



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

PLANIFICACIÓN DE REALIZACIONES AUDIOVISUALES

Alumno/a: Jiménez Ruiz, Antonio José

Tutor/a: D. Alfredo Sánchez Bautista

Dpto: Ingeniería Química, Ambiental, y de los materiales

Junio, 2015

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	5
2. INTRODUCCIÓN	7
3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	9
3.1. Contextualización del centro.....	9
3.2. Fundamentación teórica	10
3.2.1. Las bases del lenguaje audiovisual	10
3.2.2. Composición sobre el ser humano. La escala de planos	12
3.2.3. Motivación narrativa del tamaño de plano	14
3.2.4. El plano según el punto de vista	15
3.2.5. El plano según la angulación en altura de la cámara	16
3.2.6. El comienzo de todo	18
3.2.7. ¿ Qué es un guión?	18
3.2.8. El proceso de escribir un guión, paso a paso	19
3.2.9. Cambios evolutivos en la realización de audiovisuales	29
4. PROYECCIÓN DIDÁCTICA	35
4.1. Justificación	35
4.2. Contexto, normativa legal	36
4.3. Objetivos	36
4.3.1. Contribución de la Unidad al desarrollo de los objetivos	36
4.3.2. Relación de cualificaciones y unidades de competencia	37
4.3.3. Competencias profesionales	38
4.3.4. Objetivos didácticos	39
4.4. Contenidos	40
4.4.1. Contenidos del modulo	40
4.4.2. Contenidos propios para esta Unidad didáctica	40
4.5. Metodología	44
4.4.1. Temporalización del modulo	47

4.4.2. Temporalización de la unidad	47
4.4.3. Criterios metodológicos	47
4.4.4. Desarrollo de la unidad	49
4.4.5. Desarrollo de las actividades	50
4.4.6. Materiales curriculares	51
4.6. Evaluación	52
4.6.1. Criterios de evaluación	53
4.6.2. Instrumentos de evaluación	54
4.6.3. Mecanismos de recuperación previstos	55
4.7. Atención al alumnado con necesidades educativas especiales	56
5. ANEXOS	59
6. BIBLIOGRAFÍA	61

1. RESUMEN

El presente trabajo muestra el papel que tiene la planificación y la organización para poder crear un producto audiovisual en medios como en el cine y television. El objetivo es plantear una aplicación didáctica centrada en la planificación de cortometrajes para la realización del Trabajo Final de Máster, enmarcado en el ciclo de grado superior de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos, escogiendo un módulo específico y eligiendo una unidad didáctica, basada en el aprendizaje significativo relacionado con la cooperación, la participación y el uso de las nuevas tecnologías disponibles en el aula. Se va a realizar una programación didáctica en la que contendrá los objetivos, metodología, y criterios de evaluación. Para ello, primero abordaremos el desarrollo de los principales conceptos con lo que trabajaremos este trabajo, para hacer saber al lector de lo que va a tratar la unidad didáctica.

Palabras clave: planificación; guión; cine; audiovisual, planos, programación, unidad didáctica, contenidos.

1. ABSTRACT

The present work shows the role that planning and organization to create an audiovisual product in media and in film and television. The aim is to raise a didactic application focused on the planning of short films for the realization of the Final work of Master, framed in the higher course of realisation of audiovisual projects and performances, picking a specific module and eligiendo a teaching unit, based on meaningful learning related to cooperation, participation and the use of the new technologies available in the classroom. It will make a didactic program that will contain the objectives, methodology, and criteria for evaluation. To do this, first will discuss the development of the main concepts with what will work this work, to let the reader know what will treat the didactic unit.

Key words: planning; script; cinema; audiovisual, plans, programming, teaching unit content.

2. INTRODUCCIÓN

El cine, la imagen. Son dos de las artes independientes que son capaces de evocar algún tipo de emoción que nunca con la palabra se podría describir. Uniendo estas dos artes conseguimos un potencial aún mas interesante a la vez que especial. Es el momento en el que el estudiante deba conocer de dónde provienen esas emociones al ver una película, y que o como lo hacemos para pretender dar ese tipo de sensaciones.

La Formación Profesional debe estar inmersa en una educación para mostrar esa emoción. Trabajar con las sensaciones o emociones son fundamentales en nuestra sociedad, la “publicidad” en este caso ofrece una serie de características emocionales que evoca diversas sensaciones al espectador.

Con este estudio se pretende plantear una formación al alumnado en cuanto a la planificación y rodaje de una grabación audiovisual. Esta propuesta educativa quiere alejarse del patrón tradicional de enseñanza y fomentar la participación activa y cooperativa, de manera que sea una aprendizaje significativo.

Como podremos ver más adelante, las actividades o más bien prácticas propuestas van encaminadas a comprender el lenguaje audiovisual, y finalmente realizar un producto audiovisual final. Dichas prácticas ayudarán al alumnado a comprender mejor los conceptos a la vez que se fomenta el trabajo en equipo, ya que es un aspecto muy importante en la materia.

En definitiva, el objetivo primordial de este trabajo se centra en la elaboración de una propuesta educativa basada en la planificación de una obra audiovisual adecuada, que esté en consonancia con la realidad y que permita al alumnado poder disfrutar mediante la realización.

3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

3.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Para la aplicación concreta de la presente Unidad Didáctica, se tendrá en cuenta, en todo caso, que donde se va a impartir este Ciclo es un centro escolar donde conviven el Bachillerato de Artes Plásticas, Diseño e Imagen con tres Ciclos Formativos (dos de ellos de Grado Medio). Se trata de un centro proactivo, con un profesorado muy implicado en el desarrollo de actividades de promoción artística y extensión cultural: exposiciones, participación en certámenes y concursos en colaboración con otras instituciones, jornadas de puertas abiertas, organización de talleres, conferencias a cargo de especialistas, viajes, visitas a museos, conocimiento del patrimonio y visita a ferias especializadas.

El Ciclo Formativo de Realización de Audiovisuales ha tenido una demanda variable en estos últimos cursos académicos debido al perfil profesional de mismo, aunque desde el centro siempre se ha intentado un acercamiento al sector a través de las empresas y sus profesionales.

El centro escolar se ubica en una ciudad que ronda los 40.000 habitantes, dotado de amplias y accesibles infraestructuras para la realización de actividades relacionadas con actividades audiovisuales.

La economía de la zona está basada en el sector servicios, comercio y administración, sin olvidar el peso que juegan la agricultura y el turismo, que en los últimos años viene siendo un factor importante por ser una ciudad con un imponente legado monumental.

El grupo al que va dirigido esta programación y unidad didáctica está integrado por un grupo de alumnado, casi todos mayores de edad, que buscan una perspectiva laboral en el sector, al tiempo que una superación personal vocacional.

