



PREPARACIÓN DE SESIONES DE VÍDEO DISC-JOCKEY

Curso 2024-2025

CICLO FORMATIVO	Técnico en Vídeo Disc-Jockey y Sonido
Módulo Profesional	Preparación de sesiones de vídeo disc-jockey
Duración del Módulo (horas totales)	160
Duración del Módulo (horas semanales)	5
Imparte/n	Rocío Navarrete Carrascosa
Legislación	<p>LEY ORGÁNICA 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (BOE 01-04-2022).</p> <p>REAL DECRETO 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional (BOE 22-07-2023).</p> <p>LEY 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (Texto consolidado, 2020)</p> <p>ORDEN de 29 de septiembre de 2010, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 15-10-2010).</p> <p>REAL DECRETO 499/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado medio y se fijan sus enseñanzas mínimas (BOE 28-05-2024).</p> <p>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 (BOE 18-04-2012). (2000 horas)</p> <p>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 (BOJA 19-11-2014). (2000 horas) (Desarrolla el Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, por el que se establece el título de Técnico en Vídeo Disc-jockey y Sonido).</p>

ÍNDICE

1. COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL MÓDULO	2
2. OBJETIVOS GENERALES EN EL MÓDULO	3
3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4
4. TABLA DE RELACIÓN Y OBTENCIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO	7
4.1. CONTENIDOS	19
4.2. DESARROLLO DE UNIDADES	20
4.3. CRONOGRAMA	31
5. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO	32
6. METODOLOGÍA	32
6.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	33
6.2. RECURSOS DIDÁCTICOS	34
7. EVALUACIÓN	36
7.1 TIPOS DE EVALUACIÓN	36
7.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	36
7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	38
7.4. RECUPERACIÓN Y MEJORA DE CALIFICACIÓN	40
8. CONVOCATORIAS	41
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	41
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	43
11. CONTRIBUCIÓN A PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO	44
12. BIBLIOGRAFÍA	44
ANEXOS.	
ANEXO 1. RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	45

1. COMPETENCIAS PROFESIONALES EN EL MÓDULO

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales que se relacionan a continuación:

(Real Decreto 556/2012, de 23 de marzo, que establece el título de Técnico en Vídeo Disc-jockey y Sonido y 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.

2. OBJETIVOS GENERALES EN EL MÓDULO

Este módulo profesional, según ORDEN de 24 de octubre de 2014, que desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico en vídeo disc-jockey y sonido, contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales del ciclo:

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.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
<p>RA 1. Determina las características tipológicas de la música adecuada a la sesión de animación musical o al programa de radio, anticipando sus efectos sobre el público de salas o la audiencia de radio.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d) Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.</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>RA 2. Planifica el material visual que se va a difundir en sesiones de animación música visual, relacionándolo con tendencias musicales y valorando la expresividad de fotografías y vídeos y las necesidades del «diseño para todos».</p>	<p>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.</p> <p>b) Se ha evaluado la idoneidad de fotografías y gráficos que se van a proyectar en la sesión de animación música visual, analizando composición, brillo, contraste, color, dinamismo y otros elementos morfológicos</p> <p>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.</p> <p>d) Se han justificado las posibles relaciones entre los aspectos formales de la imagen fija y en movimiento y las estructuras</p>

	<p>rítmicas y tonales de la música en la sesión de animación músico visual, potenciando sus mutuos refuerzos y evitando disonancias.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>RA 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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>RA 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</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>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</p>

<p>capacidades estilísticas y comunicativas de disc-jockeys y vídeo-jockeys residentes e invitados.</p>	<p>alternancia de intervenciones que hay que reflejar en la escaleta.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>RA 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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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>

4. TABLA DE RELACIÓN Y OBTENCIÓN DE UNIDADES DE TRABAJO

UT1	La imagen fija. Características y composición.	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 2.	DESCRIPCIÓN: 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”.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos morfológicos 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.

UT 2	Elementos del lenguaje audiovisual	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 2.	DESCRIPCIÓN: 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”	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES TRABAJO (contenidos mínimos)
<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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>- 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.</p> <p>- Tipos de iluminación. Técnicas de iluminación de escenas modelo.</p> <p>- Planificación de grabaciones audiovisuales.</p> <p>- Documentos de planificación. El guión técnico y el storyboard.</p>

<p style="text-align: center;">UT 3</p>	<p>Teoría y técnica del montaje: fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical</p>	
<p style="text-align: center;">RESULTADO DE APRENDIZAJE 2.</p>	<p>DESCRIPCIÓN: 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”.</p>	
<p style="text-align: center;">OBJETIVOS GENERALES</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS PROFESIONALES</p>	<p style="text-align: center;">UNIDADES TRABAJO (contenidos mínimos)</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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>	<ul style="list-style-type: none"> - El montaje audiovisual. - Estructuras secuenciales. - 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. - Planificación espacial y funcional de pantallas y superficies de proyección en salas de animación músico visual. - Técnicas de preparación de visuales en sesiones de animación visual en vivo. - Aplicación del «diseño para todos» en la planificación.

UT 4	Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 4.	DESCRIPCIÓN: 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.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<p>a) Valorar las necesidades del público en sesiones de animación musical y visual y de la audiencia en emisoras de radio, teniendo en cuenta los criterios comerciales y de programación que pueden aplicarse en diferentes tipos de empresas y las posibles acciones de promoción que se van a emprender, con el fin de definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>c) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>l) Actuar con responsabilidad y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipología, características y estructura funcional de empresas de producción de sesiones de animación musical y visual. - Distribución espacial e instalaciones técnicas en espacios eventuales y salas de animación musical y visual en vivo. - Distribución espacial e instalaciones técnicas de controles de radio y estudios de locución. - Tipología y características de emisoras de radio y de programas musicales. - Interpretación de fichas técnicas de salas y espacios para sesiones de animación musical y visual. - Interpretación de rider técnicos de animación musical y visual - 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

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

<p>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.</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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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>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>ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso productivo, para evitar daños en las personas y en el entorno laboral y ambiental.</p>	
--	--	--

UT 5	Programación de sesiones de animación música visual	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 4.	DESCRIPCIÓN: 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 invitados.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<p>a) Valorar las necesidades del público en sesiones de animación musical y visual y de la audiencia en emisoras de radio, teniendo en cuenta los criterios comerciales y de programación que pueden aplicarse en diferentes tipos de empresas y las posibles acciones de promoción que se van a emprender, con el fin de definir la forma y el contenido de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>b) Analizar las funciones y los perfiles profesionales técnicos y artísticos valorando el estilo musical y las tendencias de la sesión, para determinar los medios humanos necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>c) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p> <p>m) Analizar las características técnicas y operativas de los</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>l) Actuar con responsabilidad y autonomía en el ámbito de su</p>	<p>- Técnicas de programación de sesiones de animación musical y visual en salas según criterios de público, tendencias y temporadas. - Técnicas de programación radiofónica según tipologías de emisoras, franjas horarias y audiencia.</p> <p>- Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de emisión y difusión de obras musicales y audiovisuales en salas y emisoras de radio.</p> <p>- Aplicación y gestión de la legislación vigente en sesiones de animación musical y visual en sala y en emisora de radio.</p>

