

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO

CURSO: 2016 /2017

<b>CICLO FORMATIVO</b>	<b>REALIZACIÓN DE AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS</b>	
<b>MODULO</b>	MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>HORAS ANUALES</b>	<b>HORAS SEMANALES</b>
	168	7
<b>PROFESORADO QUE LA IMPARTE</b>	Macarena Astorga Medina	

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### 1.- OBJETIVOS DEL MÓDULO.

Debido a la importancia de que se alcancen los resultados de aprendizaje establecidos, para su impartición es conveniente que las actividades de enseñanza/aprendizaje se dediquen a la adquisición de las competencias de dichas funciones, en coordinación con el módulo de Planificación del montaje y postproducción de audiovisuales, del presente ciclo.

El presente módulo desarrolla las funciones de edición y postproducción del proyecto de imagen en movimiento y de realización de procesos finales de montaje y postproducción, correspondientes al procesamiento, montaje/edición y postproducción de imágenes, referidas todas ellas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto a los subprocesos de producción de proyectos de cine, vídeo, animación, multimedia interactivo y televisión.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

- a) Aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- b) Analizar las necesidades y funciones de los equipamientos técnicos y materiales para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- c) Analizar la organización funcional, las necesidades y las tareas del personal técnico, para determinar sus características en la realización de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.
- f) Supervisar la elaboración y adecuación de los recursos materiales y técnicos para su disponibilidad según el plan de trabajo de realización de proyectos audiovisuales, espectáculos o eventos.
- g) Establecer los criterios que se van a seguir en el montaje, desmontaje y almacenamiento de los equipamientos técnicos y elementos escénicos empleados en el registro y en la representación de proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos, para su disponibilidad según el plan de trabajo.
- j) Analizar y aplicar las técnicas de montaje idóneas en la consecución de los objetivos comunicativos, para realizar el montaje/edición y postproducción de proyectos audiovisuales.
- n) Analizar las características y posibilidades de los distintos programas y dispositivos de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector audiovisual y de los espectáculos, para su aplicación en la realización de los proyectos audiovisuales y de espectáculos.

ñ) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

o) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

p) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

q) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

u) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

## 2.- BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque temático N° 1	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>La postproducción audiovisual</b>	1.	Antecedentes y evolución de la postproducción audiovisual.	2	x		
	2.	El software de diseño, ilustración, edición y postproducción.	5		x	
	3.	Formatos para proyección de cine digital. El DCP.	2		x	

Bloque temático N° 2	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>Edición de imagen digital.</b>	1.	La imagen digital. Tipos de archivo.	3	x		
	2.	El entorno de trabajo. Interfaz.	4	x		
	3.	Herramientas de selección.	4	x		
	4.	Trabajar con capas y máscaras.	4	x		
	5.	Textos, formas y trazados.	4	x		

Bloque temático N° 3	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>La autoría DVD y BLURAY.</b>	1.	El interfaz de trabajo.	3	x		
	2.	Crear un DVD.	3	x		
	3.	Creación de menús.	3	x		
	4.	Diseño de menús con Photoshop.	3	x		
	5.	Creación de menús animados.	3	x		
	6.	Añadir pistas de audio y subtítulos.	3	x		

Bloque temático N° 4	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>Técnicas y procedimientos de composición multicapa.</b>  <b>(PARTE I: TEORÍA)</b>	1.	El espacio de trabajo	2	x		
	2.	Preparar un proyecto multimedia.	2	x		
	3.	Las Composiciones, el lienzo multimedia.	3		x	
	4.	Características de las composiciones.	3		x	
	5.	Definición y características de las capas.	3		x	
	6.	Tipos de previsualización.	1		x	
	7.	Animación de texto.	3		x	
	8.	Trabajar con máscaras.	3		x	
	9.	Técnicas de incrustación.	3		x	
	10.	Trackmatte y modos de fusión.	3		x	
	11.	Trayectorias de animación	3		x	
	12.	Cambios de velocidad.	2		x	
	13.	Estabilizado y Tracking.	3		x	
	14.	Herramientas y asistentes importantes.	3		x	
	15.	El espacio 3D.	3		x	
	16.	Procesamiento y exportación	2		x	

Bloque temático N° 4	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>Prácticas procedimientos de composición multicapa</b>  <b>(PARTE II: PRÁCTICA)</b>	1.	Introducción al flujo de trabajo.	4		X	
	2.	Animación básica.	4		X	
	3.	Animación de texto.	5		X	
	4.	Capas de forma.	5		X	
	5.	Animar una presentación multimedia.	4		X	
	6.	Animar capas.	4		X	
	7.	Trabajar con máscaras.	5		X	
	8.	Herramientas títere.	4		X	
	9.	Incrustación.	4		X	
	10.	Corregir el color.	5		X	
	11.	Crear objetos 3D.	5		X	
	12.	Utilizar funciones 3D.	3		X	
	13.	Técnicas avanzadas de edición.	3		X	
	14.	Procesamiento y exportación.	3		X	

Bloque temático N° 5	N°	Título Unidad didáctica	Horas	Trimestre		
				1°	2°	3°
<b>Técnicas de corrección de color</b>	1.	Bases de datos, usuarios y proyectos.	1		X	
	2.	Importación y gestión de material.	2		X	
	3.	Corrección de color y etalonaje.	1		X	
	4.	Correcciones primarias.	3		X	
	5.	Correcciones secundarias.	3		X	
	6.	Herramientas de etalonaje.	1		X	
	7.	Salida y exportación de proyectos.	2		X	

### 3. METODOLOGÍA.

Al comenzar el módulo se presentará a los alumnos una síntesis de la programación con los objetivos del módulo, los contenidos que se desarrollarán y como se evaluarán esos contenidos.

Los contenidos se presentan en forma de Unidades de Trabajo (U.T.). Cada Unidad no debe entenderse como algo aislado sino como partes interrelacionadas de la materia del módulo, intentando aumentar el grado de dificultad de los conceptos y procedimientos en la secuenciación de las Unidades y justificando el proceso de formación y evaluación continua del alumno/a.

El contenido del curso está dividido en 4 bloques, relacionado con una las capacidades terminales a conseguir y que a su vez marcan la metodología a seguir para lograr los objetivos.

El método propuesto se basa en las siguientes 4 fases:

- Primera fase: se define el concepto postproducción y se identifican todos los elementos que intervienen en esta última fase del proceso audiovisual, se conocen las empresas de postproducción, productos y destinatarios.
- Segunda fase: se analizan los medios técnicos necesarios, tecnología digital, entornos informáticos. Características y prestaciones.
- Tercera fase: veremos las aplicaciones informáticas implicadas en el proceso de creación e integración de la postproducción audiovisual.
- Por último, en la fase cuarta fase, se aplicarán todos los conocimientos adquiridos y se materializarán en el desarrollo de varios proyectos que se llevarán a cabo durante el curso.

En función a todo lo expuesto, la metodología didáctica para la programación de este módulo se apoya en:

- Clases Teórico-Prácticas para presentar y relacionar conceptos básicos, describir materiales y equipos y explicar de manera instrumental el uso de las herramientas necesarias para trabajar en postproducción.
- Clases Prácticas en la que los alumnos realicen, a partir del material aportado por la profesora, los ejercicios correspondientes a cada bloque temático. Para las prácticas, la metodología general a aplicar será la siguiente:
  - Exposición de contenidos.