En estos años la coordinación entre el profesorado que imparte los módulos de este Ciclo ha sido muy estrecha, incidiendo sobre todo en la forma de trabajo en equipo con el alumnado, en la coordinación de las programaciones didácticas, y en la resolución de los diferentes problemas

generados a lo largo del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como consecuencia de la diversidad de edades y conocimientos previos del alumnado.

En último lugar, **la presente Unidad Didáctica se adapta a las necesidades del sistema productivo**, ya que contribuye a comprender el estudio del mercado laboral para los técnicos de este ciclo, y las peculiaridades de su sector en cualquier ámbito territorial, con especial atención al ámbito extremeño; también se tendrán en cuenta los mecanismo de inserción y orientación profesional y las relaciones que de ella se derivan.

3.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.2.1. LAS BASES DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

El concepto de realización abarca todo el proceso creativo y mecánico que nos conduce a la puesta en pantalla de un producto audiovisual. Su origen, está en la gestación del guión y finaliza con la contemplación (o la interacción, en caso del multimedia) del producto acabado por parte del espectador.

Lo que generalmente se entiende por "realización", comprende el rodaje, el montaje y la postproducción, fases diferenciadas con una intención didáctica, pero que cada vez más tienden a diluirse en la práctica. La aparición de los sistemas digitales ha modificado sustancialmente las técnicas de rodaje, tanto en cine como en televisión y, de igual forma, el montaje ha sufrido unos cambios espectaculares haciéndose cada vez más intensa la coexistencia y la interacción entre la imagen improntada y la sintética y, como consecuencia, las técnicas de rodaje tradicionales se han visto condicionadas por la posterior y cada vez más omnipresente postproducción.

La mayoría de los manuales clásicos de montaje comienzan con un exhaustivo repaso de los conceptos clave de la realización: tamaños de plano, movimientos y posiciones de cámara, planificación, ejes, angulaciones, etc. Y esto no es casual porque, ciertamente, ***el montaje comienza en el rodaje*** y aún más, en su planificación previa, en el guión. Un rodaje llevado a cabo con una correcta planificación, producto de unas ideas claras y soportado por un guión bien acabado, conduce a un montaje rápido y eficaz, sin demasiadas dudas que lo prolonguen y lo conviertan en una labor tediosa. El montaje ha de ser un proceso de creación, no es solamente unir una serie de "pedazos" de espacio-tiempo que hemos filmado

previamente, sino que en la moviola o la editora conseguimos dar el ritmo, el acabado, la unidad a nuestra obra. Pero aunque sea una obviedad, lo que no está rodado no se puede montar, por ello insisto en que el montaje comienza en el rodaje y no ha de ser, en ningún caso, un proceso de invención basado en unos materiales filmados aleatoriamente y/o por exceso (según esa frase tan escuchada en el ámbito de los informativos de televisión: "tu ruédalo todo, que en montaje ya veremos"), que después se convierten en un caos ingobernable y en el mejor de los casos, en un producto mediocre.

No podemos olvidar que todos los lenguajes tienen sus normas (su gramática), sin las cuales no serían un medio de comunicación y entendimiento, sino un caos y el de la pantalla también las tiene, aunque sin olvidar que los lenguajes son entes vivos, en permanente evolución y así, el lenguaje cinematográfico que está formado por normas generadas de manera colectiva, ha evolucionado desde unas historias resueltas con una simplicidad, hasta desarrollos dramáticos de gran complejidad técnica y narrativa.

Se puede afirmar que muchas de las normas que hoy son básicas en la cinematografía fueron descubiertas mediante el procedimiento de prueba-error y hasta que los directores y montadores rusos de los años veinte elaboraron un primer corpus teórico, el cine se desarrolló intuitivamente.

Pero hoy en día, después de que el lenguaje cinematográfico ha recorrido un camino de más de un siglo, no podemos trabajar basándonos solamente en la intuición. Existen unas normas a las que tanto narradores como espectadores están habituados y, sin encorsetar la creatividad ni detener la evolución del lenguaje, hemos de respetarlas y estar prevenidos contra el atrevimiento del ignorante que no respeta estas normas.

Así pues, para llegar a un buen final hay que trabajar bien desde el principio y para ello son necesarios, además del talento y la creatividad (que, al parecer, son innatos) unos conocimientos que nos permitan llevar a buen término nuestros propósitos y que, junto a una dosis de experiencia, reciben el nombre de *profesionalidad*.

Repasemos ahora paso a paso esos cimientos del lenguaje cinematográfico.

3.2.2. COMPOSICIÓN SOBRE EL SER HUMANO. LA ESCALA DE PLANOS.

Ya en el sigloV a. C. el filósofo griego Protágoras, en su obra *Sobre laVerdad*, afirmaba: "El hombre es la medida de todas las cosas, de las que son, en tanto que son y de las que no son, en cuanto que no son". El ser humano siempre ha sido el tema central y la referencia en todas las artes visuales.

El cuerpo humano, al que ya los griegos aplicaron unos cánones de belleza sistematizados, es por sí mismo una composición y ya vimos cómo Leonardo trabajó mucho a este respecto.

Muchas obras de pintura y escultura han *centrado* la figura humana, cuando se encontraba solitaria, sin temor a la simetría. Pero, a lo largo de la historia, la inmensa mayoría de los artistas han preferido dar al cuerpo humano una *posición* asimétrica, necesaria para expresar fuerza y movimiento.

El rostro adquiere para el cine y, aún más, para la televisión, una importancia mayor que en ningún otro arte visual.

La magnitud, en constante variación, con que aparece el ser humano en la pantalla, ha llevado a la adopción de una serie de términos que se refieren casi todos al cuerpo humano, descomponiéndolo en una **escala de planos**, que no puede, en la práctica, ser estricta, puesto que el encuadre exacto sólo se realiza en el momento preciso de la filmación, pero que nos ayuda a la hora de concebir la dramaturgia de la situación y plasmarla en el guión.

Veamos a continuación la que quizá es la escala de tamaños de planos más comúnmente aceptada, desde el ángulo de visión más abierto al más cerrado.

GRAN PLANO GENERAL: El ángulo de visión abarca todo el paisaje, situando los elementos como referencia de acciones. Por lo general los personajes no son reconocibles y nos da una visión muy amplia del lugar donde se van a desarrollar los hechos.



Figuras 8.1 y 8.2. Gran plano general.

PLANO GENERAL: Abarca todo el escenario y los personajes son reconocibles.



Plano general.

PLANO CONJUNTO: Ángulo amplio pero menor que el plano general. Las personas, siempre de cuerpo entero. El encuadre se circunscribe a los personajes.



Figuras 8.3 y 8.4. Plano de conjunto.

PLANO AMERICANO: El plano corta las piernas de los personajes sobre las rodillas.



Plano americano.

PLANO MEDIO: De cintura a cabeza.



Figuras 8.5 y 8.6. Plano medio.