<p>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.</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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>competencia, organizando y desarrollando el trabajo asignado, cooperando o trabajando en equipo con otros profesionales en el entorno de trabajo.</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>ñ) Aplicar los protocolos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso productivo, para evitar daños en las personas y en el entorno laboral y ambiental.</p>	
---	---	--

UT 6	Lenguaje musical	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 1.	DESCRIPCIÓN: 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.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>- Constitución de los sonidos y sonoridad. - Elementos del lenguaje musical.</p> <p>-Armonía, intervalo, escala y acorde. Altura tonal y entonación.</p> <p>-Estructura de los temas musicales en las sesiones de animación musical.</p> <p>- La tonalidad, modalidad, funciones tonales, intervalos, acordes básicos y complementarios, cadencias, la modulación y las escalas.</p> <p>- El ámbito sonoro de las claves.</p> <p>-Normas de la escritura melódica y los principales sistemas de cifrado armónico.</p>

UT 7	Estilos musicales contemporáneos.	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 1.	DESCRIPCIÓN: 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.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipología de materiales musicales empleados en las sesiones en sala y en emisora de radio. - Caracterización de los estilos musicales contemporáneos desde el siglo XX hasta nuestros días. - Distinción de las características de los instrumentos en un tema musical a partir de la escucha relativa y absoluta. - Diferenciación entre los diferentes estilos musicales a través de la escucha. - Procedimientos de determinación de estilos y tendencias de animación musical en relación con diferentes locales, públicos, horarios y zonas geográficas. - 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.

UT 8	Software de producción para DJ. Virtual DJ	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 1.	DESCRIPCIÓN: 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.	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<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) Valorar las prestaciones de equipos y materiales utilizados en sesiones de animación musical y visual, analizando su funcionamiento y características para determinar los medios técnicos y materiales necesarios en la realización de sesiones de animación musical y visual.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</p> <p>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.</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>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>- Técnicas de percepción, identificación y notación musical a través de software de producción para DJ.</p>

<p align="center">UT 9</p>	<p>Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación música visual y la emisora de radio</p>	
<p align="center">RESULTADO DE APRENDIZAJE 3.</p>	<p>DESCRIPCIÓN: Elabora los catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación música visual o los exclusivamente sonoros de la emisora de radio, consultando fuentes de información discográfico-visual y considerando los criterios estilísticos y económicos que condicionan la adquisición de música, imágenes y obras audiovisuales.</p>	
<p align="center">OBJETIVOS GENERALES</p>	<p align="center">COMPETENCIAS PROFESIONALES</p>	<p align="center">UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)</p>
<p>l) Realizar los procesos de documentación de todo tipo de proyectos sonoros y sesiones de animación musical y visual, valorando la necesidad de conservación de documentos generados en el ejercicio del trabajo tales como gráficos, rider, archivos sonoros, musicales y visuales, entre otros, para la consecución de un sonido de calidad óptima y sin interferencias.</p> <p>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<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>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>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de localización y consulta de fuentes de información del mercado discográfico y audiovisual. - Estilos, sellos discográficos, estructuras rítmicas e instrumentaciones, entre otros. - Elaboración de presupuestos y ajuste del gasto. - Catalogación informatizada de medios sonoros y visuales - Métodos de búsqueda, ordenación y filtrado de criterios en bases de datos. - Planificación de grabaciones de material original de audio y vídeo.

UT 10	Promoción de sesiones de animación musical y visual	
RESULTADO DE APRENDIZAJE 5.	DESCRIPCIÓN: 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	
OBJETIVOS GENERALES	COMPETENCIAS PROFESIONALES	UNIDADES DE TRABAJO (contenidos mínimos)
<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>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>y) Analizar y utilizar los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida y las tecnologías de la información y la comunicación para aprender y actualizar sus conocimientos, reconociendo las posibilidades de mejora profesional y personal, para adaptarse a diferentes situaciones profesionales y laborales.</p>	<p>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.</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>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>	<ul style="list-style-type: none"> - El plan de medios. - Elaboración de información textual para dosieres promocionales de disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys. - Recopilación y preparación de gráficos y fotografías de carácter promocional. <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de promoción y comunicación en sesiones de animación musical y visual. - Medios de difusión y espacios publicitarios. - 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.

4.1. CONTENIDOS

U.T.	RA 1	RA 2	RA 3	RA 4	RA 5	Horas %	DUAL
1. La imagen fija. Características y composición		X				13-8%	
2. Elementos del lenguaje audiovisual		X				21-13%	
3. Teoría y técnica del montaje: fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical		X				21-13%	
4. Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio				DUAL X		10-6%	DUALIZADO RA 4 CrA/CrB
5. Programación de sesiones de animación músico visual				DUAL X		19-12%	Parcialmente DUALIZADO (5 horas) RA 4 CrD
6. Sonido y sonoridad. Lenguaje musical	X					13-8%	
7. Estilos musicales contemporáneos.	X					16-10%	
8. Software de producción para DJ. Virtual DJ	X					16-10%	
9. Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual y la emisora de radio			X			6-4%	
10. Promoción de sesiones de animación musical y visual					X	25-16%	
Ponderación para evaluación	%30	35	5	15	15	100%	

4.2. DESARROLLO DE UNIDADES

R2	UNIDAD 1. La imagen fija. Características y composición UNIDAD 2. Elementos del lenguaje audiovisual UNIDAD 3. Teoría y técnica del montaje: Fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical			
TEMPORALIZACIÓN	55 Horas / septiembre-diciembre UT1. septiembre-octubre (13h) UT2. octubre-noviembre (21h) UT3. noviembre-diciembre (21h)			
RESULTADO DE APRENDIZAJE	2. <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>	PORCENTAJE		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
	1. La imagen fija. Características y composición - Elementos morfológicos 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. - Planificación espacial y funcional de pantallas y superficies de proyección en salas de animación músico visual.	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.	Prueba escrita Ejercicio práctico determinar pantallas para discotecas y espacios de eventos.	5%
		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	Prueba escrita Práctica de trabajo de composición	25%

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

<p>2. Elementos del lenguaje audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Tipos de iluminación. Técnicas de iluminación de escenas modelo. - Planificación de grabaciones audiovisuales. - Documentos de planificación. El guión técnico y el storyboard. 	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de creación de vídeo con imágenes fijas y en movimiento para un evento</p>	<p>20%</p>
	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de creación de vídeo con imágenes fijas y en movimiento para un evento</p>	<p>15%</p>
<p>3. Teoría y técnica del montaje: fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical</p> <ul style="list-style-type: none"> - El montaje audiovisual. - Estructuras secuenciales. - 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. - Técnicas de preparación de visuales en sesiones de animación visual en vivo. - Aplicación del «diseño para todos» en la planificación. 	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de creación de un videoclip</p>	<p>5%</p>
	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de creación de un videoclip</p>	<p>30%</p>