- Presentación de prácticas relacionadas.
- Explicación de la finalidad de la práctica y los objetivos a cubrir.
- Descripción del procedimiento en pasos ordenados.
- Realización de la práctica.
- Análisis del resultado.
- Conclusiones.

#### 4.- EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN

La evaluación requiere realizar unas observaciones de manera sistemática, que permitan emitir un juicio sobre el rumbo del proceso de enseñanza aprendizaje, los instrumentos utilizados para ello serán los siguientes:

- Examen teórico
- Examen práctico
- Ejercicios prácticos
- Entrega de trabajos y exposiciones.
- Modo de enfrentarse a las tareas, nivel de atención, interés por la materia, motivación, etc.

Se realizará al iniciarse el curso una **evaluación inicial** o diagnóstica que tendrá la finalidad de proporcionar información sobre los conocimientos previos de los alumnos/as para decidir el nivel en que hay que desarrollar los contenidos de enseñanza y las relaciones que deben establecerse entre ellos.

A lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo una **evaluación continua** o formativa en la que se tendrán en cuenta criterios como la capacidad del alumno/a para superar las pruebas teóricas y prácticas (sus capacidades conceptuales y procedimentales), la entrega de trabajos y la actitud del alumno/a en clase, así como su trabajo en grupo. Esta evaluación permite que el profesor/a pueda realizar un análisis individual de las dificultades encontradas y un replanteamiento de las estrategias que serían más adecuadas para el desarrollo de los objetivos propuestos en el módulo.

Se realizará un examen teórico y un examen práctico al final de cada trimestre y se elaborarán trabajos durante todo curso. Tras obtener los porcentajes, la nota final del alumno será la que obtenga al final del último trimestre.

#### 4.1.- VALORACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos se valorarán de la siguiente forma:

Contenidos conceptuales: 40%

Contenidos procedimentales (exámenes prácticos, tutoriales, trabajos, proyectos, investigaciones...): 60%

Para poder hacer la media, el alumno deberá haber superado las dos pruebas (tanto el examen teórico como el examen práctico) con una nota igual o superior al cinco. Sin este requisito, aunque el alumno haya aprobado uno de los exámenes con más de un cinco, no se podrá hacer media. Es necesario aprobar los dos exámenes, teórico y práctico.

#### 4.2.- MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

**4.2.a.- Para pruebas finales:** Como se ha comentado anteriormente, la evaluación será continua. No habrá pruebas de recuperación, salvo las convocatorias que haya estipuladas según normativa. De esta forma, si el alumno no ha superado el primer trimestre, pero sí el segundo, habrá superado el módulo. Si es al contrario, el alumno aprueba el primer trimestre pero suspende el segundo, deberá ir a la convocatoria de junio.

Se fijara un periodo de recuperación (meses de abril, mayo y junio), a continuación del anterior, el cual desembocará en la realización de pruebas y/o actividades en la convocatoria final.

Los alumnos en la 2º convocatoria parcial que no hayan superado el módulo correspondiente asistirán a clases de recuperación y realizarán una prueba ordinaria.

- Las clases (50% del horario regular) se dedicarán al repaso de los objetivos y contenidos básicos del módulo y a la realización de prácticas que los apliquen de manera global.
- La evaluación final consistirá en una prueba que verifique se si se han alcanzado los objetivos conceptuales y procedimentales del módulo. La evaluación incluirá la calificación de las prácticas realizadas durante las clases.
- Los criterios de evaluación para estas pruebas serán los mismos que los de la evaluación parcial.



- Aquellos alumnos/alumnas que hayan perdido el derecho a evaluación continua tendrán derechos a una prueba específica.
- Los alumnos que hayan promocionado, podrán incrementar su calificación del segundo parcial volviendo a realizar los exámenes en la convocatoria final y asistiendo a las clases de recuperación.

#### **4.2.b.- Alumnos/as con pendientes**

Hay un alumno que está repitiendo el módulo. Deberá asistir a clase y realizar las actividades y exámenes pertinentes, igual que el resto de compañeros.

#### **4.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

El alumno al finalizar el curso deberá:

- a) Diferenciar las características de las distintas ventanas de explotación de los productos audiovisuales, especificando los formatos de entrega característicos de cada una.
- b) Aplicar a un producto audiovisual, los parámetros técnicos y los protocolos de intercambio relativos a la realización de duplicados, de copias de seguridad y copias para exhibición cinematográfica en soporte fotoquímico y electrónico, de copias de emisión para operadores de televisión, para descarga de contenidos en Internet y para masterizado de DVD u otros sistemas de exhibición.
- c) Seleccionar el formato idóneo de masterización en función de las perspectivas de explotación del producto y se han especificado los procesos y materiales de producción final para cada canal de distribución.
- d) Elaborar la documentación técnica para el máster y las copias de exhibición/emisión, tanto en formato fotosensible, como electrónico e informático.
- e) Realizar el proceso de autoría en DVD u otro formato, obteniendo copias para fines de testeo, evaluación, promoción y otros.
- f) Valorar la aplicación a un producto audiovisual de un sistema estandarizado de protección de los derechos de explotación, según las especificaciones técnicas de las tecnologías empleadas para su comercialización.
- g) Preparar, clasificar y archivar los materiales de sonido, imagen e infográficos utilizados durante el montaje, así como los materiales intermedios y finales de un proyecto audiovisual y los datos que constituyen el proyecto de montaje, para favorecer adecuaciones, actualizaciones y seguimientos posteriores.
- h) Elaborar la documentación para el archivo de los medios, metadatos y datos del proyecto.

#### 4.4.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

##### **INSTRUMENTOS CONCEPTUALES.**

Se realizarán a través de pruebas escritas o exámenes teórico-prácticos, donde el alumno demuestre los conocimientos adquiridos.

##### **INSTRUMENTOS PROCEDIMENTALES.**

Se le pedirán al alumno una serie de trabajos prácticos sobre diferentes conceptos del módulo con diferentes fechas de entrega a lo largo del curso académico:

- **EXÁMENES PRÁCTICOS**
  - Exámenes prácticos del software utilizado.
- **TRABAJOS INDIVIDUALES Y EN EQUIPO.**
  - Los trabajos derivados de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Los trabajos a realizar siempre podrán ser ampliados por necesidades pedagógicas, para reforzar actividades complementarias que organice el centro o bien por propuesta del alumnado.

Cabrá la posibilidad de realizar exposiciones en clase de determinados trabajos, tanto individuales como en grupo, que serán tenidas en cuenta en la evaluación de los mismos.

No se repetirán pruebas escritas, entregas de trabajo o prácticas evaluables en el caso de existir falta injustificada, obteniendo el alumno una calificación negativa en dicha tarea.

Se fijarán fechas concretas para la entrega de trabajos y actividades y estos se irán revisando antes de la fecha de entrega para hacer un seguimiento de su elaboración. Los trabajos se entregarán Si los trabajos no son entregados en la fecha que se establece, no se recogerán.

Tanto en las pruebas o exámenes escritos como en los trabajos individuales y en grupo, se tendrá en cuenta la expresión escrita tanto en su forma (limpieza, ortografía, presentación...) como en la coherencia a la hora de desarrollar los procesos.