PLANO MEDIO CORTO



Plano medio corto.

PRIMER PLANO: De pecho (o de hombros) a cabeza.



Figuras 8.7 y 8.8. Primer plano.

PRIMERISIMO PRIMER PLANO: de la barbilla a la frente. **PLANO DETALLE:** todo lo que sea más cerrado que el anterior.



Primerísimo primer plano.

3.2.3. MOTIVACIÓN NARRATIVA DEL TAMAÑO DE PLANO.

La decisión de emplear un tamaño de plano u otro la toma el realizador en función del efecto dramático que pretenda conseguir dentro del discurso narrativo. Analicemos la escala de planos mencionada desde este punto de vista:

Gran Plano General o vista general

En este plano predomina el medio ambiente; suele permitir establecer una relación poco personal e imparcial entre el espectador y los personajes, localiza espacialmente y puede aportar gran cantidad de datos que sitúen la acción. Se emplea frecuentemente como plano de situación al comienzo de una secuencia.

En televisión no conviene abusar de él, pues el gran número de detalles que aportar puede resultar contraproducente al no poder ser observados detenidamente. Además, cuantos más elementos contenga, mayor duración requerirá y su lectura se hará más tediosa.

Plano general

Debe utilizarse para comenzar las escenas para establecer una impresión de localización de ambiente. Asimismo, permite seguir el movimiento. Cuando la acción se ha seguido de cerca durante largo tiempo, se puede recurrir a un plano general para restablecer el espacio (reubicar los elementos de la escena) en la mente del espectador.

Plano conjunto

Al ceñir el encuadre a las figuras de los personajes, centra la atención en el grupo humano, dejando aparte ya los elementos ambientales.

Plano americano o 3/4

Corta al personaje a la altura de las rodillas, en el western era el plano que permitía un mayor acercamiento al personaje sin dejar de verlos y ésta es su única motivación, en un principio. Aunque no es estéticamente muy afortunado, en televisión se emplea cuando un presentador o actor está de pie, solo ante la cámara, combinándolo con planos más abiertos o más cerrados.

Plano medio

Entendemos dentro de este grupo desde los "planos medios largos" (cortan al personaje por la cintura) a los "planos medios cortos" (por el pecho) y su valor se sitúa entre la descripción ambiental del tamaño distante y el examen cuidadoso y la fuerza dramática de los planos cercanos. Establece relaciones más íntimas entre los personajes. **Es el plano de la conversación**, al permitirnos contemplar los rostros y el

lenguaje gestual de las manos. Permite captar gestos corporales amplios y relacionar personajes en aproximación, reacciones, etc.

Primer plano

El grupo de los primeros planos abarca hasta los detalles del rostro y es un descubrimiento del cine. Nunca, hasta la aparición del cinematógrafo, se había podido contemplar un rostro tan de cerca. Se cuenta que la primera vez que se proyectó un primer plano en el cine, se produjo una reacción de pánico entre los espectadores. Se trata, pues, de una toma vigorosa que centra el interés como ninguna otra. Es el tipo de plano dramáticamente más potente, por lo que será el que más atraiga la atención del espectador, pero por eso mismo no conviene abusar de él, reservándolo para los momentos clave.

Existe una relación entre el tamaño del plano y la subjetividad: a mayor tamaño, menos interiorización y viceversa.

Plano detalle

Aparentemente, los planos que fraccionan el rostro centrándose en un aspecto concreto (los ojos, la boca) inciden en ese detalle para resaltarlo, pero con frecuencia se trata de un truco empleado para darnos la información que el rostro completo nos puede dar y que por una causa determinada no nos interesa mostrar. Se emplea con frecuencia cuando no se quiere revelar la identidad del personaje.

En cualquier caso y desde un punto de vista estético, no será aconsejable cortar al personaje por las articulaciones (tobillos, rodillas, cintura, codos, cuello).

3.2.4. EL PLANO SEGÚN EL PUNTO DE VISTA.

La elección del punto de vista, es decir, de "dónde va la cámara", es la decisión más importante que toma el realizador en el rodaje. En realidad, cuando ubicamos la cámara estamos eligiendo el sitio desde el que queremos que el espectador contemple la escena. El realizador elige en cada momento el *punto de vista ideal*, es decir, aquel desde el cual desea enseñar la acción al espectador. El punto de vista no es una simple cuestión técnica o estética, sino que entra de lleno en la poética de la narración.

Así, tenemos dos tipos de planos:

Plano objetivo: Es aquel que muestra el punto de vista ideal desde esa "ventana" que abrimos ante el espectador.

Plano subjetivo: Es el que muestra el punto de vista de algún personaje

integrado en la acción y, a veces, incluso el de algún objeto. Este tipo de plano se utiliza para obligar al espectador a integrarse aún más en la acción (por ejemplo, en una persecución la cámara adopta el punto de vista del perseguido o del perseguidor, incrementando la tensión).

3.2.5. EL PLANO SEGÚN LA ANGULACIÓN EN ALTURA DE LA CÁMARA

Si hemos dicho que la ubicación de la cámara es la decisión clave, no lo es menos la altura que ésta tenga respecto al personaje, es decir, el ángulo que forme el eje de cámara con la horizontal.

Partiendo de la referencia de los ojos del sujeto, la cámara puede estar a la altura de su mirada, por encima o por debajo de ésta. (Figura 8.9)

La angulación neutral es la que corresponde a la horizontal de la mirada. Ahora bien, si subimos o bajamos la cámara de este eje horizontal, estamos tomando partido, dando una intención al plano. Cualquier angulación es en sí misma expresiva, siempre que se establece una relación entre dos personajes en la que uno de los dos está físicamente más elevado que el otro, el que está arriba ostenta una posición de superioridad respecto al que está abajo: un personaje de pie habla con otro que está sentado, el rey en su trono, el cura en el pulpito, el profesor de pie y los alumnos sentados, son ejemplos de superioridad respecto a sus oponentes. Y en el cine el punto de vista de la cámara son los ojos del espectador y se establece de igual forma una relación superioridad-inferioridad respecto a los personajes.

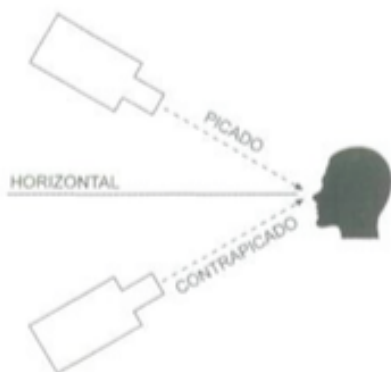


Figura 8.9. Ángulo picado y contrapicado.

Plano picado

Es aquel en el que la cámara está emplazada por encima de la mirada. Psicológicamente produce sensación de inferioridad del personaje, le empequeñece. Desde el punto de vista del espectador, la toma de ángulo elevado privilegia su punto de vista y puede sugerir sentimientos de compasión hacia personajes en clara situación de inferioridad. Además, permite apreciar la ubicación de los objetos en la puesta en escena (formaciones, aspectos relevantes del suelo, etc.).