R4	UNIDAD 4 Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio UNIDAD 5. Programación de sesiones de animación músico visual		
R4 UT 4 DUALIZADA (10 HORAS) UT 5 PARCIALMENTE DUALIZADA (5 HORAS)			
	TEMPORALIZACIÓN	29 Horas / enero-febrero UT 4. enero (10h) UT 5. enero-febrero (19h)	
	RESULTADO DE APRENDIZAJE	4. Diseña el plan de producción de un proyecto de artes escénicas, musical o evento, adecuando las técnicas de planificación al tipo de espectáculo o evento y justificando el proceso metodológico aplicado en su diseño y las decisiones tomadas.	15%
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<p>4. Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipología, características y estructura funcional de empresas de producción de sesiones de animación musical y visual. - Distribución espacial e instalaciones técnicas en espacios eventuales y salas de animación musical y visual en vivo. - Distribución espacial e instalaciones técnicas de controles de radio y estudios de locución. - Tipología y características de emisoras de radio y de programas musicales. - Interpretación de fichas técnicas de salas y espacios para sesiones de animación musical y visual. - Interpretación de rider técnicos de animación musical y visual - 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. 	<p style="text-align: center;">DUAL</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>Prueba teórica-práctica AULA 60 %</p> <hr/> <p>Conocer la estructura, tamaño, ubicación, público y objetivos de la empresa, así como las funciones del equipo humano y las características de la programación de actividades de la empresa donde realiza las prácticas EMPRESA 40 %</p>
			20%

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

		<p>DUAL</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>Prueba teórica-práctica AULA 60 %</p>	10%
			<p>Conocer la estructura, tamaño, ubicación, público y objetivos de la empresa, así como las funciones del equipo humano y las características de la programación de actividades de la empresa donde realiza las prácticas EMPRESA 40 %</p>	
	<p>5. Programación de sesiones de animación músico visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de programación de sesiones de animación musical y visual en salas según criterios de público, tendencias y temporadas. - Técnicas de programación radiofónica según tipologías de emisoras, franjas horarias y audiencia. - Legislación sobre propiedad intelectual y derechos de emisión y difusión de obras musicales y audiovisuales en salas y emisoras de radio. - Aplicación y gestión de la legislación vigente en sesiones de animación musical y visual en sala y en emisora de radio. 	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de realización de escaleta</p>	20%
		<p>DUAL</p> <p>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.</p>	<p>Prueba teórica-práctica AULA 60 %</p>	20%

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

			<p>Conocer la estructura, tamaño, ubicación, público y objetivos de la empresa, así como las funciones del equipo humano y las características de la programación de actividades de la empresa donde realiza las prácticas</p> <p>EMPRESA 40 %</p>	
		<p>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 vídeojockeys residentes e invitados, sus requisitos de rider técnico y los criterios definitorios del orden de intervención.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de programación de sesiones atendiendo a rider técnicos</p>	20%
		<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Práctica de temporalización de programación</p>	10%

R1	UNIDAD 6. Sonido y sonoridad. Lenguaje musical UNIDAD 7. Estilos musicales contemporáneos. UNIDAD 8. Software de producción para DJ. Virtual DJ			
TEMPORALIZACIÓN	45 Horas /febrero UT 6. febrero-marzo (13h) UT 7. marzo (16h) UT 8. abril (16h)			
RESULTADO DE APRENDIZAJE	1. <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>			PORCENTAJE 35%
CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE
	1. Sonido y sonoridad. Lenguaje Audiovisual - Constitución de los sonidos y sonoridad. - Elementos del lenguaje musical. -Armonía, intervalo, escala y acorde. Altura tonal y entonación. -Estructura de los temas musicales en las sesiones de animación 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.	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.	Prueba escrita Práctica análisis musical Cuestionario de autoevaluación	20%
		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.	Prueba escrita Práctica análisis musical. Cuestionario de autoevaluación	20%
	2. Estilos musicales contemporáneos. Instrumentos -Tipología de materiales musicales empleados en las sesiones en sala y en emisora de radio. - Caracterización de los estilos musicales contemporáneos desde el siglo XX	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	Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Práctica clasificación temas musicales para sesión musical	10%

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

<ul style="list-style-type: none"> - Distinción de las características de los instrumentos en un tema musical a partir de la escucha relativa y absoluta. - Diferenciación entre los diferentes estilos musicales a través de la escucha. - Procedimientos de determinación de estilos y tendencias de animación musical en relación con diferentes locales, públicos, horarios y zonas geográficas. - 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. 	melodía.		
	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.	Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Práctica estilo musical para programación de radio	10%
	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.	Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Práctica selección de música según audiencia y franja horaria	10%
	3. Software de producción para DJ. Virtual DJ - Técnicas de percepción, identificación y notación musical a través de software de producción para DJ.	d) Se han aplicado las técnicas para la percepción, identificación y notación de elementos musicales usando el software de producción musical para DJ.	Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Uso Virtual 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.	Prueba escrita Cuestionario de autoevaluación Uso Virtual DJ: preparación de sesión	10%

R3 UNIDAD 9 Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual y la emisora de radio				
	TEMPORALIZACIÓN	6 Horas / abril UT 9. mayo (6h)		
	RESULTADO DE APRENDIZAJE	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.	PORCENTAJE	5%
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
	9. Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual y la emisora de radio - Técnicas de localización y consulta de fuentes de información del mercado discográfico y audiovisual. - Estilos, sellos discográficos, estructuras rítmicas e instrumentaciones, entre otros. - Elaboración de presupuestos y ajuste del gasto. - Catalogación informatizada de medios sonoros y visuales - Métodos de búsqueda, ordenación y filtrado de criterios en bases de datos. - Planificación de grabaciones de material original de audio y vídeo.	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.	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de búsqueda de medios sonoros	15%
		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.	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de búsqueda de medios visuales	15%
		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.	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de selección de proveedores de música	15%

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

		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.	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de elaboración de presupuesto	10%
		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	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de catalogación	30%
		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.	Prueba escrita Cuestionarios de autoevaluación Práctica de grabación de recursos sonoros y visuales para su catalogación	10%

R5	UNIDAD 10. Promoción de sesiones de animación musical y visual			
	TEMPORALIZACIÓN	25 Horas / mayo UT 10. mayo (25 h)		
	RESULTADO DE APRENDIZAJE	<i>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.</i>		15%
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
	<p>10. Promoción de sesiones de animación musical y visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - El plan de medios. - Elaboración de información textual para dossiers promocionales de disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys. - Recopilación y preparación de gráficos y fotografías de carácter promocional. - Técnicas de promoción y comunicación en sesiones de animación musical y visual. - Medios de difusión y espacios publicitarios. - 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. 	<p>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.</p>	<p>Prueba escrita Práctica de elaboración de dossier promocional de disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys. Cuestionarios de autoevaluación</p>	30%
<p>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.</p>		<p>Prueba escrita Práctica de promoción de una sesión de animación músico visual Cuestionarios de autoevaluación</p>	20%	
<p>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.</p>		<p>Prueba escrita Práctica de promoción de una programación a través de medios de comunicación Cuestionarios de autoevaluación</p>	15%	

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

		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.	Prueba escrita Práctica de promoción de una sesión a través de medios digitales Cuestionarios de autoevaluación	15%
		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.	Prueba escrita Práctica de autopromoción de disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys. Cuestionarios de autoevaluación	20%