Las anteriores capacidades se evaluarán a través de los siguientes indicadores:

- Observación directa del trabajo del alumno en clase, teniendo en cuenta su participación, respeto a los compañeros, capacidad de expresión oral, su integración real en el desarrollo directo de las clases, actitud positiva frente al módulo y disposición favorable para crear un clima de trabajo en el aula.
- En este sentido, será muy importante la asistencia regular del alumno a clase, (se recuerda que son estudios presenciales y post-obligatorios), su comportamiento dentro de unas normas de respeto y tolerancia hacia sus compañeros y hacia el profesor, así como su interés por conocer y asimilar los principales fundamentos del módulo.
- Otro criterio evaluable será el cuidado y el trato que demuestre el alumno hacia el material y los equipos del Centro.

#### 4.5.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se realizará una prueba escrita al final de cada evaluación parcial, en caso de suspender una de ellas el alumno podrá superarla en la evaluación parcial siguiente ya que los contenidos se acumulan a lo largo de todo el curso. Si el alumno/a suspendiera la primera evaluación parcial y segunda evaluación parcial podrá recuperarlas en la evaluación ordinaria a la que el alumno concurre con el total de la materia impartida durante el curso.

En módulos como este asociados a la práctica, será condición indispensable que el alumno haya realizado al menos un 90% de las prácticas programadas.

La nota de la evaluación se compondrá de una serie de conceptos:

- **Exámenes**: En donde se reflejen los conocimientos teóricos y la aplicación práctica de los contenidos. En las pruebas teórico-prácticas realizadas durante el curso, se tendrá muy en cuenta la expresión y comprensión escrita así como el uso adecuado del léxico de la materia, atendiendo siempre al nivel del grupo de alumnos. También se considerará la correcta expresión oral en las actividades que la requieran.

- **Trabajos individuales y grupales:** En ellos se tendrá en cuenta la aplicación práctica de los contenidos, el manejo adecuado de material e instalaciones, la calidad y puntualidad en la entrega de trabajos, la capacidad crítica, el autoaprendizaje y la evolución, la capacidad para trabajar en grupo y la limpieza y el orden de los mimos.

- **Actitudes:** Se tendrá en cuenta la atención, el interés y la participación en clase, la actitud de auto-recuperación en caso de faltas de asistencia, el respeto y cooperación con el resto de compañeros/as.

Respeto al profesor.

Adecuado uso de los materiales del centro.

- Para hallar la media, la nota mínima será de cinco en cada examen.

Los alumnos que dejen de asistir a clase durante el curso, perdiendo el derecho de evaluación continua (el 20% del total de horas), solamente podrán aprobar el módulo en el segundo parcial de marzo y en la evaluación final de junio.

## 5.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Los recursos y materiales didácticos constituyen el soporte instrumental de la formación docente y de las actividades a realizar, siendo patente su importancia y su interrelación con el resto de los elementos curriculares.

Los siguientes recursos y materiales didácticos serán los utilizados en nuestro Módulo, sin especificar el cuándo y el cómo dependiendo del bloque y de la unidad didáctica a impartir.

### \* Recursos Materiales:

- **Material impreso y fotocopiado:** fotocopias de distinto tipo (esquemas, resúmenes, diagramas, textos, etc.), material bibliográfico (libros, artículos, prensa, folletos, documentos legislativos, de gestión, informes, etc.), material de estudio y recursos materiales para trabajar en grupos, etc.

- Material visible no proyectado: pizarra, carteles, ilustraciones, fotografías, etc.
- Material audiovisual: video, audio, transparencias, televisión, cámara de vídeo y fotografía, impresora, escáner etc.
- Material con soporte computerizado: ordenador, proyector, CD interactivo, CD-ROM, Internet, etc.
- Software: programas de edición y postproducción multimedia.
- Espacios: aula de edición postproducción.

**\* Recursos Humanos:**

Están representados por todas las personas que directa o indirectamente intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje: profesor, alumnos, profesores de ciclo y de módulo, tutores de prácticas, de talleres, personal auxiliar, técnicos, expertos, etc.

los medios y recursos didácticos, aportando en sus trabajos gran cantidad de material obtenido en sus periodos presenciales en las aulas.

## 6. PREVENCIÓN RIESGOS LABORALES

Los factores de riesgo laboral en el desempeño del puesto de trabajo referido a este módulo son los derivados de las características físicas de la tarea (ergonomía, fuerza, repeticiones, velocidad/aceleración, ...) y de las características ambientales (estrés por el calor, estrés por el frío, iluminación, ruido...).

Se impartirán nociones al alumnado de ergonomía básica, relacionada con la higiene

postural aplicada a nuestro sistema de trabajo.

Para prevenir esos riesgos se explicará al alumnado nociones básicas sobre prevención de riesgos laborales, se analizarán los riesgos más frecuentes dentro y fuera del ámbito laboral a los que se encuentran expuesto y se les daría una guía de buenas prácticas.

Se pretende que los jóvenes adquieran conocimientos básicos sobre seguridad en el trabajo y sobre sus derechos y obligaciones al respecto, facilitándoles además las fuentes a las que debe recurrir para obtener ayuda.

## 7.- SECUENCIACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Núm.	1 (Bl.1)	Título	Antecedentes y evolución de la postproducción audiovisual.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los inicios de de la postproducción audiovisual.</li> <li>- Establecer los momentos más importantes en la historia de la postproducción.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación e identificación del concepto.</li> <li>- Factores determinantes del nacimiento de la postproducción.</li> <li>- Ventajas e inconvenientes en el proceso de postproducción.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ha estudiado la evolución del concepto de postproducción desde sus inicios hasta la actualidad.</li> <li>- Se conocen las fechas más importantes en las que acontecieron hechos relevantes relacionados con la postproducción.</li> </ul>

Núm.	2 (Bl.1)	Título	El software de diseño, ilustración, edición y postproducción.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los principales programas profesionales de diseño, ilustración, edición y postproducción.</li> <li>- Conocer las diferencias entre diferentes programas de una misma categoría.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El software de diseño, ilustración y maquetación.</li> <li>- El software de edición de vídeo no línea.</li> <li>- El software de autoría DVD y Bluray.</li> <li>- El software de animación 3D y modelado.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se identifican las principales aplicaciones de trabajo de diseño, ilustración, edición y postproducción.</li> <li>- Se conocen sus características y prestaciones.</li> <li>- Se saben diferenciar las diferentes versiones de software.</li> </ul>

Núm.	3 (BI.1)	Título	Formatos para proyección en salas digitales. El DCP-
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los principales formatos de proyección digital.</li> <li>- Identificar las fases de creación de un DCP.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El paso del analógico al digital en el cine.</li> <li>- Historia del cine digital en salas de cine.</li> <li>- ¿Qué es el DCP? Partes del DCP.</li> <li>- Formatos de reproducción DCP.</li> <li>- El DCP por dentro.</li> <li>- KDM: qué son y para qué sirven.</li> <li>- Sistemas de almacenamiento.</li> <li>- Servidores DCI, marcas y características.</li> <li>- Proyección 2D y 3D.</li> <li>- El futuro del cine digital</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce las características y procesos de la creación de un DCP para proyección cinematográfica en sala digital.</li> </ul>