Plano contrapicado

La cámara se encuentra por debajo de los ojos del sujeto, el cual queda enfatizado, agigantado y adquiere una dimensión psicológica mayor.

Éstos son los resultados psicológicos de subir o bajar la cámara con respecto al eje. Pero también hemos de tener en cuenta los efectos fotogénicos. Y aquí hay que advertir que, por lo general, cuando estamos tomando un plano de un presentador o presentadora, una *ligera* elevación de la cámara por encima de su eje horizontal suele resultar favorecedora, porque incita inconscientemente al personaje a levantar la cara y disimula posibles problemas de doble barbilla o defectos de piel en una zona muy delicada. Además la mirada se vuelve más "desafiante" y segura, dando más credibilidad.

Plano cenital

En el que la cámara está situada completamente encima de la figura, en su vertical

Plano nadir

La cámara está emplazada debajo del sujeto.

Estos dos tipos de plano se suelen emplear con carácter muy excepcional y por razones expresivas muy concretas.

Plano normal

También tenemos la posibilidad de respetar o no la horizontalidad del encuadre, variando la vertical del eje de la cámara, inclinándola lateralmente con respecto al horizonte. Recibe, entonces la denominación de normal el plano que respeta la horizontalidad.

Plano aberrante

Se varía el ángulo del eje de la cámara. Este plano es muy impactante, salta a la vista y fue utilizado con mucha frecuencia por el expresionismo alemán. El cine publicitario actual también lo emplea con profusión. Desde el punto de vista narrativo es muy interesante para poner de manifiesto situaciones o actitudes anormales, teniendo siempre mucho cuidado de compensar las inclinaciones de unos planos con otros. Como siempre, todo es válido si responde a una motivación narrativa

Una vez que hemos conocido la base del concepto de Lenguaje Audiovisual, y el conjunto de planos con lo que podemos "jugar" a la hora de componer o crear una

historia, ya que cada uno de ellos nos aporta un significado diferente. A continuación, abordaremos los pasos para **planificar** una narración audiovisual.

3.2.6. EL COMIENZO DE TODO.

Sin idea no hay historia, pero siempre es posible estropear una buena idea si no sabemos contarla. Es necesario el talento (que suele ser innato, aunque también se cultiva), pero hay que saber dominar la forma, hay que aprender a escribir.

A pesar de que el cine y la televisión son medios fundamentalmente visuales, están basados en la palabra escrita. La primera habilidad de la comunicación se basa en la palabra. Aunque cada vez con más frecuencia se realizan intentos de prescindir de ella, de que las imágenes hablen por sí solas, si queremos aprender a contar historias en imágenes, primero hemos de saber contarlas por escrito. Que nadie cometa el error de pensar que un buen guión surge por arte de magia. Es fruto de un trabajo, de una profesionalidad y de un dominio de los "trucos" del oficio de contar, de ese oficio que comenzó hace miles de años en torno a una hoguera.

Pensemos también que el guión no es una obra literaria, sino una herramienta. A un guionista no se le exige que domine los recursos estilísticos literarios como, por ejemplo, a un novelista. Solamente le es necesario saber contar la historia, hacerla interesante, ya que su obra no estará dirigida a un lector sino, una vez convertida en imágenes, al espectador. De ahí que el trabajo del guionista no sea la obra terminada, sino el comienzo de su gestación.

Existe una "regla de oro" sobre la importancia del guión y su papel como herramienta básica para la elaboración de un film, que dice que con un buen guión una película puede ser buena o mala, pero con uno malo, la película está irremediabilmente condenada a la mediocridad. Este principio lo han defendido desde Kurosawa, el genial director y guionista japonés, autor de *Kan* o *Dersu Urzala*, hasta William Goldman, guionista de *Dos hombres y un destino* o *Misery*, auténticas obras maestras del guión. Ninguna obra maestra ha surgido de un mal guión.

3.2.7. ¿QUÉ ES UN GUIÓN?

Antes de entrar a definirlo hay que decir que un guión es, sobre todo, una **estructura** algo muy importante, que a veces se da por supuesto pero que es fundamental: trata sobre personas que hacen algo. Ahora ya podemos definir lo que es un guión:

Un guión es **la forma escrita de una narración audiovisual** o, como dice Syd

Field, *"Una historia contada en imágenes"*. Si hurgamos en el diccionario, veremos que "guión" es la bandera que precede a una unidad militar, y así es en nuestro caso, el guión es lo que va delante, la señal necesaria para que todos los demás elementos de la producción se pongan en marcha.

La narración y, lógicamente, su forma escrita, se atiene siempre a tres premisas esenciales: **el contenido, el significado y la forma.**

El contenido es lo que vamos a contar: los hechos, el drama, la acción; en resumen: **el tema**

El **significado** es lo que queremos transmitir al espectador, lo que se quiere decir, "la idea que ha de quedar"; es, en suma, **el mensaje**, que define la dirección en que desarrollaremos un determinado tema.

La **forma** es el "cómo" contaremos nuestra historia y alude a la técnica narrativa, tanto al desarrollo dramático como al propio formato del texto.

El guión es una herramienta para todo el equipo de trabajo implicado en la producción, que debe proporcionar una información determinada:

— **Define y delimita los personajes** — **Determina la totalidad de los lugares**, escenarios, localizaciones donde la acción tiene lugar. - **Desarrolla los elementos necesarios** para la ejecución de la película o programa de televisión. El productor se basa en el guión para determinar la viabilidad del proyecto y para llevar a cabo la gestión económica.

3.2.8. EL PROCESO DE ESCRIBIR UN GUIÓN, PASO A PASO

Escribir un guión es una meta a la que se puede llegar por muchos caminos hasta un punto. A partir de ese punto (el guión literario), se encuentra una normativa que hay que seguir. Veamos ese camino paso a paso.

Sobre cómo se llega a tener una idea no se pueden dar normas, evidentemente, pero sí consejos para que las ideas no se evaporen.

Lo primero es tomar la costumbre de anotar en un cuaderno (o en un PC portátil) todo aquello que se nos vaya ocurriendo. Hay quien emplea un dictáfono o quien va dejando un reguero de notas pegadas. El sistema es indiferente, lo importante es "enjaular las ideas", pajarillos muy propensos a salir volando.

La premisa dramática

Lajos Egri, en su libro *Cómo escribir un drama*, menciona el concepto de premisa dramática, que sería lo que otros denominan tesis o idea central. *"La premisa*

debe escribirse en una sola frase. Si la longitud es excesiva, muestra un síntoma de que el autor se dispersa tratando demasiadas cosas o que está confuso". Ejemplos de premisas citadas por Lajos Egri: "Un gran amor supera a la muerte" (*Romeo y Julieta*) o "Los celos lo destruyen a él y al objeto de su amor" (*Ótelo*).