4.3. CRONOGRAMA. Calendario escolar Almería 24/25

s e p t	1	1. La imagen fija. Características y composición
	2	1. La imagen fija. Características y composición
o c t	1	1. La imagen fija. Características y composición
	2	2. Elementos del lenguaje audiovisual
	3	2. Elementos del lenguaje audiovisual
	4	2. Elementos del lenguaje audiovisual
n o v e	1	2. Elementos del lenguaje audiovisual
	2	3. Fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical
	3	3. Fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical
	4	3. Fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical
d i c	1	3. Teoría y técnica del montaje: fragmentación de espacio y tiempo, sincronización visual-musical
	2	4. Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio

e n e r o	1	4. Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio
	2	4. Empresas de animación músico-visual y emisoras de radio
	3	5. Programación de sesiones de animación músico visual DUAL
fe b	1	5. Programación de sesiones de animación músico visual DUAL
	2	5. Programación de sesiones de animación músico visual DUAL
	3	6. Sonido y sonoridad. Lenguaje musical
	4	6. Sonido y sonoridad. Lenguaje musical
m a r z o	1	6. Sonido y sonoridad. Lenguaje musical
	2	7. Estilos musicales contemporáneos.
	3	7. Estilos musicales contemporáneos.
	4	7. Estilos musicales contemporáneos.

a b r i l	1	8. Software de producción para DJ. Virtual DJ
	2	8. Software de producción para DJ. Virtual DJ
	3	9. Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual y la emisora de radio
	4	9. Catálogos de medios sonoros y visuales de la sala de animación músico visual y la emisora de radio
m a y o	1	10. Promoción de sesiones de animación musical y visual
	2	10. Promoción de sesiones de animación musical y visual
	3	10. Promoción de sesiones de animación musical y visual
	4	10. Promoción de sesiones de animación musical y visual

Se establecen 3 períodos de formación:

- **Formación inicial en el centro educativo: antes de la estancia en la empresa**
- **Formación en la empresa**
- **Formación posterior en el centro educativo: después de la estancia en la empresa**

5. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

El grupo lo forman 28 alumnos, la mitad menores de edad. Tienen edades comprendidas entre los 16 y los 22 años, y un alumno de mayor edad con formación en imagen. La mayoría de los estudiantes son de Almería y pueblos cercanos a la capital. Los alumnos de pueblos más lejanos se alojan en residencias escolares o en pisos compartidos en la capital. El ambiente entre ellos es respetuoso y se muestran atentos en clase. La asistencia del grupo es regular.

En cuanto a lo académico, la mayoría han accedido al Ciclo tras finalizar la ESO o tras la finalización de un Ciclo Formativo de Grado Básico. Hay tres alumnos con informe psicopedagógico.

Una vez realizada la evaluación inicial, se constata que se desenvuelven bien en el mundo informático y comprenden y encuentran bien las opciones operacionales de los programas, pero en general no tienen conocimientos de los contenidos del módulo.

6. METODOLOGÍA

La eficacia en la motivación del alumnado y la transmisión de conocimientos precisa del conocimiento de ciertas técnicas y principios. Los principios que no guiarán son:

1. Poner en práctica un aprendizaje funcional; es la máxima prioridad de la FP y de esta metodología. Consiste en basar el proceso de aprendizaje en el “saber-hacer” y luego transferir lo aprendido al mundo laboral. Las prácticas, basadas en situaciones demandadas en la profesión, se irán desarrollando día a día, proporcionando el camino para hacerlo realidad.
2. Potenciar la autoeducación, teniendo en cuenta que el alumnado consigue su autonomía intelectual cuando es capaz de aprender por sí mismo. De esta forma se incorporarán estrategias que le permitan establecer una organización independiente de su trabajo, la búsqueda autónoma de información y el estudio individual.
3. Establecer las condiciones apropiadas para trabajar en grupo, en donde el alumno/a tendrá que integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, así como coordinar equipos.
4. Desarrollar en el alumnado la capacidad para resolver problemas. Se trata de que sea capaz de identificar y analizar los elementos significativos que constituyen un problema para resolverlo con buen criterio y de forma efectiva.
5. Partir del nivel de desarrollo del alumno/a y de sus aprendizajes previos, donde además de atender a los rasgos psicológicos de la edad, también se tendrá en cuenta los conocimientos adquiridos, tanto generales como específicos. Alcanzaremos este principio mediante actividades de detección de conocimientos previos al inicio de cada unidad de trabajo y con la ayuda esencial de la prueba de diagnóstico inicial.

6. Seguir las recomendaciones del aprendizaje significativo, dando prioridad a aquellos que se consiguen a través de la experiencia, de la comprensión razonada de lo que se hace y de la aplicación de procedimientos que resuelven las actividades. De esta forma, se consigue que el alumno/a sea capaz de integrar nuevos contenidos en su estructura previa de conocimientos.
7. Poner en práctica una enseñanza acorde con la evolución tecnológica, ya que es fundamental dada la naturaleza cambiante del mundo actual, potenciando el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Por ello es fundamental proporcionar al alumnado materiales y recursos educativos actualizados.
8. Utilizar un enfoque interdisciplinar en cuanto a conceptos, técnicas, métodos y procedimientos, con otros módulos del Ciclo, de forma que permita integrar las funciones y los procesos de trabajo comunes marcados por los elementos de la competencia profesional.
9. Proporcionar la motivación necesaria, de cara a fomentar en el aula un clima de trabajo y convivencia adecuado. La actitud diaria del docente es clave para el clima que finalmente se desarrolle en clase. Con una actitud positiva, enérgica y distendida voy a favorecer que los alumnos/as estén en esa misma línea, que vengan motivados a clase y que finalmente hagan las tareas.
10. Considerar esta programación como un instrumento para la docencia flexible y capaz de adaptarse a las circunstancias futuras. Mediante los instrumentos para la evaluación de la práctica docente, esta programación podrá ser ampliada o modificada en cualquier momento que se requiera.

6.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Se aplicarán diferentes metodologías que permitirán el desarrollo competencial y que se podrán alternar en función de las necesidades y objetivos educativos.

- **Metodologías expositivas**, que integran los procesos de aprendizaje basadas en priorizar explicaciones o demostraciones por parte del docente y la ejecución por parte del alumnado de las actividades y tareas propuestas. Sirven especialmente para trabajar los procesos de orden inferior (recordar, comprender y aplicar) según la taxonomía de Bloom. Evidentemente esta metodología deberá combinarse con otras estrategias que impliquen los procesos de orden superior (analizar, evaluar y crear), que permitan alcanzar el desarrollo de competencias.
- **Flipped learning (aprendizaje inverso) o flipped classroom (clase invertida)**. Es un enfoque pedagógico en el que se traslada parte del proceso de aprendizaje fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades, guiadas y retroalimentadas por el docente. Para facilitar su aplicación se recomienda recurrir al itinerario multimedia, en especial antes de iniciar la Unidad de Trabajo, a través de los videos introductorios.
- **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)**. Parte de la creación de situaciones de aprendizaje simuladas o tareas competenciales, que buscan la resolución de un determinado reto o

problema, que requiere la realización de diferentes tareas para llegar a una meta. La metodología ABR es una propuesta alternativa para la adquisición de las competencias.

- **Trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo.** Se prioriza el trabajo en equipo en la realización de actividades y tareas con distintas finalidades: analizar opciones, resolver problemas, elaborar creaciones, de manera que aprendan unos de los otros, trabajen entre ellos y tomen decisiones, promoviendo el trabajo colaborativo. En ocasiones se plantean actividades o proceso de trabajo específicos para desarrollar habilidades colaborativas.
- **Rutinas y destrezas de pensamiento eficaz.** Son habilidades que favorecen la estructuración del pensamiento. Las rutinas son patrones sencillos que ayudan a pensar; las destrezas tienen un nivel de complejidad mayor, son más específicas para ejercicios determinados y precisan de organizadores gráficos (mapas de comparación, mapas de burbuja, etc.) para su aplicación.
- **Aprendizaje personalizado.** La elección de distintos temas para para trabajar dentro de cada unidad permite acceder al conocimiento a través de diferentes vías, lo cual está en sintonía con el Diseño Universal para el Aprendizaje.

