación músico visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos.</li> <li>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.</li> <li>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 músico visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.</li> <li>e) Se ha planificado la interacción de los elementos visuales con los efectos luminotécnicos en discotecas, salas de espectáculos y eventos, propiciando su complementariedad y evitando desajustes temporales y espaciales.</li> </ol>		<b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas.</li> <li>- Proyecto: el alumno deberá realizar el montaje audiovisual con premiere de un videoclip (la canción es opcional aunque debe estar decidida desde la unidad 5 para sobre ella grabar las imágenes más idóneas) con los recursos visuales que hemos captado en las otras dos unidades del trimestre.</li> </ul>	

TRI: 2 Y 3	Duración: 37 horas	Calendario: MARZO ABRIL	
<b>6. Elementos del lenguaje audiovisual.</b>			
<b>Competencias Profesionales:</b> c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.	<b>Objetivos Generales:</b> 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. y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y lastecnologías 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.	<b>Resultados de Aprendizaje:</b> <i>RA2: 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».</i>	<b>Contenidos preceptivos:</b> Los recursos del lenguaje audiovisual. Tamaños de plano, tipo de encuadre y técnicas de movimientos de cámara. El espacio audiovisual. Dentro y fuera de campo. - Colocación de la cámara: Ejes de acción, regla de 180° - Tipos de iluminación. Técnicas de iluminación de escenas modelo. - Planificación de grabaciones audiovisuales.
<b>Contenidos conceptuales</b> 1.El lenguaje audiovisual: elementos del lenguaje audiovisual 2.Los tiros de cámara: eje de acción. La ley de los 180 grados. Saltarse la ley de los 180 grados. 3.Los movimientos de cámara: panorámica y travelling. El zoom.. El movimiento paraláctico 4.El espacio audiovisual. Diferenciación entre escena y secuencia 5.El punto de vista: campo – fuera de campo 6.La empatía: plano objetivo y subjetivo. La auricularización, ocularización y focalización en la imagen en movimiento 7.Elementos del guión técnico 8.Elementos del storyboard		<b>Contenidos procedimentales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Análisis de la combinación de los elementos del lenguaje audiovisual</li> <li>* Realización de los movimientos de cámara (panorámica y travelling)</li> <li>* Análisis del cambio en la perspectiva a través del travelling y del zoom</li> <li>* Estructuración de una grabación audiovisual a través del guión técnico y el story board</li> <li>* Realización del plan de rodaje de las imágenes del videoclip</li> <li>* Realización de una grabación audiovisual planificada</li> <li>* Análisis de las dificultades de una grabación sin planificar</li> </ul>	
<b>Sobre los conceptos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la U.T.</li> <li>* Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Lectura rápida individual o grupal de los contenidos.</li> <li>* Análisis individual o grupal de los contenidos, presentaciones a cargo del alumnado, etc...</li> <li>* Solución de dudas acerca de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Visionado de ejemplos, lecturas complementarias, etc...</li> </ul>		<b>Sobre los procedimientos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica.</li> <li>* Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T.</li> <li>* Realización de la tarea práctica.</li> <li>* Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>* Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> <li>* Familiaridad con las herramientas.</li> <li>* Fomentar el cuidado de materiales.</li> </ul>	
<p>Los contenidos conceptuales se enviarán a través de drive. Para la consecución de esta unidad necesitamos ordenador para el profesor con proyector y monitores. Ordenador personal del alumnado, que cada uno traiga su móvil para ir realizando tomas de imágenes para la actividad trimestral. Necesitamos también dos cámaras de vídeo semi-profesional para practicar los movimientos de cámara con trípode y dolly</p>			
<b>Criterios: (Están en la normativa)</b> - Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación músico visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos. - 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. - 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 músico visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias. - Se ha planificado la interacción de los elementos visuales con los efectos luminotécnicos en discotecas, salas de espectáculos y eventos, propiciando su complementariedad y evitando desajustes temporales y espaciales. - Se han planificado los diferentes planos y encuadres de cámara en piezas visuales, teniendo en cuenta la funcionalidad de los diversos tamaños de plano, la expresividad de las angulaciones de cámara y las reglas de continuidad visual, aplicando todo ello en guiones técnicos, esquemas de planta y storyboard.		<b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b> - Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas. - Proyecto: El alumno debe planificar la grabación de las tomas videográficas de un videoclip. Para ello deberá entregar el guión técnico y el storyboard, con un plan de rodaje en el que se relacionen las imágenes a tomar con los días de trabajo. Deberán realizar la toma de estas imágenes. Estas imágenes van a ser la base (junto con las fotográficas para recursos) del contenido visual que utilizaremos en la siguiente unidad dedicada al montaje	