La sinopsis o argumento (o sinopsis argumental)

Es una síntesis que nos permite apreciar las posibilidades reales del proyecto. Nos revela su temporalidad (cuándo), su localización (dónde) y el desarrollo de la acción (qué y a quién sucede).

— **La historia se delimita** en el espacio y en el tiempo.

— **Se describen los protagonistas** principales (sobre todo protagonista y antagonista) ya sean individuales o colectivos.

— **Se marca el trayecto fundamental** de la historia y se especifica su filosofía. Suele tener entre tres y veinticinco páginas. La sinopsis es un texto dirigido a personal muy especializado y ejecutivo, directores y productores, acostumbrados a leer rápidamente y a deducir de la sinopsis la bondad de la historia, por lo que, en la mayoría de los casos, *en la sinopsis se juega la continuidad del proyecto*.

La escaleta

No es más que una relación de las secuencias ordenadas narrativamente, es decir, el "esqueleto narrativo" en el que se fijan los momentos de mayor interés. Así podemos observar globalmente todo el discurso y proceder a los ajustes necesarios para conseguir un guión equilibrado, permitiendo una primera evaluación del ritmo del relato. Elegimos los puntos en los que cimentar la narración, su distribución, lo que vamos a contar y lo que vamos a eliminar para potenciar lo que contamos.

En resumen, la escaleta es un pre-guion importantísimo para que todo el equipo empiece a trabajar: gracias a ella se pueden elaborar los presupuestos, realizar las localizaciones, establecer los contactos previos, la selección de actores, las necesidades técnicas y el plan de rodaje.

Hay que destacar, en esta primera fase del trabajo, la importancia que tienen las localizaciones, no sólo para el equipo de producción y realización (en cuyo caso es obvio) sino también para el guionista o periodista, al que la observación y elección de escenarios pueden aportar nuevas perspectivas en el tratamiento visual de la historia y ayudarle a establecer determinadas relaciones semánticas.

En el campo del realismo, del reportaje puro y duro, la escaleta es el último paso al que podemos llegar y ni siquiera será una escaleta ordenada, sino una "lista de mínimos" (en realidad suele ser una declaración de buenas intenciones) basada en lo

que queremos hacer, pero que no siempre coincidirá con la realidad que los hechos que "están sucediendo" nos presente y que será lo que, en última instancia, filmemos.

En resumen, **la escaleta nos proporciona:** —Fragmentación del argumento en secuencias o escenas. — Armazón de las escenas. — El tiempo y el lugar donde transcurre la acción. — Características de las localizaciones. — No se incluyen diálogos.

El tratamiento

Se trata de una fase más desarrollada de elaboración del guión. Es una descripción detallada de la acción de la película, *en continuidad*. Los tratamientos surgieron en el período de transición del cine mudo al sonoro, para ayudar a los guionistas que no estaban acostumbrados al diálogo sonoro, pero hoy en día su uso no es comúnmente aceptado e, incluso, hay quien los rechaza categóricamente por no dar una buena imagen de la historia. En realidad se queda a medio camino, pues una buena escaleta aporta toda la información necesaria y tampoco incluye los diálogos.

El guión literario

La escritura es la herramienta básica del cine y de la televisión. No importa lo espontáneo que un programa de televisión o una película pueda parecer, podemos estar completamente seguros de que detrás había un guión. **Se usa guión siempre**, desde los documentales a las entrevistas.

Y tan importante como que haya un guión, lo es la necesidad de que ese texto se presente en el formato normal correcto, apropiado para una situación de rodaje dada.

La estructura de texto que se usa universalmente en cine y televisión ha evolucionado porque cada uno se diseña para satisfacer una situación de rodaje específica. Por consiguiente, los formatos de guión no son palabras esparcidas en una página. Cada formato es lógico y precisamente planeado para acomodar los aspectos de una situación a una técnica de rodaje concreta. Podemos imaginar que sería absolutamente imposible filmar una película a partir de una novela. El libro debe reescribirse en un formato de guión cinematográfico.

Los formatos varían para acomodarse a las circunstancias del rodaje y no podemos escribir un formato cinematográfico de la misma forma que uno de televisión multicámara, limitándonos a cambiar los tabuladores. Los formatos del cine y de la televisión no son intercambiables. Traducir de uno a otro requiere, frecuentemente, volver a escribir el texto entero.

Un texto debe servir como una herramienta básica que usaran muchas manos (director, técnicos, actores y muchos otros). Debe ser como un asa a la que cada uno

puede agarrarse para facilitar su cometido en el rodaje. La herramienta correcta debe utilizarse para el trabajo correcto.

Un formato normalizado no sólo es una estructura y una pauta esencial para una técnica de rodaje específica, también sirve como un indicador para el tiempo de la historia. ***“Una página de guión en el formato apropiado genera, aproximadamente, un minuto de tiempo de pantalla”.***

Un trozo de película es una serie de imágenes (24 fotogramas por segundo) con una pista de sonido y se comprende al ser proyectado y contemplado. La página se comprende al ser leída, es decir, las experiencias son diferentes y los tiempos interiores son diferentes. Sólo empleamos quince o veinte segundos, aproximadamente, en leer una página bien diseñada, mientras que empleamos un minuto entero para ver esa acción en la pantalla.

Un minuto de tiempo proyectado puede contener ese tiempo real dentro de la ficción de la historia y puede expandirse o contraerse dentro de la ficción. Por ejemplo, un minuto de tiempo podría contener el montaje de un partido de fútbol (un período de noventa minutos puede concentrarse, vía montaje, en un minuto de tiempo de emisión). O la jugada de un gol puede ser "estirada" de forma que unos pocos segundos puedan ralentizarse o repetirse para llenar el minuto.

Leer un guión debe ser como estar viendo la película. Las páginas deben pasarse rápida y uniformemente de la misma forma que la película se proyecta fluidamente y sin retrocesos.

Un error muy frecuente consiste en la prolijidad de las descripciones. Si, por ejemplo, estamos contando una acción en la cual un joven va a buscar a una chica muy atractiva a su casa, ésta abre la puerta, le ve y vuelve a cerrar la puerta en sus narices, es fácil caer en el error de describir su físico y su atuendo con excesivos detalles. Como escritores podemos dedicar doscientas palabras a describir su belleza y su encanto, su elegancia y frescura, cuando en realidad su aparición en imagen es fugaz y no dura más de tres segundos.

Si esto fuera una novela, nos permitirían usar todas las palabras que quisiéramos. Pero estamos escribiendo un guión y debemos atenernos al diseño del desarrollo que marca el formato: equivalencia de longitud de texto-tiempo de proyección.