Para conseguir que el alumnado adquiriera la polivalencia necesaria en este módulo, es conveniente que se trabajen las técnicas relacionadas con la preparación de actuaciones y sesiones de animación musical y visual (imagen fija, móvil y luces), que están vinculadas fundamentalmente a las actividades de enseñanza aprendizaje de:

- Seleccionar tendencias y estilos musicales y visuales según el tipo de sesiones programadas.
- Planificar la captación de piezas audiovisuales.
- Elaborar catálogos de medios sonoros y visuales para la animación musical, y visual en vivo.
- Programar actividades en salas de animación músico visual.
- Promocionar actividades de salas de animación músico visual, disc-jockeys, vídeo-jockeys y light-jockeys.

6.2. RECURSOS DIDÁCTICOS

Recurso es cualquier elemento que ayude al profesorado y al alumnado a realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, en este sentido la totalidad de los elementos del currículo son un recurso, en cuanto mediador sociocultural. Podemos diferenciar **cuatro tipos de recursos según los espacios**:

RECURSOS DEL ENTORNO Visitas a empresas, instituciones públicas como Universidad, instituciones y organismos públicos y privados, festivales... También incluiríamos aquí los recursos que contribuyan al desarrollo de nuestra programación y que provengan del exterior, como charlas de expertos, participación en concursos...

RECURSOS DEL CENTRO Recursos humanos. Profesorado y alumnado (individualmente y en grupos), coordinadores de proyectos, orientadores.

RECURSOS DE LA EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO. Situación real de desarrollo laboral, supervisada por un tutor laboral.

RECURSOS ESPACIALES Aula ordinaria, salón de usos múltiples...Su organización nos permite analizar las posibilidades de trabajo individual, grupo pequeño, grupo clase, etc., y las diferentes posibilidades de configuración del espacio del aula: mobiliario, medios audiovisuales, zonas de trabajo individual.

En cuanto a **materiales utilizados en clase**, los recursos mediante los cuales se desarrollará este módulo son:

- **Prácticas de empresa**
- **Apuntes facilitados por la profesora:** Estarán disponibles en la plataforma Moodle. Estos apuntes serán elaborados con el apoyo de libros que forman parte de la Bibliografía de aula.
- **Bibliografía de Aula:** se detalla al final de esta programación.
- **Materiales complementarios:** materiales audiovisuales (videos, películas..), presentaciones para explicar un aspecto específico de los contenidos, o como modelo para guiar a los alumnos en el desarrollo de los trabajos prácticos de las unidades.
- **Materiales audiovisuales específicos para cada Unidad:** tutoriales, ejercicios para desarrollar, entrevistas, artículos, textos, preguntas para responder, documentación profesional técnica.
- **Plataforma Moodle:** Mediante el espacio de intercambio de materiales y subida de prácticas y actividades habilitado a tal fin, los alumnos podrán acceder a los materiales de forma fácil y organizada.
- **Pizarra:** Servirá de apoyo para la explicación de conceptos.
- **Ordenadores** con sistema operativo Windows. Se recomienda al alumnado traer a clase sus portátiles si los tuvieran. Se utilizará el software gratuito Virtual DJ.
- **Plataforma Google** para centros educativos y todos sus servicios: Drive, Documentos, Hojas de cálculo, Sites...
- **Conexión a Internet:** Se utilizará Internet como medio de búsqueda y selección de información para aquellas actividades que lo requieran. En ocasiones se proporcionará a los alumnos una relación de páginas de consulta, y en otras, serán ellos los que deban discriminar la información de distintas webs.
- **Sistema de proyección de imágenes** para toda el aula: Monitor de TV, vídeo, altavoces y pizarra digital.

7. EVALUACIÓN

Al evaluar conocemos y valoramos los diversos aspectos que se dan en la tarea educativa y de este modo podemos actuar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje para regularlo y mejorarlo. La evaluación ha de realizarse constatando si dicho proceso responde a los **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** recogidos en cada **RESULTADO DE APRENDIZAJE** establecidos en el Decreto.

Los criterios de evaluación establecen el tipo y el grado de aprendizaje que se espera haya alcanzado el alumnado en un momento determinado respecto a los resultados de aprendizajes. Dichos criterios están detallados en cada una de las unidades didácticas.

7.1 TIPOS DE EVALUACIÓN

- **EVALUACIÓN INICIAL Y DIAGNÓSTICA.** La evaluación inicial tiene una doble finalidad: identificar los conocimientos previos del alumnado (función diagnóstica) y favorecer la motivación hacia el estudio de la UT (función motivadora).

La evaluación inicial se lleva a cabo mediante diferentes registros: competencia digital, oral, escrita, conocimientos previos, actitud... Esta evaluación no comportará calificación sino un análisis cualitativo de nivel inicial individualizado y el nivel general del grupo.

Por otra parte, al comienzo de cada resultado de aprendizaje, se llevará a cabo una evaluación inicial o detección de conocimientos para detectar posibles errores y aciertos, ideas preconcebidas, conectar con las experiencias del alumno a la par que se introduce la materia.

- **EVALUACIÓN CONTINUA.** La evaluación ha de ser, en esencia, continua y, por lo tanto, forma parte del proceso educativo como un elemento inseparable de este. De esta manera, la información que aporta servirá para adaptar los procesos de enseñanza aprendizaje y ajustar las medidas de refuerzo educativo.

PÉRDIDA AL DERECHO DE EVALUACIÓN CONTINUA: El alumno o alumna perderá el derecho de evaluación continua para todo el curso, salvo junio, si las faltas de asistencia superan el 25% del total de horas del módulo (160 horas), es decir, 40 horas.

- **EVALUACIÓN FINAL.** Se lleva a cabo al final del proceso educativo, al finalizar el módulo profesional, para comprobar si se han superado los Resultados de Aprendizaje y en qué medida se han alcanzado las competencias.

7.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Cada actividad evaluativa ha de estar definida por:

- Los Criterios de Evaluación asociados.
- El tipo de agrupamiento, que será, normalmente: individual, parejas, grupo pequeño y grupo clase.

- El agente evaluador. En este sentido se distingue entre: evaluación docente, coevaluación o autoevaluación.
- **El instrumento de evaluación** que el alumnado utilizará para realizar la actividad o presentarla. Se puede contar con una gran variedad de instrumentos. Entre ellos podemos contar:
 - **Organizadores gráficos de destrezas de pensamiento:** mapas de toma de decisiones, diagramas de flujo, mapas de comparación, etc.
 - **Creaciones:** posts, videos, podcasts, infografías, murales, folletos, etc.
 - **Presentaciones** informáticas o pósteres, como soporte de exposición.
 - **Informes.** Documentos escritos que recogen el proceso y las conclusiones de un trabajo o proyecto.
 - **Dosieres.** Recopilatorios de diferentes actividades que se han ido haciendo.
 - **Test** de preguntas cortas y cerradas.
 - **Pruebas orales.**
 - **Pruebas escritas.**
 - **Portfolios.** Carpetas o recopilatorios de los trabajos que van realizándose durante un periodo.