Núm.	1 (BI.2)	Título	La imagen digital. Tipos de archivos.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las principales características de una imagen digital.</li> <li>- Diferenciar una imagen en mapa de bit y una imagen vectorial y sus usos.</li> <li>- Conocer los principales tipos de archivos de imagen y sus formas de compresión.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la imagen digital.</li> <li>- Los gráficos vectoriales.</li> <li>- Los gráficos en mapa de bits.</li> <li>- Gráficos vectoriales versus imágenes en mapa de bits.</li> <li>- Los formatos de imágenes en mapas de bits.</li> <li>- La compresión de archivos.</li> <li>- Tipos de archivos de imagen fija. Características.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce las diferencias entre una imagen rasterizada y una imagen vectorial.</li> <li>- Es capaz de identificar los diferentes tipos de compresión de archivos de imagen fija.</li> <li>- Conoce y está familiarizado con los principales tipos de imagen fija y su compatibilidad con las aplicaciones de edición y retoque de imagen.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	<b>2 (BI.2)</b>	<b>Título</b>	El entorno de trabajo en el software de edición de imágenes
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la principales ventanas y paneles de la interfaz gráfica de Adobe Photoshop.</li> <li>- Identificar las herramientas del programa y sus funciones y características.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entorno de trabajo en Adobe Photoshop.</li> <li>- La barra de menú.</li> <li>- El panel de herramientas.</li> <li>- La barra de opciones de herramientas.</li> <li>- La barra de estado.</li> <li>- Las ventanas secundarias.</li> <li>- La resolución en las imágenes.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce el interfaz gráfico del programa.</li> <li>- Identifica las herramientas principales y conoce su funcionamiento.</li> <li>- Ubica las ventanas principales y secundarias.</li> <li>- Sabe abrir un documento nuevo y entiende el concepto de resolución.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	<b>3 (BI.2)</b>	<b>Título</b>	Trabajar con selecciones
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las herramientas de selección y su funcionamiento.</li> <li>- Comprender el sentido de las selecciones en Photoshop.</li> <li>- Dominar las herramientas de selección y saber en qué momento usar cada una de ellas.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar con selecciones. Cortar, copiar y pegar.</li> <li>- Las herramientas de selección de marco.</li> <li>- Las herramientas de selección de lazo.</li> <li>- La herramienta Varita mágica.</li> <li>- La herramienta Selección rápida.</li> <li>- Las selecciones en el menú principal.</li> <li>- Las máscaras de selección.</li> <li>- La superposición de selecciones.</li> <li>- Redimensionar imágenes.</li> </ul>



Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se conocen y dominan las diferentes herramientas de selección.</li> <li>- Se domina el uso de las máscaras rápidas como modo de selección.</li> </ul>
-------------------------	--

Núm.	4 (BI.2)	Título	El trabajo con capas y máscaras
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir el concepto de capa y su funcionamiento en Photoshop.</li> <li>- Conocer la disposición de los elementos de la ventana capa.</li> <li>- Identificar las propiedades principales de las capas.</li> <li>- Entender el concepto de las máscaras de capa.</li> <li>- Identificar los distintos tipos de capas y sus utilidades.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- La ventana capas.</li> <li>- Enlazar capas.</li> <li>- Añadir estilos de capas.</li> <li>- Las máscaras de capas.</li> <li>- Tipos de capas.</li> <li>- El trabajo con las capas.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce el concepto y uso general de las capas en el programa.</li> <li>- Reconoce los modos de fusión y estilos de capa.</li> <li>- Sabe trabajar con máscaras de capas.</li> <li>- Identifica y sabe usar los distintos tipos de capas.</li> <li>- Trabaja adecuadamente con las capas y máscaras en Photoshop.</li> </ul>

Núm.	5 (BI.2)	Título	Trabajar con textos, formas y trazados.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer e identificar el grupo de herramientas de texto.</li> <li>- Conocer e identificar el grupo de herramientas de formas.</li> <li>- Conocer e identificar el grupo de herramientas de trazados.</li> <li>- Dominar el uso de las herramientas y entender sus características.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El trabajo con herramientas vectoriales.</li> <li>- Las herramientas de texto.</li> <li>- Las herramientas de forma.</li> <li>- Las herramientas de trazado.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se identifican y reconocen las herramientas vectoriales de Photoshop.</li> <li>- El alumno sabe trabajar con texto y usa todas las herramientas con soltura.</li> <li>- Controla y domina las herramientas de forma.</li> <li>- Controla y domina los trazados.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	1 (BI.3)	<b>Título</b>	El interfaz de trabajo en el software de autoría DVD.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el interfaz y las ventanas principales de Encore.</li> <li>- Saber moverse adecuadamente por las ventanas de Encore.</li> <li>- Identificar las principales herramientas de Encore y su uso.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Principales elementos de un DVD: menús, secuencias, escenas, first play, subtítulos y botones.</li> <li>- La estructura jerárquica de un DVD.</li> <li>- El entorno de trabajo de Encore DVD.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conocer el funcionamiento y comportamiento interno de un DVD y Bluray.</li> <li>- El alumno sabe moverse sin problemas por el entorno de trabajo de Encore y conoce las características y uso de los distintas ventanas (principales y secundarias) y herramientas.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	2 (BI.3)	<b>Título</b>	La creación de un DVD.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber desarrollar adecuadamente un menú de un DVD.</li> <li>- Importar ficheros al programa.</li> <li>- Saber enlazar contenidos a botones.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un nuevo proyecto.</li> <li>- Importar ficheros como contenido principal.</li> <li>- Crear saltos de capítulos.</li> <li>- Enlazar botones del menú con capítulos.</li> <li>- Establecer el inicio y los diferentes comportamientos.</li> <li>- Establecer el menú y los títulos de los comportamientos.</li> <li>- Ver la vista previa de un proyecto DVD.</li> <li>- Crear un DVD.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno es capaz de crear un menú en Encore DVD, enlazar botones a contenidos, establecer comportamientos y grabar un DVD.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	3 (BI.3)	<b>Título</b>	La creación de menús en un DVD.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el funcionamiento del software para crear menús.</li> <li>- Conocer el funcionamiento de las capas en Encore DVD.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un nuevo menú en Adobe Encore DVD.</li> <li>- Importar ficheros de fondos de pantalla.</li> <li>- Escribir texto directamente en el menú.</li> <li>- Dar formato al texto.</li> <li>- Mover objetos en el menú.</li> <li>- Trabajar con la paleta capas.</li> <li>- Añadir subimágenes a nuestro menú.</li> </ul>

Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe crear un menú en Encore DVD y trabajar con la ventana capas.</li> <li>- El alumno sabe añadir subimágenes a los botones del menú.</li> </ul>
-------------------------	--