TRI: 3	DURACIÓN: 17 HORAS	CALENDARIO: ABRIL MAYOR	
<b>7. Tipología, características y estructura funcional de empresas de animación músico-visual y de emisoras de radio</b>			
<p><b>Competencias Profesionales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía.</li> <li>- Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.</li> <li>- Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.</li> </ul>	<p><b>Objetivos Generales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.</li> <li>- Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.</li> </ul>	<p><b>Resultados de Aprendizaje:</b></p> <p><i>RA4: Programa las actividades de una sala de animación músico 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 vídeo-jockeys residentes e invitados.</i></p> <p><i>RA3: 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.</i></p>	<p><b>Contenidos preceptivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipología de materiales musicales empleados en las sesiones en sala y en emisora de radio.</li> <li>- Técnicas de determinación de criterios estilísticos, estéticos y comunicativos para la selección de estilos musicales en programas de radio, según épocas, artistas, sellos discográficos y tendencias musicales.</li> <li>- Distribución espacial e instalaciones técnicas de controles de radio y estudios de locución. Tipología y características de emisoras de radio y de programas musicales.</li> <li>- Procesos de trabajo en sesiones de animación musical y visual en salas y en emisoras de radio. Fases, secuencia de tareas y equipos humanos técnicos, organizativos y artísticos.</li> <li>- Técnicas de programación radiofónica según tipologías de emisoras, franjas horarias y audiencia.</li> <li>- Aplicación y gestión de la legislación vigente en sesiones de animación musical y visual en sala y en emisora de radio. Riesgos laborales y ambientales, protocolos de seguridad en locales de pública concurrencia, protección de menores, y derechos y libertades de los ciudadanos nacionales y extranjeros.</li> </ul>
<p><b>Contenidos conceptuales</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Empresas de animación músico-visual: tipología, estructura y funciones del personal</li> <li>2. Mercado radiofónico español: AM y FM. La radio digital</li> <li>3. Distribución espacial e instalaciones de la emisora de radio</li> <li>4. Programación radiofónica: análisis de la audiencia y distribución de los contenidos</li> </ol>		<p><b>Contenidos procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de la estructura de empresas de animación músico-visual. Identificación de las funciones de cada uno de los miembros en las empresas de animación músico-visual (según estructura)</li> <li>- Análisis de parrillas radiofónicas de diferentes emisoras</li> <li>- Identificación del tipo de emisora: radio generalista, radiofórmula, radio especializada</li> <li>- Identificación de las funciones de cada uno de los miembros en la emisora radiofónica. Incursión de la playlist individual en la parrilla de una emisora radiofónica</li> <li>- Identificación de los públicos o audiencias radiofónicas</li> <li>- Análisis del último Estudio General de Medios</li> </ul>	
<p><b>Sobre los conceptos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de los objetivos de la U.T.</li> <li>- Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>- Explicación de los contenidos conceptuales para su análisis procedimental</li> </ul>	<p><b>Sobre los procedimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>- Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica. Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T. Realización de la tarea práctica.</li> <li>- Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>- Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> <li>- Familiaridad con las herramientas.</li> <li>- Fomentar el cuidado de materiales.</li> <li>- Participar en las actividades propuestas.</li> </ul>		
<p>Los contenidos conceptuales de la unidad serán colgados en Drive.</p>			
<p><b>Criterios: (Están en la normativa)</b></p> <p>e) 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.</p> <p>f) 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.</p> <p>g) Se han justificado selecciones musicales adecuadas a diversos programas radiofónicos, atendiendo a sus objetivos comunicativos y expresivos, a sus franjas horarias y a la variedad de audiencias a que van destinados.</p> <p>a) Se han definido las características de las empresas de animación músico visual que influyen en la elección de distintos disc-jockeys y vídeo-jockeys, analizando su estructura, tamaño, ubicación, actividad, público y objetivos.</p> <p>b) Se han determinado las características y las funciones específicas del equipo humano necesario para el funcionamiento permanente de una sala de animación músico visual, teniendo en cuenta su tipología, sus objetivos y su programación.</p>		<p><b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas.</li> <li>- Trabajo práctico: trabajo de investigación (individual) sobre el mercado radiofónico español</li> </ul>	