Otro error habitual en los principiantes es hacer anotaciones técnicas en el guión literario. Las advertencias sobre posiciones y movimientos de cámara, iluminación, sonidos, músicas, etc., deben hacerse *sólo si son imprescindibles* para la perfecta comprensión del desarrollo dramático. La primera versión del texto, es decir,

el guión literario, no debe aportar ninguna indicación técnica. Estas serán añadidas posteriormente por el director o realizador, constituyendo el guión técnico.

El formato del guión literario

En cuanto al formato propiamente dicho, en el que hemos de escribir el guión literario cinematográfico, nos encontramos con dos modelos: el norteamericano y el europeo.

El primero, exportado por Hollywood a casi todo el resto del mundo, tiene las siguientes **características formales**:

- Se estructura en escenas (o secuencias mecánicas: unidad de espacio en cada una) donde incluimos acción, descripción de los personajes y diálogos en estilo directo.

- TÍTULO en mayúsculas y centrado (sólo al comienzo del texto, claro). - No se suelen numerar las escenas. Esto se hace en el guión técnico.

- En margen izquierdo y mayúsculas, el encabezamiento o copete:

INT/EXT. LOCALIZACIÓN (Sin detalles) DÍA/NOCHE

- Descripciones de personajes, lugares o acción ocupando todo el ancho de la página y a un espacio. Breves y precisas. Se escribe en presente.

- Dejando un doble espacio, en mayúsculas y centrado, el NOMBRE del personaje.

- Si el personaje no está en imagen escribiremos VOZ EN OFF DE...

Las acotaciones escénicas para el actor se escriben entre paréntesis, a un espacio, debajo del nombre del personaje que habla y sólo si son imprescindibles.

- El diálogo se sitúa en el centro de la página, de manera que forme un bloque de, aproximadamente, algo más de la mitad de la línea. Y a un espacio.
- Aunque para indicar la transición a otra escena no es necesario hacerlo de una forma determinada, se suele escribir "CORTA A", "ENCADENA A" o "TUNDE A", aunque éstas son acotaciones técnicas que generalmente decide el realizador. En caso de hacerlas, aparecen en el margen derecho, a doble espacio y bajo la última línea que se haya escrito.
- No se cortan al fin de página ni los diálogos ni las descripciones (esto interrumpiría la fluidez de la lectura).
- Se numeran la páginas (abajo, centrado). Parece obvio, pero hay que advertirlo. Si se caen 120 folios al suelo sin numerar...

Veamos como ejemplo una escena del guión de *Blade Runner*, del guionista

Hampton Fancher:

INT. INSPECTOR BRYANT'S OFFICE NIGHT

The INSPECTOR is in his fifties. The deep creases in his face, the broken capillaries in his nose say brawler, spoiler, drinker, but the diplomas on the wall say something else. Bryant's kneeled at his safe trying to open it. Deckard is sitting on the edge of the desk reading the print-out.

DECKARD (V.O.) They escaped from the colonies two weeks ago. Killed twenty- three people and jumped a shuttle.

An aerial patrol found the ship in the desert. No crew.

Bryant gets the safe open and brings out a bottle of whiskey

DECKARD (V.O.) Bryant's got a liver problem. A couple years back he handed me a bottle and said have a drink for another man. I been drinking for him ever since.

Deckard sets down the report and takes the shot Bryant just poured for him.

DECKARD

Six, huh?

BRYANT Five. Three nights ago one of them managed to break into the Tyrell Corporation. Killed two guards and got as far as the Genetic Sector before he got fried going through an electro- field.

El otro modelo, el europeo, hace la presentación a dos columnas, de manera que la izquierda presenta todas las indicaciones "visuales" (acciones, objetos y demás elementos visibles), quedando reservada la derecha para los elementos "sonoros", es decir, diálogos y, en su caso, efectos y músicas. Salvo esta diferencia formal, valen el resto de normas del modelo norteamericano.

“En televisión se trabaja habitualmente según el modelo de guión a dos columnas”: la izquierda para el vídeo y la derecha para el audio. Esto permite establecer sin dudas la correlación entre lo que debe verse y lo que debe escucharse.

La columna de vídeo describe todos los elementos visuales que deben tenerse en cuenta: escenarios, luz, objetos, personajes y sus acciones o actitudes.

La columna derecha, de audio, contiene los diálogos, locuciones en off, presentaciones, efectos y música.

En muchas ocasiones, la descripción de las situaciones y las acciones se realiza

en todo el espacio de la página (de margen a margen).

Es necesario resaltar que, en televisión, la norma "una página de texto = un minuto de tiempo en pantalla" se altera ligeramente, pues *una página suele dar lugar a minuto y medio en imágenes*. Esto es debido a que el ritmo narrativo de una serie televisiva suele ser más rápido y, además, está constreñido por la duración estándar de los capítulos, que suele ser de 25 a 30 minutos, aunque se está imponiendo el método, importado de la televisión estadounidense, de capítulos de 45 minutos, lo cual da un ritmo narrativo más sosegado y, en consecuencia, la equivalencia vuelve a ser la original. El guión se divide en secuencias (o escenas) numeradas, que son encabezadas con las indicaciones de localización y luz, para pasar al tratamiento a dos columnas, de la forma que se ve en la página siguiente.

EJEMPLO DE GUIÓN LITERARIO A DOS COLUMNAS

SEC. 6

JARDIN DE CAPULETO

EXT./NOCHE

ROMEO CAE AL SUELO (COMO SI HUBIERA SALTADO LA TAPIA DEL JARDIN) ESTA EN MEDIO DE LOS ARBOLES.

FUERA SE OYEN LAS VOCES DE SUS AMIGOS QUE LO BUSCAN ROMEO RECORRE MIENTRAS TANTO EL JARDIN, SIGILOSAMENTE.

BENVOLIO.— (EN OFF) ¡Romeo!, ¿dónde estás?

TODOS.— (EN OFF) ¡Romeo!

MERCUCIO.— (EN OFF) Es un hombre sensato y, por mi vida, que se ha ido a su casa a acostar.

BENVOLIO.— (EN OFF) Corrió hacia aquí y quizá saltó la tapia.

ROMEO NO PUEDE EVITAR EL SONREIR.

MERCUCIO.— (EN OFF) ¡Romeo! ¡Caprichos! ¡Locura! ¡Pasión! ¡Amante! ¡Aparécete en forma de suspiro! Recita un verso siquiera y me doy por satisfecho. Exclama tan sólo: "Ay de mi". Rima únicamente "amor" con "dolor". Suelta un piropo a mi comadre Venus y pon un apodo a su hijo y ciego heredero, el viejo Adán Cupido, el que disparó tan certeramente cuando el rey Cofetua se enamoró de la d a mendiga...

BENVOLIO.— (EN OFF) Vamos, se habrá escondido entre los árboles para estar en consorcio con la vaporosa noche. Su amor es ciego y le conviene más la oscuridad.