<b>Núm.</b>	4 (BI.3)	<b>Título</b>	Diseño de menús en Adobe Photoshop.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber diseñar un menú para DVD con Adobe Photoshop.</li> <li>- Saber crear y dar nombre a las subimágenes desde Photoshop.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un nuevo menú desde Photoshop.</li> <li>- Componer un fondo para el menú con varias imágenes.</li> <li>- Crear texto en Photoshop.</li> <li>- Dar formato y posicionar texto en Photoshop.</li> <li>- Aplicar estilos de capa a las capas de texto e imagen.</li> <li>- Crear y dar nombre a los botones.</li> <li>- Crear y dar nombre a las subimágenes.</li> <li>- Editar el fichero de Photoshop original dentro de Encore.</li> <li>- Crear un DVD mediante el comando Make DVD Disc.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce el funcionamiento de los botones de un menú para Encore en Photoshop y su nomenclatura de subimágenes.</li> <li>- El alumno es capaz de desarrollar un menú en Photoshop que sea compatible y entendible en Encore DVD.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	5 (BI.3)	<b>Título</b>	Creación de menús animados.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el funcionamiento de la animación en Encore.</li> <li>- Saber diseñar un menú animado en Encore.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Añadir vídeo al fondo de un menú.</li> <li>- Renderizar y ver una vista preliminar de los menús animados.</li> <li>- Codificar un archivo de vídeo AVI desde la ventana del proyecto.</li> <li>- Crear botones de diapositivas.</li> <li>- Especificar fotogramas de carteles para los botones de diapositivas.</li> <li>- Animar botones de diapositivas.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe diseñar un menú animado en Encore DVD.</li> <li>- El alumno sabe enlazar contenidos a los botones de un menú animado en Encore.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	6 (BI.3)	<b>Título</b>	Añadir pistas de audio y subtítulos.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el funcionamiento de idiomas y subtítulos en Encore.</li> <li>- Aprender a subtítular con Encore y a configurar varios idiomas en el DVD.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Añadir una pista de audio a una línea de tiempo.</li> <li>- Asignar un lenguaje a una pista de audio.</li> <li>- Designar la pista de audio activa.</li> <li>- Vincular botones a las pistas de audio.</li> <li>- Añadir pistas de subtítulos a la línea de tiempo.</li> <li>- Escribir subtítulos directamente en la ventana Monitor.</li> <li>- Importar subtítulos desde un script de texto.</li> <li>- Asignar un lenguaje a una pista de subtítulos.</li> <li>- Cambiar la duración o la sincronización de unos subtítulos.</li> <li>- Vincular botones a los subtítulos.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe configurar los subtítulos e idiomas en un DVD.</li> </ul>

Núm.	1 (Bl.4)	Título	El espacio de trabajo de After Effects
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obtener una visión general del interfaz del programa.</li> <li>- Conocer el funcionamiento de menús, paneles y ventanas.</li> <li>- Identificar el panel de herramientas.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visión general del interfaz</li> <li>- Los menús</li> <li>- Los paneles y ventanas</li> <li>- El trabajo con paneles y ventanas</li> <li>- La barra de herramientas</li> <li>- Espacios de trabajo predefinidos</li> <li>- El brillo de la interfaz</li> <li>- Los campos de búsqueda</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe moverse por el espacio de trabajo del programa</li> <li>- Identifica sin problemas los diferentes paneles y ventanas</li> <li>- Identifica la barra de herramientas</li> <li>- Sabe configurar la interfaz con los distintos espacios de trabajo predefinidos.</li> <li>- Sabe usar la búsqueda.</li> </ul>

Núm.	2 (Bl.4)	Título	Preparación del proyecto
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir el concepto de proyecto en After Effects.</li> <li>- Configurar adecuadamente un proyecto.</li> <li>- Saber importar archivos.</li> <li>- Conocer los tipos de archivos compatibles con After Effects.</li> <li>- Conocer el concepto Dynamic Link</li> <li>- Saber visualizar y editar material de archivo</li> <li>- Identificar las características de la ventana Proyecto</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación y almacenamiento de proyectos</li> <li>- Los ajustes del proyecto</li> <li>- La importación</li> <li>- Dynamic Link</li> <li>- Visualizar, editar y reemplazar material de archivo</li> <li>- Características de la ventana proyecto</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabe crear un nuevo proyecto</li> <li>- Conoce cómo configurar adecuadamente el proyecto</li> <li>- Sabe importar archivos y leer e interpretar sus características</li> <li>- Conoce e identifica las características de la ventana proyecto</li> <li>- Sabe moverse por diferentes programas compatibles con After Effects a través de Dynamic Link.</li> </ul>

Núm.	3 (BI.4)	Título	La composición multimedia en After Effects
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el concepto de Composición.</li> <li>- Saber crear una composición y establecer sus ajustes básicos.</li> <li>- Identificar las características y botones de la ventana Línea de tiempo.</li> </ul>	
Contenidos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos generales sobre las composiciones.</li> <li>- Creación de una composición.</li> <li>- Ajustes básicos.</li> <li>- Características de la ventana Línea de tiempo.</li> </ul>	
Criterios de Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se conoce el concepto de Composición y se usa adecuadamente.</li> <li>- El alumno sabe configurar correctamente una composición y cambiar alguna de sus propiedades.</li> <li>- El alumno identifica todos los botones y herramientas de la Línea de tiempo.</li> </ul>	

Núm.	4 (BI.4)	Título	Características de la ventana Composición
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer las características, botones y herramientas de la ventana Composición.</li> </ul>	
Contenidos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las previsualizaciones en la ventana Composición.</li> <li>- Herramientas y botones en la ventana Composición.</li> </ul>	
Criterios de Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno identifica y sabe el uso de las herramientas y botones de la ventana Composición.</li> </ul>	

Núm.	5 (Bl.4)	Título	Las capas en After Effects
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el concepto capa y su uso en After Effects.</li> <li>- Saber añadir capas a partir de material de archivo.</li> <li>- Conocer las características principales de las capas en After Effects.</li> <li>- Conocer el concepto Orden de apilamiento de las capas.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Añadir capas a partir de material de archivo</li> <li>- Crear y añadir capas propias de After Effects</li> <li>- Características de la ventana Capa.</li> <li>- Orden de apilamiento de capas.</li> <li>- Reemplazar capas.</li> <li>- Capas en el espacio.</li> <li>- Capas en el tiempo.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce el concepto Capa y su uso.</li> <li>- Sabe crear y añadir capas.</li> <li>- Reconoce las características de la ventana Capa.</li> <li>- Controla las capas en el espacio y en el tiempo y entiende la diferencia.</li> </ul>

Núm.	6 (Bl.4)	Título	Tipos de previsualización
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los distintos tipos de previsualización de un proyecto de After Effects.</li> <li>- Entender en qué situación se deben usar los distintos tipos de previsualización.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- La previsualización de un proyecto.</li> <li>- Opciones de previsualización.</li> <li>- Calidad de previsualización.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se conocen los modos de previsualización de un proyecto</li> <li>- Se usa adecuadamente el modo de previsualización según cada situación.</li> <li>- Se controla en todo momento la calidad de la previsualización conociendo los pros y contras de una máxima calidad y de una mínima.</li> </ul>

Núm.	7 (Bl.4)	Título	Animación de texto
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el funcionamiento de la herramienta texto.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y conocer los paneles relacionados con la herramienta texto.</li> <li>- Aprender las propiedades básicas de la animación de texto.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La herramienta texto.</li> <li>- Paneles de carácter y párrafo.</li> <li>- Presets de animación.</li> <li>- Selectores y rangos.</li> <li>- Texto a capa de forma o máscara.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe usar la herramienta de texto y conoce todas sus propiedades de animación.</li> </ul>

Núm.	8 (Bl.4)	Título	Las máscaras en After Effects
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el concepto Máscara en After Effects.</li> <li>- Identificar las propiedades de las máscaras y sus usos más estandarizados.</li> <li>- Conocer los modos de fusión o modos de máscara.</li> <li>- Saber cuáles son las herramientas con las que se trabajan las máscaras en el programa.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de máscaras.</li> <li>- Selección de máscaras.</li> <li>- Modificación de máscaras.</li> <li>- Propiedades de las máscaras.</li> <li>- Los modos de fusión de máscaras.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe lo que es una máscara y cuál es su uso más extendido.</li> <li>- Conoce las características y propiedades de una máscara.</li> <li>- Conoce los modos de fusión.</li> <li>- Identifica las herramientas con las que se pueden trabajar las máscaras.</li> </ul>