TRI: 3	Duración: 14 HORAS	Calendario: ABRIL MAYO
<b>8. Programación de las actividades de una sala de animación música visual.</b>		
<p><b>Competencias Profesionales:</b></p> <p>m) Resolver de forma responsable las incidencias relativas a su actividad, identificando las causas que las provocan, dentro del ámbito de su competencia y autonomía.</p> <p>l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.</p> <p>c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención.</p>	<p><b>Objetivos Generales:</b></p> <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>(c) Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.</p> <p>s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.</p>	<p><b>Resultados de Aprendizaje:</b></p> <p>RA4: 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 vídeo-jockeys residentes e invitado</p> <p><b>Contenidos preceptivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribución espacial e instalaciones técnicas en espacios eventuales y salas de animación musical y visual en vivo.</li> <li>- Interpretación de fichas técnicas de salas y espacios para sesiones de animación musical y visual. Esquemas o croquis de representación.</li> <li>- Interpretación de rider técnicos de animación musical y visual (diagrama de bloques, esquemas de representación espacial de equipos y ubicación del material en cabinas de disc-jockey, vídeo-jockey y light-jockey).</li> <li>- Técnicas de programación de sesiones de animación musical y visual en salas según criterios de público, tendencias y temporadas.</li> <li>- Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de emisión y difusión de obras musicales y audiovisuales en salas y emisoras de radio.</li> <li>- Aplicación y gestión de la legislación vigente en sesiones de animación musical y visual en sala y en emisora de radio. Riesgos laborales y ambientales, protocolos de seguridad en locales de pública concurrencia, protección de menores, y derechos y libertades de los ciudadanos nacionales y extranjeros.</li> </ul>
<p><b>Contenidos conceptuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La instalación de salas de animación música visual: el control del disc-jockey. La situación del público</li> <li>- Los elementos de la instalación: tipos y número de altavoces, el espacio de la sala, aprovechamiento sonoro y visual</li> <li>- Rider técnicos de sesiones de animación música-visual.</li> <li>- Parámetros de los materiales acústicos: aislamiento de la sala y acondicionamiento. Número y tipo de pantallas acústicas, potencia e impedancia. Distribución (separación y altura)</li> <li>- El público de una sesión música-visual.</li> <li>- Elementos a tener en cuenta en la programación de sesiones de animación música-visual: el público, el local, el horario, las tendencias musicales y visuales del momento.</li> <li>- Ley de propiedad intelectual. Derechos de autor. Registro de la propiedad intelectual. SGAE</li> <li>- Riesgos laborales y ambientales. Parámetros de ruido. Protocolos de seguridad.</li> </ul>		<p><b>Contenidos procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de la importancia de la colocación de los elementos (control del disc-jockey y público)</li> <li>- Determinación del público al que va dirigida la sesión conociendo el local y sus características y las tendencias musicales y de ocio</li> <li>- Análisis del material técnico del que dispone la sala de animación (cabina del disc-jockey, pantallas acústicas, potencia total, impedancia de equipos)</li> <li>- Interpretación de rider técnicos</li> <li>- Análisis de la distribución de la sala y de los elementos técnicos</li> <li>- Programación de las actividades de la sala</li> </ul>
<p><b>Sobre los conceptos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la U.T.</li> <li>* Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Explicación de los contenidos ayudada con recursos visuales y audiovisuales</li> </ul>		<p><b>Sobre los procedimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica.</li> <li>* Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T.</li> <li>* Realización de la tarea práctica.</li> <li>* Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>* Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> <li>* Familiaridad con las herramientas.</li> <li>* Fomentar el cuidado de materiales.</li> </ul>
Los contenidos conceptuales serán enviados al DRIVE		
<p><b>Criterios: (Están en la normativa)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se han definido las características de las empresas de animación música visual que influyen en la elección de distintos disc-jockeys y vídeo-jockeys, analizando su estructura, tamaño, ubicación, actividad, público y objetivos.</li> <li>- 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.</li> <li>- Se ha planificado la actuación de disc-jockeys, vídeo-jockeys 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Se ha programado la participación de artistas invitados a una sesión de animación música visual, teniendo en cuenta las tendencias musicales y las características estilísticas de disc-jockeys y vídeo-jockeys residentes e invitados, sus requisitos de rider técnico y los criterios definitorios del orden de intervención.</li> <li>- Se han elaborado las programaciones semanal, mensual y de temporada de sesiones música visuales en una discoteca, atendiendo a la oferta del entorno, la disponibilidad de disc-jockeys y vídeo-jockeys, las características de la clientela y la climatología estacional.</li> </ul>		<p><b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas.</li> <li>- Actividad individual: programar las actividades de una sala de animación música-visual de Almería durante un fin de semana. El alumno deberá planificar todas las sesiones (video disc jockeys residentes, invitados) atendiendo a los parámetros del tipo de sala, temáticas y público.</li> </ul>
Trimestre 3	Duración: 14 HORAS	Calendario: MAYO