El guión técnico

Una vez que el guión ha sido minuciosamente trabajado por los equipos de producción y realización, da lugar al llamado guión técnico, que en realidad no es más que la planificación del literario, con todos los ajustes necesarios a la puesta en escena y los diálogos para que la historia tenga el adecuado ritmo narrativo *en pantalla*.

Incorporamos a la columna izquierda todas las indicaciones necesarias para el rodaje: Iluminación, movimientos de cámara, encuadre, efectos visuales, modos de transición El relato se fragmenta en unidades de rodaje o planos. Es a partir del guión técnico cuando podemos empezar a hablar del proceso de filmación.

Los planos se numeran correlativamente de principio a fin o bien dentro de cada secuencia. Esta es la numeración identificativa que aparece en la claqueta cuando se rueda en cine. Si grabamos en vídeo, el control de los planos grabados ha de hacerse mediante el código de tiempo, grabado en sus diversas modalidades (cinta, horario, tiempo real).

Veamos el mismo ejemplo del guión literario desarrollado en guión técnico, planificado para su realización con una sola cámara (técnica cine). Esto sería, como hemos dicho, en el caso de que se filme o grabe con una sola cámara. Si la grabación se realiza con técnica multicámara (tres en este caso) se indica en cada plano el número de cámara con que se realiza la toma y, en su caso, una letra que indica el emplazamiento en que se encontrará sucesivamente (por orden alfabético), así como encuadres, movimientos de cámara, observaciones sobre el sonido, transiciones o sobreimpresiones. Siguiendo con el mismo ejemplo, el guión técnico presentaría este aspecto, ya con las anotaciones manuscritas del realizador. El guión técnico (multicámara) da lugar al LISTADO DE PLANOS O GUIÓN DE CÁMARA, en el que se enumeran los planos correlativamente, asignándole a cada uno su cámara y posición respectiva, así como una somera descripción de la acción e indicaciones de sonido.

Guión de montaje

Aún en los rodajes más respetuosos con el guión previo, se producen cambios sobre lo inicialmente previsto, haciéndose necesario un visionado del material de rodaje. Esto da lugar al *minutado*, que no es más que una descripción precisa de los planos rodados con su localización (cinta y código, tomas buenas, etc.). Este es un proceso necesario en todo rodaje, pero imprescindible en el caso de los reportajes y documentales, en los que se rueda mucho material no previsto inicialmente.

El uso del soporte vídeo nos posibilita realizar estos visionados día a día, a fin

de controlar posibles incidentes susceptibles de ser resueltos sobre el terreno (problemas en los equipos de rodaje, cintas en mal estado, fallos que han pasado inadvertidos en la grabación) y cuya aparición en la fase de montaje no tendría remedio.

Los datos de este minutado nos permiten actualizar el guión. Ya no trabajamos con una "declaración de intenciones", sino con los planos que realmente han sido grabados y son útiles (pues, por desgracia, no todos lo son).

Es necesario, entonces, actualizar el guión con la información de los planos válidos y su localización (número de cinta, código de tiempo de la toma correcta o conveniente) .

A partir de este momento estamos en condiciones de entrar en la sala de montaje, aunque en muchas ocasiones sea aconsejable realizar lo que se denomina "*edición off-line*" que consiste en un premontaje realizado en vídeo doméstico con el código incrustado en la imagen. Este premontaje nos permite una primera evaluación de resultados: ritmo de la narración, diversas alternativas, cálculo preciso de la duración total y todos los ajustes necesarios cuya realización sobre el montaje definitivo es mucho más cara, en tiempo y en recursos.

El montaje *off-line* se facilita enormemente con el empleo de equipos de edición no lineal, que permiten el acceso directo a las imágenes (acceso aleatorio) y su incorporación a cualquier punto del montaje, sin la esclavitud de la linealidad del montaje en cinta de vídeo (acceso secuencial). Es la vuelta a la filosofía del "corta y pega" del montaje en cine, que permite un manejo mucho más dúctil y rápido del material grabado. En los últimos tiempos, el rápido e imparable avance de la potencia de los ordenadores que sirven de soporte a estos equipos de edición no lineal ha permitido que el montaje se realice directamente, sin pasar por el *offline*. Pero de este tema hablaremos ampliamente en el lugar correspondiente.

7.	JARDIN DE CAPULETO	EXT. NOCHE
1.	P.G.C. CONTRAPICADO ROMEO ESCALA LA TAPIA DEL JARDIN DE CAPULETO.	<i>BENVOLIO</i> (off) — ¡Romeo!
2.	P.G. POR UNA ESQUINA, AL FONDO DEL PASAJE, APARECE UN GRUPO DE RUIDOSOS JOVENES, ENCABEZADOS POR BENVOLIO Y MERCUCIO.	(Risas y voces).
3.	P.A. DE ROMEO QUE SALTA AL INTERIOR DEL JARDIN. FUERA SE OYEN VOCES DE SUS AMIGOS.	
4.	P.G. DEL GRUPO QUE AVANZA ENTRE VOCES Y CHANZAS, ALGUNOS PORTAN ANTORCHAS PARA ILUMINARSE.	<i>BENVOLIO</i> — ¡Romeo, ¿dónde estás?!
5.	P.A. DE ROMEO QUE AVANZA PEGADO AL MURO	<i>TODOS</i> — ¡Romeo!
6.	P.A. MERCUCIO Y BENVOLIO EN PRIMER TERMINO QUE SE DETIENEN EL GRUPO TRAS ELLOS.	<i>MERCUCIO</i> — Es un hombre sensato y, por mi vida, que se ha ido a su casa a acostar.
6a.	P.M. DE ROMEO QUE NO PUEDE EVITAR EL SONREIR. EL GRUPO LOS RODEA, HACIENDO CIRCULO.	<i>BENVOLIO</i> — Corrió hacia aquí y quizá saltó la tapia. <i>MERCUCIO</i> — ¡Romeo! ¡Caprichos! ¡Locura! ¡Pasión! ¡Aparécete en forma de suspiro. Recita un verso si quiera y me doy por satisfecho.
6b.	P.M. DE ROMEO ROMEO SIGUE PEGADO CONTRA EL MURO, AL COBIJO DE LAS SOMBRAS	Exclama tan sólo "Ay de mí". Rima únicamente "amor" con "dolor". Suelta un piropo a mi comadre Venus y pon un apodo a su hijo y ciego heredero, al viejo Adán Cupido, el que disparó tan certeramente cuando el rey Coletua se enamoró de la doncella mendicá...

3.2.9. CAMBIOS EVOLUTIVOS EN LA REALIZACIÓN DE AUDIOVISUALES

CÁMARAS CINEMATOGRAFICAS ANTIGUAS

Dejando a un lado las cámaras de vídeo modernas, vamos a ver los fundamentos básicos del cine tradicional, y la evolución de las grabadoras, hasta llegar a estas.