Núm.	9 (Bl.4)	Título	Técnicas de incrustación
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las diferentes técnicas que existen para hacer un chroma key.</li> <li>- Saber aplicar en cada momento la técnica de incrustación más efectiva para cada situación.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gama de colores.</li> <li>- Retractor simple.</li> <li>- Desenfoque de canal.</li> <li>- Supresión de rebase.</li> <li>- Keylight.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce las técnicas específicas para hacer chroma keys y sabe aplicarlas.</li> </ul>

Núm.	10 (BI.4)	Título	Trackmatte y Modos de fusión.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender cómo funciona un track matte.</li> <li>- Aplicar correctamente los distintos tipos de trackmatte.</li> <li>- Entender cómo funcionan los modos de fusión.</li> <li>- Aplicar correctamente los modos de fusión.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cómo usar los mates de seguimiento.</li> <li>- Trackmatte alfa.</li> <li>- Trackmatte de luminancia.</li> <li>- Degradados de transparencia.</li> <li>- La jerarquía de cálculo.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe aplicar correctamente los mates de seguimiento y los modos de fusión.</li> </ul>

Núm.	11 (BI.4)	Título	Trayectorias de animación.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las herramientas de animación.</li> <li>- Conocer el concepto de Keyframe o fotograma clave.</li> <li>- Conocer el funcionamiento del editor de gráficos.</li> <li>- Conocer el concepto de Interpolación.</li> <li>- Identificar los ajustes preestablecidos de animación y plantillas.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los fotogramas clave.</li> <li>- El editor de gráficos.</li> <li>- La interpolación.</li> <li>- La animación de máscaras.</li> <li>- Ajustes preestablecidos de animación y plantillas.</li> </ul>



Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se conoce el concepto de Fotograma clave.</li> <li>- Se identifican las herramientas de animación.</li> <li>- Se controla el funcionamiento del editor de gráficos.</li> <li>- Se conocen los métodos principales de interpolación.</li> <li>- Se saben usar los ajustes preestablecidos de animación y plantillas.</li> </ul>
-------------------------	---

Núm.	12 (BI.4)	Título	Cambios de velocidad
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las herramientas para realizar modificaciones de velocidad.</li> <li>- Saber utilizar cada herramientas adecuadamente según el material sobre el que se va a trabajar.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ampliación del tiempo.</li> <li>- Remapeo del tiempo.</li> <li>- Mezcla de fotogramas.</li> <li>- Motion blur.</li> <li>- Desenfoque de movimiento de píxeles.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce las herramientas y el procedimiento para cambiar la velocidad a un material de vídeo.</li> </ul>

Núm.	13 (BI.4)	Título	Estabilizado y tracking.
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las bases y fundamentos de la herramienta de estabilizado en After Effects.</li> <li>- Conocer las bases y fundamentos de la herramienta de trackeo en After Effects.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- La herramienta de estabilizar en After Effects y sus características.</li> <li>- La región de interés.</li> <li>- Estabilizado de posición, escala y rotación.</li> <li>- La herramienta de trackeo en After Effects y sus características.</li> <li>- Datos de transformación y Corner Pin.</li> </ul>

Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe trackear cualquier plano con After Effects y usar sus parámetros adecuadamente.</li> <li>- El alumno sabe estabilizar cualquier plano con After Effects y usar sus parámetros adecuadamente.</li> </ul>
-------------------------	---

Núm.	14 (BI.4)	Título	Herramientas y asistentes importantes
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las diferentes herramientas especializadas de After Effects y su funcionamiento.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esbozo de movimiento.</li> <li>- Ondulador.</li> <li>- Secuenciación de capas.</li> <li>- Alineación.</li> <li>- Pincel. Usos del pincel.</li> <li>- El pincel con los Chromas.</li> <li>- Suavizador.</li> <li>- Goma de borrar.</li> <li>- Presets de background.</li> <li>- Puppet tool.</li> <li>- Tormenta de ideas.</li> <li>- Parentales.</li> <li>- Punto de fuga.</li> <li>- Capas de forma.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce el funcionamiento de las diferentes herramientas y opciones especializadas de After Effects y sabe usarlas correctamente en la fase de postproducción del proyecto audiovisual.</li> </ul>

Núm.	15 (BI.4)	Título	El espacio 3D
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender el entorno de trabajo en 3D.</li> <li>- Entender las formas de visualización en 3D.</li> <li>- Comprender el funcionamiento de las cámaras en 3D.</li> <li>- Comprender la importancia del uso de las luces en un entorno 3D.</li> <li>- Entender la animación de un espacio 3D.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El espacio 3D.</li> <li>- Trabajar con capas 3D.</li> <li>- Las vistas 3D.</li> <li>- Modificación de modos de ejes.</li> <li>- Las cámaras en After Effects.</li> <li>- El uso de luces en un espacio 3D.</li> <li>- La animación multimedia en el espacio 3D.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se conoce el trabajo con capas 3D.</li> <li>- Se identifican las diferentes vistas 3D.</li> <li>- Se conocen las herramientas de cámaras 3D.</li> <li>- El alumno sabe añadir luces y manipularlas.</li> <li>- El alumno entiende el concepto de animación en un espacio tridimensional.</li> </ul>

Núm.	16 (BI.4)	Título	Procesamiento y exportación
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los modos de procesamiento y exportación de un proyecto.</li> <li>- Dominar el funcionamiento de la cola de procesamiento.</li> <li>- Saber configurar adecuadamente un proyecto para procesar y/o exportar.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El orden de procesamiento.</li> <li>- La ventana Cola de procesamiento.</li> <li>- Configuración de procesamiento.</li> <li>- El módulo de salida.</li> <li>- Asignación de nombre a la salida procesada.</li> <li>- La exportación.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe procesar un proyecto de After Effects.</li> <li>- Conoce sus ajustes de configuración.</li> <li>- Entiende la diferencia entre procesar y exportar.</li> </ul>

Núm.	1 (BI.4)	Título	Introducción al flujo de trabajo (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber crear un proyecto e importar material.</li> <li>- Saber crear composiciones y organizar capas.</li> <li>- Saber desplazarse por la interfaz del programa.</li> <li>- Utilizar los paneles principales de Proyecto, Composición y Línea de tiempo.</li> <li>- Saber aplicar keyframes y efectos básicos.</li> <li>- Saber usar las previsualizaciones.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber personalizar el espacio de trabajo.</li> <li>- Saber ajustar las preferencias relacionadas con el espacio de trabajo.</li> </ul>
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un proyecto e importar material.</li> <li>- Crear una composición y organizar capas.</li> <li>- Incorporar efectos y modificar las propiedades de las capas.</li> <li>- Animar una composición.</li> <li>- Añadir una animación preestablecida.</li> <li>- Previsualizar el trabajo.</li> <li>- Procesar y exportar una composición.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domina el interfaz general de la aplicación.</li> <li>- Se resuelven adecuadamente los ajustes básicos del proyecto.</li> <li>- Realiza la práctica correctamente.</li> </ul>