## 9. Promoción de sesiones de animación musical y visual: Medios de difusión y espacios publicitarios. Creación del dossier promocional

<p><b>Competencias Profesionales:</b> c) Mantener actualizado el catálogo de recursos musicales y visuales empleados en sesiones de animación musical y visual, cumpliendo con las normas de propiedad intelectual y utilizando los canales idóneos para su obtención. ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso</p>	<p><b>Objetivos Generales:</b> (b) Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos. m) Analizar las características técnicas y operativas de los micrófonos y sus accesorios, relacionando sus particularidades, posibilidades y limitaciones con los objetivos de la toma, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias. s) Aplicar técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a su finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia del proceso.</p>	<p><b>Resultados de Aprendizaje:</b> <i>RA5: 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.</i></p>	<p><b>Contenidos preceptivos:</b> - El plan de medios. - Elaboración de información textual para dossieres promocionales de disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys. - Recopilación y preparación de gráficos y fotografías de carácter promocional. Criterios de selección estilísticos y comunicativos. - Técnicas de promoción y comunicación en sesiones de animación musical y visual. - Medios de difusión y espacios publicitarios. Prensa, radio, internet, foros, redes sociales y acciones de proximidad. Procedimientos de acceso a los medios de comunicación. - Planificación de piezas promocionales para la autopromoción de programas musicales en emisoras de radio y de sesiones de DJ en salas y eventos. - Promoción de sesiones de animación musical y visual en Internet. Sitio web propio, blogs, foros y redes sociales. - Técnicas de fidelización de la clientela. - Comparativas de técnicas publicitarias y evaluación de la repercusión en la asistencia de público.</p>
<p><b>Contenidos conceptuales</b> 1-El plan de medios. 2-Determinación de los medios de una campaña publicitaria. Medios convencionales. 3-Internet como medio de promoción: blogs, foros y redes sociales. Sitio web propio. 4-Acciones de proximidad. Ubicación de la publicidad 5-Combinación de imagen y texto. El cartel promocional. Los flyers publicitarios.</p>		<p><b>Contenidos procedimentales:</b> - Descripción de las características de cada medio de comunicación como soporte publicitario - Búsqueda de los espacios más idóneos para las acciones de proximidad. - Determinación de los puntos fuertes de cada sesión de animación músico-visual y tratamiento publicitario - Realización del cartel publicitario de nuestra Sesión músico-visual.</p>	
<p><b>Sobre los conceptos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Explicación de los objetivos de la U.T.</li> <li>* Publicación de los contenidos y explicación de su estructura.</li> <li>* Lectura rápida individual o grupal de los contenidos.</li> <li>* Análisis individual o grupal de los contenidos, presentaciones a cargo del alumnado, etc...</li> <li>* Solución de dudas acerca de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Visionado de ejemplos, lecturas complementarias, etc.</li> </ul>		<p><b>Sobre los procedimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Enunciado y exposición de la o las actividades prácticas de aplicación de los contenidos conceptuales.</li> <li>* Explicación de las herramientas y contenidos necesarios para realización de la actividad práctica.</li> <li>* Enunciado y explicación de la o las tareas prácticas de la U.T.</li> <li>* Realización de la tarea práctica.</li> <li>* Análisis de resultados de las actividades y tareas prácticas.</li> <li>* Corrección de resultados de las tareas prácticas.</li> </ul>	
<p>Los contenidos publicitarios se enviarán al DRIVE. Ordenadores con Photoshop</p>			
<p><b>Criterios: (Están en la normativa)</b> a) Se ha elaborado el dossier promocional del disc-jockey, el vídeo-jockey y el light-jockey, residente o invitado, en salas de animación músico visual, analizando características estilísticas y trayectoria profesional e identificando posibles reclamos publicitarios. b) Se ha elaborado la promoción de una sesión de animación músico visual, identificando reclamos significativos como disc-jockeys, vídeo-jockeys, light-jockeys, espectáculos y ambiente de la sala y teniendo en cuenta la antelación necesaria, las tarifas, el presupuesto disponible y el público pretendido. 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. 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. e) Se han determinado las técnicas de autopromoción que se van a emplear en la emisión de programas radiofónicos musicales, teniendo en cuenta los objetivos de empresa y la audiencia potencial.</p> <p><b>Técnicas e Instrumentos: (Describirlos: Pruebas escritas, prácticas, notas de clase, etc...)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba-examen de contenidos conceptuales y procedimentales: Se tratará de una prueba de desarrollo, de preguntas con respuestas cortas.</li> <li>- Actividad individual: el alumno realizará con el programa photoshop, el dossier promocional de la programación realizada</li> </ul>			