Las **herramientas de evaluación** sobre las pruebas o procesos evaluativos, que permiten evidenciar la adquisición de los aprendizajes. Consideraremos los siguientes:

- **Lista de control o *checklist*.** Sirve para comprobar el cumplimiento (presencia/ ausencia) de un listado de requisitos o indicadores.
- **Rúbricas.** Son tablas de doble entrada con diferentes niveles de ejecución de una tarea, actividad o proceso educativo.
- **Lista de observación grupal.** Son tablas con los nombres del alumnado en las filas y las características observables en las columnas. Son útiles para la observación procedimental o actitudinal en trabajos en grupo.
- **Solucionarios con criterios de corrección.** Se establecen sobre todo para pruebas escritas.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se hará por resultados de aprendizaje, siendo la nota la media ponderada de los resultados de aprendizaje expuestos en esta programación. Para superar el módulo en su totalidad, el alumnado debe contar con todos los resultados de aprendizaje aprobados (calificación positiva en cada uno de ellos con nota igual o superior a cinco puntos) y con todos los criterios de evaluación de cada resultado de aprendizaje con una nota superior a 1. Un trimestre no tendrá una calificación positiva si alguno de los resultados de aprendizaje trabajados no está superado.

Es necesario realizar todas las actividades y pruebas para superar el módulo profesional. Se destinarán fechas de recuperación de prácticas y pruebas escritas suspendas o sin presentar.

Las **faltas de ortografía** en los exámenes, trabajos, ejercicios... así como la mala presentación de estos (ausencia de márgenes, no dejar doble espacio entre párrafos...) puede restar 0,1 por falta y hasta un máximo de un punto en la nota del examen, trabajo, ejercicios, etc.

Para la calificación positiva de ejercicios de ELABORACIÓN DE GRÁFICOS, CREACIONES, PRESENTACIONES, INFORMES, DOSSIERES, PORTFOLIOS... cabe señalar lo siguiente:

- Los ejercicios deben necesariamente ajustarse a lo estipulado para los mismos en cuanto a contenido y forma, y corrección gramatical y ortográfica, de lo contrario no serán calificados.
- En las pruebas prácticas que exijan la manipulación de material y equipos técnicos, se tendrá en cuenta el correcto empleo de los mismos por parte del alumno. Las pruebas suspendas contarán con una recuperación .
- Cada producción tiene una fecha de presentación fijada. Los alumnos que no presenten sus ejercicios en fecha podrán presentarlos en una nueva fecha pero los contenidos y características del ejercicio pueden no ser exactamente los mismos, ya que habrá ejercicios que se hayan corregido en clase o que sean susceptibles de ser copiados entre compañeros que ya los presentaron.
- Como modalidad presencial, la aplicación del proceso de evaluación continua del alumnado requiere de su asistencia y participación en las actividades programadas para el módulo profesional, con lo cual es indispensable que el alumnado realice estas pruebas, ejercicios y/o trabajos en las horas de clase bajo la supervisión de la profesora. No se admitirá la presentación de prácticas de alumnos/as que no hayan asistido a clase en las horas de trabajo destinadas a dicha práctica.
- En el caso de que un alumno/a no supere el ejercicio práctico, se devolverá al alumno/a con las observaciones oportunas y tendrá la oportunidad de volver a presentarlo con las correcciones pero la fecha será igualmente establecida. Si el alumno/a no presenta el ejercicio en esa fecha, lo presentará en la misma fecha que los que nunca han presentado el ejercicio.
- En las prácticas grupales quien no asista o haya faltado a más del 20% de las horas destinadas a la práctica, tendrá que realizarlas individualmente.

Para la calificación positiva de **PRUEBAS ESCRITAS** de carácter teórico-práctico cabe señalar lo siguiente:

- Al finalizar cada resultado de aprendizaje, se realizará una prueba escrita para examinar los conocimientos teóricos-prácticos. Esta prueba escrita contendrá preguntas tipo test, de definición y de desarrollo, que contendrá todos los contenidos impartidos en clase hasta la fecha.
- Durante las pruebas escritas no serán admitidos alumnos que lleguen con retraso más de 5 minutos de haber comenzado la prueba, de forma que constarán en acta como "no presentado".
- El alumno que atente contra la validez de las pruebas escritas o prácticas con cualquier medio que le permita falsear los resultados, será excluido de la prueba y tendrá un 0 en la calificación de la prueba falseada. Asimismo, el alumno que hable o perturbe intencionadamente el procedimiento de la prueba, una vez se haya indicado el comienzo de la misma, será excluido de la prueba y su calificación será 0.
- De igual forma, si se sospecha del fraude durante la corrección de la prueba, se podrá someter al alumno/a a otro examen a la mayor brevedad posible.
- Si un alumno/a **no puede asistir a una prueba escrita**, siempre que se pueda, la realizará junto a la prueba del siguiente resultado de aprendizaje.

Tanto las producciones del alumnado como las pruebas escritas se realizarán, presentarán, archivarán y calificarán a través de la plataforma Moodle y las diferentes aplicaciones de Google for Education (Drive, Suites, docs...). Cualquier entrega por otro medio no será válida.

Para la calificación positiva de la **FORMACIÓN EN LA EMPRESA** durante el periodo de dualización cabe señalar lo siguiente:

A partir del segundo trimestre, el alumnado realizará un **periodo de formación en la empresa de 3 semanas**, lo que corresponde a 15 horas del módulo. El seguimiento y la evaluación de los resultados de aprendizaje que se trabajan tanto en el centro como durante la formación en empresa u organismo equiparado serán realizadas de manera coordinada por el tutor dual, en colaboración directa con las profesoras del módulo. El tutor laboral reflejará su valoración acerca de los logros concretados de las Actividades formativas correspondiente a los criterios de evaluación dualizados del RA4 mediante la cumplimentación de una "Ficha de evaluación" que le será entregada, con un rango de "Muy Deficiente, Deficiente, Aceptable, Bien, Muy Bien y Óptimo". Esta valoración se recogerá y se ajustará la evaluación.

En la siguiente tabla figuran las calificaciones que corresponden a los logros concretados de cada actividad formativa en la empresa:

Descriptor y logros en la empresa	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bien	Muy bien	Excelente
	1-2	3-4	5	6	7-8	9-10

7.4. RECUPERACIÓN Y MEJORA DE CALIFICACIÓN

- **PARA LAS EVALUACIONES PARCIALES:** Los conceptos no superados en cada resultado de aprendizaje se incluirán en la prueba escrita del siguiente. Con respecto a los procedimientos, los ejercicios prácticos no entregados o con menos de un 5, podrán ser entregados en un nuevo plazo que establecerá la profesora.

Si el alumno no supera los criterios de **evaluación dualizados**, éstos serán recuperados en el centro mediante pruebas escritas y prácticas en el plazo que determine la profesora.

- **PARA PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:** El alumnado que pierda el derecho a la evaluación continua no será evaluado por las actividades programadas periódicamente durante el curso sino que tendrá que presentarse a la evaluación final de junio.

Durante este periodo el alumnado tendrá un plan de recuperación de acuerdo a los resultados no superados, con pruebas escritas y prácticas que serán similares en número y contenido a las realizadas durante el curso.