Núm.	2 (Bl.4)	Título	Crear una animación básica con efectos y ajustes preestablecidos. (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber importar material de archivo desde Adobe Bridge.</li> <li>- Saber aplicar efectos a una capa.</li> <li>- Saber añadir transparencias.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importar material de archivo con Adobe Bridge.</li> <li>- Trabajar con capas importadas desde Illustrator.</li> <li>- Aplicar efectos a una capa.</li> <li>- Añadir transparencias.</li> <li>- Procesar la composición.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se dominan los conceptos y herramientas utilizadas.</li> <li>- Realiza la práctica correctamente.</li> </ul>

Núm.	3 (Bl.4)	Título	Animación de texto (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer e identificar una capa de texto.</li> <li>- Conocer e identificar las características de las ventanas de Texto.</li> <li>- Saber utilizar un ajuste preestablecido de texto.</li> <li>- Dominar la animación de texto.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las capas de texto.</li> <li>- Crear y aplicar formato a texto de punto.</li> <li>- Utilizar un ajuste preestablecido de animación de texto.</li> <li>- Animar texto.</li> <li>- Aplicar un desenfoque de movimiento.</li> <li>- Exportar.</li> </ul>

Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se domina el uso del texto y sus funciones en After Effects.</li> <li>- Realiza la práctica correctamente.</li> </ul>
-------------------------	--

Núm.	4 (BI.4)	Título	Trabajar con capas de forma (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir el concepto Capa de forma.</li> <li>- Identificar las herramientas con las que se pueden trabajar las capa de forma en After Effects.</li> <li>- Dominar el uso y propiedades de las capas de forma.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las capas de forma.</li> <li>- Añadir una capa de forma.</li> <li>- Crear formas personalizadas.</li> <li>- Incorporar capas de vídeo y audio.</li> <li>- Aplicar el efecto Dibujos animados.</li> <li>- Agregar una barra de título.</li> <li>- La puesta en común de ideas.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno domina el uso de las capas de forma en After Effects.</li> <li>- Realiza la práctica correctamente.</li> </ul>

Núm.	5 (BI.4)	Título	Animar una presentación multimedia (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a crear una animación compleja de varias capas.</li> <li>- Saber ajustar la duración de una capa.</li> <li>- Aprender a crear un clip de vídeo de movimiento real con una capa de formas.</li> <li>- Dominar la animación con keyframes de posición, escala y rotación.</li> <li>- Saber animar una capa precompuesta.</li> <li>- Saber agregar audio a un proyecto.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animar un paisaje mediante asociación.</li> <li>- Ajustar un punto de anclaje.</li> <li>- Aplicar máscaras de vídeo mediante formas vectoriales.</li> <li>- Establecer un keyframe para un trazado de movimiento.</li> <li>- Animar elementos adicionales.</li> <li>- Aplicar efectos.</li> <li>- Crear una presentación de diapositivas animadas.</li> <li>- Añadir una pista de audio.</li> <li>- Enviar el proyecto a los revisores.</li> </ul>		
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno realiza la práctica correctamente.</li> <li>- El alumno domina el uso de máscaras.</li> <li>- El alumno es capaz de crear una presentación multimedia compleja con audio.</li> <li>- El alumno sabe enviar el proyecto para su revisión.</li> </ul>		
<b>Núm.</b>	6 (Bl.4)	<b>Título</b>	Animar capas (Parte práctica)
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a animar un archivo de capas de Photoshop.</li> <li>- Dominar las animaciones con el icono espiral.</li> <li>- Trabajar con estilos de capa importados desde Photoshop.</li> <li>- Saber aplicar mates de movimiento.</li> <li>- Controlar el remapeo del tiempo en el editor de gráficos.</li> </ul>		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una composición.</li> <li>- Simular cambios de iluminación.</li> <li>- Duplicar una animación con el icono espiral.</li> <li>- Animar el movimiento en el paisaje.</li> <li>- Ajustar capas y crear un mate de movimiento.</li> <li>- Animar sombras.</li> <li>- Agregar un efecto de destello de lente.</li> <li>- Remapeo del tiempo de la composición.</li> </ul>		
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno domina el remapeo del tiempo en el editor de gráficos.</li> <li>- Sabe animar capas y efectos.</li> <li>- Realizar correctamente la práctica.</li> </ul>		

<b>Núm.</b>	7 (Bl.4)	<b>Título</b>	Trabajar con máscaras (Parte práctica)
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber aplicar una máscara con la herramienta Pluma.</li> <li>- Saber cambiar el modo de una máscara.</li> <li>- Ser capaz de editar una forma de máscara.</li> <li>- Ser capaz de reemplazar los contenidos de una forma de máscara.</li> <li>- Saber ajustar la posición de una capa en el espacio 3D.</li> <li>- Saber utilizar efectos y niveles automáticos para corregir el color de una imagen.</li> </ul>		

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El trabajo con máscaras.</li> <li>- Crear una máscara con la herramienta Pluma.</li> <li>- Editar una máscara.</li> <li>- Calado de los bordes de una máscara.</li> <li>- Reemplazar el contenido de una máscara.</li> <li>- Añadir un reflejo.</li> <li>- Crear una viñeta.</li> <li>- Ajustar el color.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno entiende y controla el concepto de máscaras.</li> <li>- Sabe crearlas, editarlas y rellenarlas.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>

Núm.	8 (BI.4)	Título	Distorsionar objetos con la herramienta Títtere (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a utilizar la herramienta Ubicación de posición libre.</li> <li>- Aprender a utilizar la herramienta Superposición de posición libre.</li> <li>- Aprender a utilizar la herramienta Estirado de posición libre.</li> <li>- Aprender a grabar animaciones con la herramienta Esbozo de títere.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las herramientas títere.</li> <li>- Agregar bordes de Deformación.</li> <li>- Definir áreas de superposición.</li> <li>- Animar las posiciones de los bordes.</li> <li>- Grabar animaciones.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno domina la distorsión de objetos en After Effects con las herramientas títere.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>

Núm.	9 (BI.4)	Título	La incrustación (Parte práctica)
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a crear una máscara de borrado.</li> <li>- Aprender a utilizar el efecto Clave de diferencia de color para incrustar una imagen.</li> <li>- Saber comprobar el canal alfa de una imagen para ver si hay errores en una incrustación.</li> <li>- Saber usar el efecto Supresión de rebase.</li> <li>- Saber incrustar un fondo con un efecto Keylight.</li> <li>- Saber ajustar el contraste de una imagen con el efecto Niveles.</li> </ul>

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La incrustación.</li> <li>- Cambiar el color del fondo.</li> <li>- Agregar el sujeto en primer plano.</li> <li>- Utilizar máscaras de borrado.</li> <li>- Animar una máscara de borrado.</li> <li>- Aplicar el efecto Clave de diferencia de color.</li> <li>- Aplicar la animación de fondo.</li> <li>- Añadir el texto.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno está familiarizado con el concepto incrustación y conoce sus características.</li> <li>- Controla las técnicas de incrustación más usadas.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>

Núm.	10 (BI.4)	Título	Corregir el color (Parte práctica)
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a usar el efecto Niveles para corregir el color de una imagen.</li> <li>- Aprender a usar las técnicas y efectos adecuados para la corrección de color.</li> <li>- Aprender a eliminar elementos no deseados con la herramienta Tampón de clonar.</li> </ul>	
Contenidos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- La corrección de color.</li> <li>- Ajustar el equilibrio de color.</li> <li>- Sustituir el fondo.</li> <li>- Eliminar elementos no deseados.</li> <li>- Corregir un intervalo de colores.</li> <li>- Calentar colores con el efecto Filtro de fotos.</li> </ul>	
Criterios de Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe hacer una corrección de color primaria y secundaria.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>	