- **CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE CLASE:**

El grupo está compuesto por ahora por 29 alumnos, de los cuales 3 tienen relación directa con el mundo de la música (o tocan algún instrumento o han mezclado o producido música electrónica), se desenvuelven bien en el mundo informático y comprenden y encuentran rápidamente las opciones operacionales de los programas (por lo menos el que estamos utilizando: Virtual DJ). Es una clase por ahora compacta, suelen asistir normalmente (sobre todo los menores de edad) y muestran bastante interés por los contenidos conceptuales y por las prácticas que vamos a realizar. En general, todos se han sentido más atraídos por la actividad programada para el segundo trimestre (tratamiento de la imagen en movimiento) y por el mundo de la imagen

- **METODOLOGÍA. PRINCIPIOS GENERALES:**

.El método de enseñanza de esta asignatura parte de la concepción del aprendizaje como construcción colectiva del conocimiento que implica por parte del alumno una posición participativa, y por parte del docente una tarea sistemática en la organización de actividades orientadas hacia:

a.- La motivación del alumno, acercando en lo posible los problemas planteados a su experiencia y conocimientos previos.

b.- La adquisición de contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales, como son las capacidades para la reflexión crítica, la interiorización, la verificación y la expresión coherente de los resultados del aprendizaje.

En cada una de las unidades o contenidos del módulo, el profesor llevará a cabo una exposición teórica (unas unidades tendrán mayor o menor carga teórica) sin olvidar en ningún momento los contenidos prácticos implícitos (muy importantes en este módulo) y la participación del alumnado. Tal exposición se llevará a cabo haciendo uso de una diversidad de recursos tales como material videográfico, proyección de diapositivas, proyección digital, explicación en pizarra ...etc.

c.-Asimismo se llevarán a cabo ejercicios prácticos por parte de los alumnos:

- **Tipos de actividades.** Para facilitar la adquisición de las capacidades terminales por parte de los alumnos, es necesario recrear situaciones reales para que vayan desenvolviéndose. Por lo tanto, hay organizadas tres actividades, una por cada trimestre, que engloban los conceptos vistos durante los meses. Todas las actividades se desarrollan a lo largo de las clases para valorar la aptitud ante el trabajo y la constancia. Todos los días con clase, los alumnos traerán material para ir trabajándolo. Así, durante el primer trimestre, cada semana traerán al menos 7 canciones para elaborar nuestra playlist, durante el horario de clases, al menos durante una hora cada día, escucharán sus canciones e irán encontrando los puntos de mezcla, los ritmos y otros conceptos correspondientes a las unidades de trabajo del trimestre. Durante el segundo trimestre trabajaremos el concepto de imagen fija-móvil. Se trata de tomar o buscar imágenes para poder pinchar con vídeo. Los alumnos deben animar o pinchar con video el playlist que han elaborado durante el primer trimestre. Vamos a utilizar Virtual DJ, como software para la proyección, pero también trabajarán con Adobe Premier para retocar imagen, volcar vídeo y realizar un videoclip individual. En el último trimestre vamos a realizar la planificación y promoción de las actividades de una sala. La consecución de esta actividad nos lleva a utilizar todo el material que hemos estado haciendo a lo largo del curso. Además de programar una "fin de semana de sesiones" para un local, el alumno deberá diseñar la publicidad (cartel) con el Photoshop.