Es indispensable la asistencia a todas las sesiones de recuperación por parte del alumnado. Se utilizará, en su mayor parte, la plataforma Moodle para dar registro de la entrega de tareas en la fecha estipulada, de acuerdo con el plan de recuperación marcado y velando porque la realización de las pruebas y prácticas se haga bajo la supervisión de la docente. Los criterios de evaluación y calificación serán los mismos que se han expuesto anteriormente.

- **PARA EVALUACIÓN FINAL (JUNIO).** En el mes de junio se lleva a cabo un periodo de recuperación para el alumnado que no haya superado algún resultado de aprendizaje y para el alumnado que ha perdido la evaluación continua. En la evaluación final se mantendrán los mismos criterios de evaluación.

Al alumnado que no supere el módulo durante el curso y que no haya perdido evaluación continua se le entregará una ficha individual informativa con las actividades y pruebas que tendrá que desarrollar durante el mes de junio para ser evaluado en la evaluación final. La ficha se elaborará en función de los resultados de aprendizaje no superados.

El alumnado que haya perdido evaluación continua realizará todas las actividades práctica y teóricas correspondientes a cada criterio de evaluación, y todos los resultados de aprendizaje. Los instrumentos y criterios de evaluación para estas prácticas serán los mismos que los establecidos en las tres evaluaciones anteriores.

Todo el alumnado debe asistir obligatoriamente a clase y realizar las correspondientes prácticas tutorizadas por la profesora.

Al alumnado que habiendo superado el módulo desee subir nota, se examinará de nuevo en la prueba final de un examen con contenido teórico y casos prácticos. Se mantendrá siempre la mayor nota obtenida.

8. CONVOCATORIAS

Este módulo dispondrá de 4 convocatorias, una convocatoria por cada curso escolar.

- **Convocatoria extraordinaria (“de gracia”)**. Se concederá con carácter excepcional, previa solicitud, y sólo una vez por módulo, una vez agotadas las 4 convocatorias. Las causas alegadas podrán ser enfermedad grave o accidente de trabajo, trabajo incompatible en horario, cuidado de hijos menores de 16 meses, o accidente o enfermedad grave de un familiar. Se podrá solicitar entre el 1 y el 15 de julio de cada año, en la secretaría del centro y el director/a lo resolverá provisionalmente antes del 5 de septiembre. Tras un plazo de 5 días de alegaciones, la resolución definitiva se hará pública el 10 de septiembre.
- **Baja de oficio**. Según el artículo 8 de la ORDEN de 29 de septiembre de 2010 en caso de que transcurrieran 10 días de clase y un alumno no se incorporara o mostrara una inasistencia reiterada tanto al presente módulo como al resto de módulos de este Ciclo, se le avisará de la baja y se le dará 10 días más para su incorporación al transcurso normal de las clases. Si no se incorporara se haría efectiva la baja. Esto es, pérdida de convocatoria y de derecho a reserva de plaza.

8.1. EXENCIÓN DEL PERIODO DE FORMACIÓN EN EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO

La exención del periodo de formación en empresa u organismo equiparado se producirá en el marco del régimen general. Podrán solicitar la exención de la formación en empresa u organismo equiparado quienes acrediten una experiencia laboral mínima de seis meses. La exención del periodo de formación en empresa podrá ser total o parcial, en función del plan de formación y su grado de coincidencia con los resultados de aprendizaje asignado a desarrollar en la empresa. La exención se solicitará en el centro de Formación Profesional donde se haya formalizado la matrícula.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

El artículo 15 del Real Decreto 659/2023 de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional señala la responsabilidad de las administraciones de fomentar la equidad e inclusión, la igualdad de oportunidades y la no discriminación en la formación profesional a lo largo de la vida laboral, adoptando al efecto las medidas de flexibilización y las alternativas metodológicas de accesibilidad al currículo, de adaptación temporal y diseño universal que sean necesarias.

Las personas con necesidades específicas de apoyo educativo o formativo tienen necesidad de una atención diferente a la ordinaria durante su formación. Esta atención se rige por la normalización, inclusión y accesibilidad y la adaptación de condiciones facilitadoras de la adquisición de los aprendizajes y de las evaluaciones.

Aunque no se contemplan adaptaciones significativas sí tendrán cabida adaptaciones no significativas relativas, por ejemplo, a la secuenciación de contenidos, la eliminación de contenidos secundarios o de ampliación que no se consideren fundamentales, la exposición de videos ilustrativos, la modificación de agrupamientos previstos y especialmente la inclusión de actividades de refuerzo y recuperación.

En principio, se facilitará la integración del alumnado en clase organizando trabajos en grupo para mejorar situaciones individuales y aprovechar espacios y medios. Dependiendo de la práctica, el alumnado podrá elegir a sus compañeros o trabajar con quienes proponga el profesorado que mediará si hubiera algún problema en este sentido.

Para atender al alumnado con necesidades específicas se articulan tres medidas:

Medidas de carácter general, entre las que estarán:

-El seguimiento personalizado del alumnado y su orientación en los apartados que dificulten su aprendizaje, así como el refuerzo educativo y tutorial en base a una atención lo más individualizada posible.

-Estrechar los conceptos al marco de los contenidos básicos establecidos por ley.

-Programar estrategias metodológicas como realizar material didáctico más asequible, planear actividades de distintos grados de dificultad y establecer ejercicios de refuerzo y/o recuperación o ampliación para cada una de las unidades didácticas.

-Realizar recuperaciones de materia a lo largo de los distintos trimestres y establecer nuevos calendarios de entrega para los trabajos.

-Proponer la interacción de alumnado, es decir, que ciertos alumnos actúen de tutores frente a otros, favoreciendo el desarrollo de las dos partes.

-Adaptar la metodología del aula, por ejemplo, organizando y favoreciendo el trabajo por parejas o grupos.

Medidas de refuerzo:

Alumnado con problemas puntuales que necesite apoyo específico para lo que se establecerán pequeñas modificaciones en la secuenciación de contenidos o actividades, introduciendo nuevos o modificando algunos, aunque nunca de forma significativa.

Medidas extraordinarias:

-Se procurarán adaptaciones de acceso, por ejemplo, mediante la modificación en los materiales y recursos para aquellos que tengan alguna deficiencia física o sensorial. Se necesitará del apoyo de profesionales especializados para realizar la adaptación curricular, así como material de apoyo específico.

-En el caso de dificultades con el idioma, la profesora se compromete a mejorar la dicción, a estar atenta a cualquier falta de comprensión y a realizar explicaciones adicionales para aquel alumnado que lo necesite.

-Se animará al alumnado con experiencia profesional en trabajos relacionados con el módulo –también a los repetidores- a que las compartan con sus compañeros y se le propondrán actividades paralelas de ampliación.

Además, se debe tener en cuenta que debemos actuar siempre asesorados por el Departamento de Orientación, son estos los que deben, de acuerdo con este documento, realizar las actuaciones que en cada caso crean necesarias, así como realizar propuestas de actuación que entiendan deban ser incluidas en este plan.