Núm.	11 (BI.4)	Título	Crear objetos 3D (Parte práctica)
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a crear una forma 3D a partir de una capa sólida.</li> <li>- Saber crear texto 3D con expresiones.</li> <li>- Saber visualizar una escena 3D desde varias vistas.</li> <li>- Crear una capa de guía.</li> <li>- Controlar la animación de una capa moviendo el punto de anclaje.</li> <li>- Rotar y posicionar capas en los ejes x, y y z.</li> </ul>	



Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un objeto 3D.</li> <li>- Usar vistas 3D.</li> <li>- Trabajar con un objeto nulo.</li> <li>- Trabajar con textos 3D.</li> <li>- Crear un escenario para la animación 3D.</li> <li>- Anidar una composición 3D.</li> <li>- Añadir una cámara.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe moverse por un espacio 3D.</li> <li>- Conoce y controla las herramientas para trabajar en 3D.</li> <li>- Conoce y controla el uso de las cámaras.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>

Núm.	12 (BI.4)	Título	Utilizar funciones 3D (Parte práctica)
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a animar objetos 3D.</li> <li>- Saber añadir reflejos a objetos 3D.</li> <li>- Utilizar capas de ajuste.</li> <li>- Animar una capa de cámara.</li> <li>- Crear y ubicar capas de luz.</li> </ul>	
Contenidos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animar objetos 3D.</li> <li>- Añadir reflejos a objetos 3D.</li> <li>- Animar una cámara.</li> <li>- Ajustar el tiempo de las capas.</li> <li>- Utilizar luces 3D.</li> <li>- Añadir efectos.</li> <li>- Añadir desenfoque de movimiento.</li> </ul>	
Criterios de Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe animar un espacio 3D.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>	

Núm.	13 (BI.4)	Título	Técnicas avanzadas de edición
Objetivos Didácticos		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar la estabilización de movimiento para suavizar el temblor de una toma.</li> <li>- Utilizar seguimiento de movimiento de un solo punto.</li> <li>- Realizar seguimiento en varios puntos mediante posicionamiento de bordes de perspectiva.</li> <li>- Crear un sistema de partículas.</li> <li>- Utilizar el efecto Deformación de tiempo.</li> </ul>	

Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La estabilización de movimiento.</li> <li>- El rastreo de movimiento de un solo punto.</li> <li>- Seguimiento de movimiento con varios puntos.</li> <li>- Crear un sistema de partículas.</li> <li>- La modificación del tiempo.</li> </ul>
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe estabilizar una toma.</li> <li>- El alumno domina el traqueo de un movimiento.</li> <li>- El alumno sabe modificar el tiempo.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	<b>14 (BI.4)</b>	<b>Título</b>	Procesamiento y exportación
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a crear plantillas de ajustes de procesamiento.</li> <li>- Aprender a crear plantillas de módulos de salida.</li> <li>- Procesar varios módulos de salida.</li> <li>- Seleccionar la compresión adecuada para el formato de salida.</li> <li>- Utilizar la corrección de la proporción de aspecto de píxeles.</li> <li>- Procesar la animación final.</li> </ul>		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear plantillas para el procesamiento.</li> <li>- Crear plantillas para módulos de salida.</li> <li>- Exportar a diferentes medios de salida.</li> </ul>		
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe procesar cualquier tipo de producto audiovisual con las configuraciones de salida adecuadas.</li> <li>- Realiza correctamente la práctica.</li> </ul>		

<b>Núm.</b>	<b>1 (BI.5)</b>	<b>Título</b>	Bases de datos, usuarios y proyectos
Objetivos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Generar un nuevo proyecto</li> <li>- Saber ajustar adecuadamente las preferencias de un nuevo proyecto.</li> </ul>		
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usuarios.</li> <li>- Bases de datos.</li> <li>- Creación de un nuevo proyecto. Ajustes.</li> <li>- Gestión de proyectos.</li> <li>- Preferencias de aplicación.</li> </ul>		
Criterios de Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe crear un nuevo proyecto en Resolve.</li> <li>- El alumno configura adecuadamente las preferencias y ajustes.</li> </ul>		

Núm.	2 (Bl.5)	Título	Importación y gestión de material
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importar material a Resolve.</li> <li>- Organizar el material.</li> <li>- Trabajar con metadatos.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importar material.</li> <li>- Clone Tool.</li> <li>- Organización de material.</li> <li>- Puntos de entrada y salida.</li> <li>- Otras opciones y herramientas.</li> <li>- Reconectar material.</li> <li>- Detección automática de cortes.</li> <li>- Metadatos.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe importar material a Resolver y organizarlo adecuadamente.</li> </ul>

Núm.	3 (Bl.5)	Título	Corrección de color y etalonaje
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferenciar entre corrección de color y etalonaje.</li> <li>- Conocer los conceptos básicos relacionados con el color.</li> <li>- Aprender a trabajar con luts.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencias entre corrección de color y etalonaje.</li> <li>- Conceptos básicos: saturación, luma, contraste y tonalidad.</li> <li>- Luces, medios tonos y sombras.</li> <li>- Los videoscopios.</li> <li>- El proyecto en el Color Room.</li> <li>- Los Luts.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno conoce los conceptos básicos relacionados con el color.</li> <li>- El alumno sabe trabajar con luts.</li> </ul>

Núm.	4 (Bl.5)	Título	Correcciones primarias
Objetivos Didácticos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar adecuadamente una corrección primaria de color.</li> </ul>
Contenidos			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruedas de color en modo Primario.</li> <li>- Ruedas de color en modo Log.</li> <li>- Corrección de color con curvas.</li> <li>- Animación mediante fotogramas clave.</li> <li>- Camera Raw.</li> <li>- Copiar correcciones de un clip a otro.</li> </ul>
Criterios de Evaluación			<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumno sabe hacer una corrección primaria de color.</li> </ul>

<b>Núm.</b>	<b>5 (BI.5)</b>	<b>Título</b>	Correcciones secundarias
Objetivos Didácticos		-	Realizar adecuadamente una corrección secundaria de color.
Contenidos		-	Power Window. Tracking de máscaras. Selecciones con el Qualifier. Keying o transparencia.
Criterios de Evaluación		-	El alumno sabe hacer una corrección secundaria de color.

<b>Núm.</b>	<b>6 (BI.5)</b>	<b>Título</b>	Herramientas de etalonaje
Objetivos Didácticos		-	Usar adecuadamente las principales herramientas de etalonaje.
Contenidos		-	Stills y powergrades. Opciones de visualización. Herramientas de comparación. Versiones.
Criterios de Evaluación		-	El alumno sabe usar las herramientas de etalonaje.

<b>Núm.</b>	<b>7 (BI.5)</b>	<b>Título</b>	Salida y exportación de proyectos.
Objetivos Didácticos		-	Exportar correctamente un proyecto de resolve. Enviar el proyecto de Resolve a otros programas de postproducción.
Contenidos		-	Ajustes de salida. Crear ajustes preestablecidos. La cola de render. Exportar solo a vídeo. Roundtrip entre Resolve y Premiere Pro CC. Workflow con archivos RAW.
Criterios de Evaluación		-	El alumno sabe exportar correctamente un proyecto de Resolve. El alumno conoce el flujo de trabajo entre Resolve y otros programas de postproducción. El alumno maneja el flujo de trabajo con archivos RAW.