

# Programación

**Materia: IDI2BA - Imagen Digital**
**Curso: 2º**
**ETAPA: Bachillerato de Música y Artes Escénicas**

## Plan General Anual

**UNIDAD UF1: EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y CONCEPTOS BÁSICOS.**  
 Softwares, aplicaciones y websites.

**Fecha inicio prev.:**  
 14/09/2023

**Fecha fin prev.:**  
 22/12/2023

**Sesiones prev.:**  
 24

## Saberes básicos

### A - Evolución histórica y conceptos básicos.

0.1 - Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital:

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.1 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.2 - La imagen bitmap y el collage digital.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.3 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.4 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.5 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.

### E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.

0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.</p>	<p>#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%</p> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b> • Trabajos:100%</p>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	<p>#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%</p> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b> • Trabajos:100%</p>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	<p>#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%</p> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b> • Trabajos:100%</p>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.</p>	<p>#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%</p> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b> • Trabajos:100%</p>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.</p>	<p>#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%</p> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b> • Trabajos:100%</p>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<p>4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>#.4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos: 100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CC</li> <li>CCEC</li> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CE</li> <li>CPSAA</li> </ul>
---	--	---	--------------	--

<p><b>UNIDAD UF2: LA IMAGEN DIGITAL FIJA. LECTURA DE IMÁGENES. LOGOTIPO Y FOTOGRAFÍA. Softwares, aplicaciones y websites.</b></p>	<p><b>Fecha inicio prev.:</b> 14/09/2023</p>	<p><b>Fecha fin prev.:</b> 22/12/2023</p>	<p><b>Sesiones prev.:</b> 24</p>
---	--	---	--------------------------------------

## Saberes básicos

### B - La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

0.1 - Arte digital y fotografía.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.

0.3 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.

0.4 - Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.

0.5 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.1 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.2 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.3 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.4 - Simbología del color en la publicidad.

### E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.

0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.</p>	<p>#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.</p> <p>#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.</p> <p>#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.</p>	<p>#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.</p>	<p>#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%	1,750	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	#.4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%	1,750	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	#.4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	<b>Eval. Ordinaria:</b> • Trabajos:100%	1,750	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<b>UNIDAD UF3: LA IMAGEN DIGITAL FIJA. PUBLICIDAD Y FOTOGRAFÍA. Softwares, aplicaciones y websites.</b>	<b>Fecha inicio prev.: 08/01/2024</b>	<b>Fecha fin prev.: 21/03/2024</b>	<b>Sesiones prev.: 15</b>	

## Saberes básicos

### B - La imagen digital fija. Lectura de imágenes.

0.1 - Arte digital y fotografía.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.

0.3 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.

0.4 - Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.

0.5 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.1 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.2 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.3 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...

0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.4 - Simbología del color en la publicidad.

### E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.

0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.</p>	<p>#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.</p> <p>#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.</p> <p>#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.</p>	<p>#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.</p>	<p>#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<p>4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>#.4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CC</li> <li>CCEC</li> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CE</li> <li>CPSAA</li> </ul>
	<p>#.4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CC</li> <li>CCEC</li> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CE</li> <li>CPSAA</li> </ul>

<p><b>UNIDAD UF4: LA IMAGEN SECUENCIAL EN LA ERA DIGITAL.</b> Softwares, aplicaciones y websites.</p>	<p><b>Fecha inicio prev.:</b> 08/09/2024</p>	<p><b>Fecha fin prev.:</b> 21/03/2024</p>	<p><b>Sesiones prev.:</b> 15</p>
---	--	---	--------------------------------------

## Saberes básicos

### C - La imagen secuencial en la era digital.

0.1 - Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.

0.2 - El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.

0.3 - El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.

0.4 - El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.

0.5 - Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.

### E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.2 - Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.

0.3 - Storyboard: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros.

0.4 - Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.

0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.</p>	<p>#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.</p> <p>#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.</p> <p>#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.</p>	<p>#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.</p>	<p>#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<p>4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>#.4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	<p>#.4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<p><b>UNIDAD UF5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. Softwares, aplicaciones y websites.</b></p>	<p><b>Fecha inicio prev.:</b> 08/04/2024</p>	<p><b>Fecha fin prev.:</b> 16/05/2024</p>	<p><b>Sesiones prev.:</b> 13</p>
--	--	---	--------------------------------------

## Saberes básicos

### D - Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.

0.1 - Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.

0.2 - Plataformas. Youtube, Twitch....

0.3 - Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.

0.4 - El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.

### E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.2 - Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.

0.4 - Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.

0.6 - Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros.

0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
--------------------------	-------------------------	--------------	-------------------------------------	--------------

<p>1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.</p>	<p>#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.</p> <p>#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.</p> <p>#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.</p>	<p>#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
<p>3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.</p>	<p>#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>0,250</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>

<p>4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>#.4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>
	<p>#.4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.</p>	<p><b>Eval. Ordinaria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajos:100%</li> </ul> <p><b>Eval. Extraordinaria:</b></p>	<p>1,750</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> </ul>