Por último, destacar que todas estas actuaciones tienen por finalidad que el alumnado logre alcanzar los objetivos expresados en este documento y en definitiva, ayudar a que mejore sus posibilidades de inserción profesional completando la formación de carácter técnico.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Los contenidos y la práctica general serán completados por:

- Visitas guiadas a diferentes espacios de animación músico-visual de la ciudad con objeto de conocer de primera mano los pormenores de la puesta en escena de un espectáculo. Para ello se solicitará por escrito el permiso correspondiente a la institución de la que dependa el espacio, exponiendo el carácter de la misma, pidiendo además que el recorrido cuente con las explicaciones del personal técnico. También se visitará un estudio de grabación radiofónica.
- Recomendación y asistencia a conciertos y festivales. Para ello se analizará la programación cultural, tanto del municipio donde se encuentre el instituto en el que se desarrollan las clases como municipios adyacentes, así como a jornadas y festivales especializados, por ejemplo, asistencia al festival “Almería Western Film Festival” y FICAL.
- Charlas con personal especializado del sector y master class.

11. CONTRIBUCIÓN A PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO

- Coeducación. Como eje transversal se proponen cuestiones relacionadas con la educación en valores, convivencia, interculturalidad y medio ambiente, pero especialmente se incidirá en la igualdad de género y la inclusión.
- TDE. El módulo participará del programa Transformación Digital Educativa del centro con la utilización de Moodle, blog personalizado, podcast y redes sociales, entre otras herramientas. Se buscará asimismo la sostenibilidad suprimiendo entregas en papel siempre que sea posible.
- Plan de Igualdad
- Plan de Biblioteca / Lectura
- Participación en Aula de Cine
- Desarrollo del convenio con La oficina, gestora de la Casa del Cine

12. BIBLIOGRAFÍA

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.
- Rivas, I. Aprendiz de DJ. Barcelona: Altaria, 2019.

Otros materiales que ofrecen propuestas prácticas al alumnado:

- Manual Virtual DJ
- Manual Adobe Premiere
- Manual Adobe Photoshop

ANEXO. RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Dimensiones de la evaluación de las programaciones didácticas.

1.- Contextualización y coherencia con el Proyecto de Centro.

2.- Resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.- Medidas de atención a la diversidad.

DIMENSIÓN	Contextualización y coherencia con el Proyecto Educativo		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	1.- Cotejo de documentación.		
INDICADORES	NIVELES DE LOGRO		
	EXCELENTE	ADECUADO	INADECUADO
Las P.D. se han planificado siguiendo los criterios recogidos en el Plan de Centro.	La P.D. recoge todos los criterios y apartados establecidos en el Plan de Centro utilizando la plantilla ofrecida por el mismo.	La P.D. recoge todos los criterios y apartados establecidos en el Plan de Centro no utilizando la plantilla común.	La P.D. no recoge todos los criterios y apartados establecidos en el Plan de Centro.
Las P.D. son lo suficientemente concretas para guiar la intervención docente.	La organización de contenidos y secuenciación de criterios de evaluación es una guía eficaz para la actividad del docente en el aula.	La organización de contenidos y secuenciación de criterios de evaluación presenta imprecisiones que dificultan su uso como guía de la intervención docente.	El diseño de la P.D. impide su uso como guía docente restringiendo su utilidad a la de cumplir con un requisito administrativo.
Las P.D. establecen el procedimiento para realizar los cambios necesarios.	La P.D. determina los momentos y las decisiones que determinarán posibles cambios y adaptaciones de la misma.	La P.D. determina las decisiones sin especificar los momentos que realizar los cambios y adaptaciones de la misma.	La P.D. no determina las decisiones ni los momentos en los que se deberían realizar los cambios y adaptaciones de la misma

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

DIMENSIÓN	Resultados del proceso enseñanza-aprendizaje		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	1.-Cotejo de documentación		
INDICADORES	NIVELES DE LOGRO		
	EXCELENTE	ADECUADO	INADECUADO
Las P.D. describen el procedimiento para realizar los cambios necesarios a partir de los resultados de las distintas evaluaciones con especial atención a la evaluación inicial.	La P.D. determina los momentos y las decisiones que determinarán posibles cambios y adaptaciones de la misma.	La P.D. determina las decisiones sin especificar los momentos que realizar los cambios y adaptaciones de la misma.	La P.D. no determina las decisiones ni los momentos en los que se deberían realizar los cambios y adaptaciones de la misma
Las P.D. han organizado y secuenciado los criterios de evaluación en relación a las distintas unidades didácticas.	La P.D. ha secuenciado y organizado el 100% de los contenidos y criterios de evaluación.	La P.D. ha secuenciado y organizado el 100% de los contenidos y la mayoría de los criterios de evaluación.	La P.D. no recoge de manera secuenciada el 100% de los contenidos y parte de los criterios de evaluación no están organizados.
Las P.D. determinan los criterios de evaluación mínimos imprescindibles.	La P.D. tiene descritos el nivel de logro de todos los criterios de evaluación.	La P.D. tiene descritos el nivel de logro de criterios de evaluación en todos los objetivos o resultados de aprendizaje.	La P.D. no tiene descritos el nivel de logro de la mayoría de los criterios de evaluación.
Las estrategias metodológicas recogidas en las P.D. y desarrolladas en el aula favorecen el aprendizaje autónomo del alumnado.	Las estrategias metodológicas descritas en la PD. incluyen una amplia variedad de actividades centradas en la adquisición de las competencias, resultados de aprendizaje, favoreciendo el trabajo autónomo.	Las estrategias metodológicas incluyen actividades centradas en la adquisición de las competencias, resultados de aprendizaje, favoreciendo el trabajo autónomo en la mayoría de las unidades didácticas	Las estrategias metodológicas incluyen en escasa situaciones actividades centradas en la adquisición de las competencias, resultados de aprendizaje, favoreciendo el trabajo autónomo

Programación de preparación de sesiones de vídeo DJ- IES Albaida

Las P.D. recogen la planificación de la actividad educativa en el escenario semipresencial, on line con especial atención a los criterios de calificación de dichos escenarios.	La P.D. tiene descrito mediante anexos la actividad educativa de todas las unidades didácticas detallando los cambios de los criterios de calificación para estas situaciones.	La P.D. tiene descrito mediante anexos la actividad educativa de todas las unidades didácticas detallando los cambios de los criterios de calificación para estas situaciones aunque presenta imprecisiones tanto en la organización y secuenciación de los contenidos y criterios como en los criterios de calificación	La P.D. no tiene descrito mediante anexos la actividad educativa de todas las unidades didácticas detallando los cambios de los criterios de calificación para estas situaciones.
DIMENSIÓN	Medidas de atención a la diversidad		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	1.- Cotejo de documentación / Informes Departamento de Orientación.		
INDICADORES	NIVELES DE LOGRO		
	EXCELENTE	ADECUADO	INADECUADO
Programa alumnado con materias no superadas de cursos anteriores.	La P.D. tiene recogido el plan actividades, seguimiento y evaluación del alumnado con materias pendientes de otros cursos.	La P.D. tiene recogido el plan actividades y evaluación del alumnado con materias pendientes de otros cursos.	La P.D. no tiene recogido el plan actividades, seguimiento y evaluación del alumnado con materias pendientes de otros cursos.
Medidas para el alumnado NEAE.	La P.D. tiene recogido el conjunto de medidas aplicables a los alumnos y alumnas con NEAE (ACI's significativas y no significativas)	La P.D. tiene recogido el conjunto de medidas aplicables a los alumnos y alumnas con NEAE (ACI's significativas y no significativas) aunque presenta imprecisiones en la aplicación de las mismas.	La P.D. no tiene recogido el conjunto de medidas aplicables a los alumnos y alumnas con NEAE (ACI's significativas y no significativas)