- **RECURSOS DIDÁCTICOS:**

Para la aplicación de esta metodología se podrá hacer uso de: ordenadores del aula, equipados con Virtual dj, pro tools, photoshop y Adobe premiere. También necesitamos un proyector y un reproductor de audio. Dos cámaras de vídeo profesional, equipadas con trípode estático y dolly ,y las cámaras individuales (pueden ser las del móvil). Equipo de iluminación: haremos uso de la parrilla de iluminación del aula de realización cuando sea posible y también utilizaremos material de iluminación portátil: focos puntuales, luz difusa, difusores. En cuanto a instalaciones, necesitaremos el aula de clase y el estudio de sonido (locutorio y control).

- **EVALUACIÓN:**

- **Evaluación inicial.** La prueba inicial se realizará por todo el alumnado matriculado en su incorporación al curso. El ejercicio tendrá carácter orientativo y pretende reconocer en los alumnos conocimientos previos necesarios para profundizar en parte de la materia. De otro lado tendremos una idea de cuáles son las expectativas del alumno para con el módulo, si tiene experiencia previa profesional o no.

*La Evaluación es continua y en la modalidad presencial la asistencia a clase será regular y obligatoria, participando el alumno en todas las actividades programadas, y siendo evaluado de acuerdo con los resultados del aprendizaje que cada módulo tenga estipulado en su correspondiente programación.*

- La evaluación será por trimestre y se tendrán en cuenta los siguientes factores:
  - Los resultados de los exámenes teóricos
  - Los resultados de los trabajos y prácticas realizadas (valorando además de los resultados obtenidos, el interés, esfuerzo, voluntad y superación demostrados).
  - Actitud y asistencia a clase, incluyendo el respeto hacia los propios compañeros, hacia el profesor y también cuidado del material. Estos criterios tratan de valorar el esfuerzo, interés y trabajo diario del alumnado. Es importante señalar que estos criterios de evaluación se aplicarán a todas las evaluaciones, junto con las convocatorias oficiales de final de curso. El trabajo diario es intrínseco a la consecución de los contenidos procedimentales, el avance en las actividades se valorará a través de la tutorización individualizada y diaria.

Seguidamente se desarrollan y describen cada uno de los criterios de evaluación y sus aportaciones a la nota.

1. El 40 % de la nota corresponderá al examen teórico realizado en cada evaluación.
2. El 60 % de la nota corresponderá a las notas de los trabajos y prácticas mandadas a realizar por el profesor en el módulo. Se tendrá derecho a la nota completa de cada práctica si se ha participado en su realización. Si se falta uno o más días a la realización de la práctica se irá reduciendo porcentualmente la nota de dicha práctica. Los trabajos y prácticas serán realizadas en clase durante el horario lectivo salvo las que se indiquen a realizar en casa. Si se suspende una evaluación por falta de nota en las prácticas, deberán ser repetidas hasta conseguir una nota suficiente que permita el aprobado. En los trabajos se tendrá en cuenta la profesionalidad, la originalidad y la creatividad.

realización de controles y cuestionarios	40%
proyectos prácticos (individuales y en grupo) correspondientes a cada periodo	40%
Actividades en clase, presentaciones	20%

Para poder hacer media en la nota final de cada evaluación así como la global del curso, es necesario e imprescindible que el alumno-a obtenga como mínimo un 5 en la parte teórica y otro 5, como mínimo, en la parte práctica. NOTA: Si el alumno supera el 25% de faltas de asistencia, del global del módulo, 192 horas, perderá el derecho a evaluación continua. (En dicho caso, el alumno deberá entregar todas las prácticas o trabajos realizados durante el curso y sacar más de un 5 en la nota del examen final)

**Actitudes deseables del alumnado ante el Módulo:** El alumno que cursa el Ciclo Formativo debe mostrar una buena actitud frente al trabajo, tanto individual como colectivo. aprovechar cada minuto que pasan en clase. traer los materiales que se les pida y actividades puntualmente, es decir, responsablemente.

Puntualidad. El conjunto de las Unidades de Trabajo debe potenciar y evaluar las siguientes actitudes:

- Interés por la música y la imagen
- trabajo individual y en equipo
- responsabilidad
- valorar la personalidad/gustos de los demás

Y cara a su futuro profesional, con este módulo el alumno será capaz de detectar los gustos del público y según ellos, adaptar la lista de canciones y sucesión de imágenes. además de configurar esas imágenes y promocionar su obra

**Medidas y criterios de recuperación.**

Recuperación en junio: Para los alumnos que durante el curso no consigan alcanzar los objetivos mínimos exigidos para la superación del módulo ni en la convocatoria de marzo, tras un análisis de su evolución, se diseñarán unas tareas de recuperación que podrán incluir distintos apartados:

- Pruebas específicas teóricas sobre los contenidos del curso.
  - Trabajos de investigación sobre alguna de las áreas de trabajo realizadas en clase.
  - Realización de trabajos prácticos similares a las actividades prácticas de aplicación de contenidos realizadas en clase.
  - Realización de memorias e informes referentes a los trabajos realizados durante el curso.
- **ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES DE APOYO EDUCATIVO:**

No se ha detectado hasta el momento de la redacción de este documento alumnado con necesidades especiales. En el caso de que fuera necesario, se comenzaría por aplicar lo expuesto sobre este tema en la Programación General del Departamento.

No obstante, tal y como se ha expuesto en el apartado de Metodología, las dinámicas de trabajo en equipo tienen un papel importante en el módulo, y estas constituyen una de las estrategias fundamentales del Departamento en la atención a las necesidades especiales del alumnado.

- **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES:**

Visita al auditorio Mestro Padilla. Participación en Almería Western Film Festival. Participación en el Festival Internacional de cine de Almería

- **INTERDISCIPLINARIDAD:**

Con la consecución de este módulo profesional, el alumno habrá comprendido además:

- Aspectos sobre la constitución de instrumentos musicales, procedencia del sonido (según la parte del instrumento)
- Nociones sobre composición y toma de imagen fija y en movimiento

Este módulo se relaciona además con el de Toma y Edición de Imagen y con el de Captación de Sonido (Tomaremos imágenes que puedan ser aprovechables en TEDI y preparamos documentos para tratarlos en CGS)

- **BIBLIOGRAFÍA:**

Los recursos bibliográficos para uso del alumnado o “bibliografía en el nivel de aula” que utilizaremos son los siguientes:

**Materiales de apoyo:**

- CD libro “Aprender a leer música” de ROD FOGG
- Documental “The Blues” de Martin Scorsese
- Documental “Soul Deep: Historia de la música negra” BBC
- Artículo hispasonic: mezcla armónica para DJ’s (I y II)
- Guía Para Entender La Música Moderna UN RECORRIDO DIDÁCTICO POR LOS ESTILOS MUSICALES DE NUESTRO TIEMPO. LAFUENTE GONZÁLEZ ESTHER

**Otros materiales que ofrecen propuestas prácticas al alumnado:**

- Manual Virtual DJ
- Manual Adobe Premiere
- Manual Adobe Photoshop
- Manual Pro Tools

A estos materiales habrá que añadir una lista de títulos recomendados:

- Palazón Meseguer, Alfonso (1998): *Lenguaje Audiovisual*, Madrid, Acento Editorial.

- Villafañe, Justo (1985): *Introducción a la Teoría de la Imagen*, Madrid, Pirámide
- Millerson, Gerald: *Técnicas De Realización y Producción en Televisión*, IORTVE. Madrid, 2001
- Fogg, Rod (2010): *aprender a leer música. Manual detallado*, Barcelona, Editorial Acanto.
- Nickol, Peter (2011): *Aprende a leer música, Las claves prácticas de la teoría musical*, Barcelona, Ediciones Robinbook.
- Lafuente González, Esther (2014): *Guía para entender la música moderna*. Zaragoza, Editorial Doce Robles
- **García Uceda, M.** *Las claves de la publicidad*. Madrid: ESIC, 1999.
- Bassat, L. *El libro rojo de la publicidad*. Barcelona: Folio, 1993.