La cinematografía era y es posible gracias al fenómeno óptico conocido como “persistencia de la visión”, es decir, la capacidad del ojo y del cerebro para fundir una serie de fotos fijas vistas en secuencia rápida y convertirlas en imagen continua. Cuando se observan imágenes continuadas uniformemente y a velocidades superiores a la docena de fotogramas por segundo, los diferentes objetos, que toman posiciones progresivamente, dan la sensación de moverse.

MOVIMIENTO INTERMITENTE

El funcionamiento de las cámaras cinematográficas, se fundaba en el fraccionamiento de la escena en imágenes separadas. Este se obtenía desplazando la película a intervalos iguales por delante de una abertura rectangular con un dispositivo denominado “el presor”, que situaba la película a una distancia fija detrás del objetivo. Para lograr un espaciado regular de las imágenes, la película tenía una serie de perforaciones a los lados.

El movimiento intermitente se conseguía mediante un mecanismo provisto de una cuña que se introducía en una o dos perforaciones y la película y esta era arrastrada un cuadro cada vez a intervalos regulares.

En muchas máquinas profesionales había una o dos cuñas que se ajustaban a las perforaciones a fin de inmovilizar absolutamente la película durante las exposiciones;

finalizada ésta, las cuñas salían de las perforaciones y la película era arrastrada para una nueva exposición o cuadro.

MOTORIZACIÓN DE LA CÁMARA

Las primeras cámaras cinematográficas eran movidas a mano mediante manivelas, por lo que la velocidad dependía en cada momento de la habilidad del filmador. Cuando se introdujeron las películas sonoras en los últimos años de la década de 1920, las variaciones de velocidad se hicieron mas ostensibles, con lo que resultó indispensable lograr una velocidad constante de filmación y de proyección. Las cámaras para profesionales fueron provistas de motores eléctricos encerrados en compartimentos estancos.

Las cámaras de aficionados y las portátiles de los primeros tiempos eran impulsadas por un resorte, pero el desarrollo de motores eléctricos de poco volumen y suficiente potencia, que llegaron a ser mas pequeños y baratos que los dispositivos de resorte, hizo que éstos dejaran de utilizarse.



CÁMARAS DE CINE HOY EN DÍA

En la actualidad la cámara cinematográfica ha alcanzado niveles técnicos que eran inimaginables aun dentro de los mejores sueños de sus creadores. Sus dimensiones se ha reducido notablemente al igual que su peso, y sus características de definición, velocidad de filmación, medio de almacenamiento, espectro de color, alcance, etc, han permitido crear dispositivos casi profesionales que son fácilmente portátiles.

Dentro de la era moderna del cine, si es que así se lo puede llamar dado que es un arte que aun esta apenas pasando su primer siglo de vida, las cámaras han crecido en popularidad y accesibilidad, permitiéndole incluso a un público cineasta amateur la posibilidad de adquirir una de excelente calidad a precios asequibles, pero no siempre fue así. En sus comienzos dentro de esta era las cámaras eran artefactos difíciles de transportar y dada su avanzada tecnología para la época y los complejos procesos de su fabricación, solo los estudios de cine tenían al alcance los mejores dispositivos. En el siguiente texto solo me centraré en los rudimentarios comienzos de esta apasionante invención, donde algunos pocos visionarios dedicaron sus mentes dando el puntapié inicial.



En los últimos años, como hemos observado, ha variado los modelos de cámara y la forma de grabación en cuanto a un rodaje. Hoy en día, encontramos los dispositivos móviles como una cámara mas debido a su alta resolución en vídeo, o cámaras fotográficas. Cada vez nos encontramos ante una gran variedad que nos permite realizar lo que queramos. Los precios de las cámaras son bastante mas asequibles que antaño, por lo que también tenemos esa facilidad para poder adquirir algo de calidad.

EJEMPLOS:



4. PROYECCIÓN DIDÁCTICA

Unidad Didáctica. PLANIFICACIÓN DEL RODAJE/GRABACIÓN DE LAS SECUENCIAS DE UNA OBRA AUDIOVISUAL

4.1.JUSTIFICACIÓN

La unidad de trabajo presentada está enmarcado en el módulo profesional de *Planificación de la realización en cine y vídeo* del primer curso del *Ciclo Formativo de Grado Superior (CFGS) de Realización de proyectos Audiovisuales y Espectáculos*, de la Familia Profesional de Comunicación, Imagen y Sonido. Se trata de la Unidad Didáctica 7, titulada Planificación del rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual.

Esta Unidad Didáctica se impartirá en un Instituto de Educación Secundaria de una zona urbana de interior. El grupo-clase al que se dirige esta Unidad está compuesto por 16 estudiantes. Existe un reparto casi equitativo de género: 10 alumnas y 6 alumnos. La heterogeneidad del alumnado en cuanto a su edad es un factor a destacar, se distribuyen entre los 18 hasta los 28 años. El 20% han sido admitidos/as a través de la prueba de acceso a ciclos formativos de grado superior para mayores de 19 años. El 80% restante tiene un nivel educativo heterogéneo.

En líneas generales se detecta un alto grado de implicación por parte del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que están dispuestos a desarrollar una serie de competencias profesionales que les permita dedicarse profesionalmente a lo que le gusta.

Por otra parte, la mayoría del alumnado no trabaja en su horario de tarde o de fin de semana, lo que les permite dedicar tiempo suficiente para poder dedicarlo al estudio y realización de trabajos.

Al ser la primera Unidad del módulo, vamos a empezar con algo muy importante en el mundo del rodaje como es la planificación. A lo largo del desarrollo de la unidad didáctica pretendemos que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios para poder planificar un rodaje y confeccionar un producto audiovisual final.

4.2. Contexto, normativa legal:

Legislación educativa. La legislación educativa en que se fundamenta esta Unidad Didáctica es la siguiente:

Legislación sobre el Sistema Educativo: La legislación educativa referida al Sistema Educativo que utilizaremos serán la LOE (Ley Orgánica 2/2003, de 3 de mayo, de Educación) y la LEEX (ley del 7 de Marzo de 2011, de Educación de Extremadura). Ya en el terreno de la Formación Profesional (FP), encontramos: la Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio (de las Cualificaciones y de la FP); el R.D. 1128/2003, de 5 de Septiembre (que regula el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales) modificado por el R.D. 1416/2005, de 25 de noviembre;

Legislación sobre el currículo del CFGS de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos. RD del 18 de noviembre de 2011 (que regula el ciclo formativo de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos)

Legislación sobre atención a la diversidad: Decreto 228/2014, de 14 de Octubre (que regula la atención a la diversidad de Extremadura)

Elementos que incluye la Unidad. La presente Unidad Didáctica incluye los siguientes elementos: la concreción de los objetivos de aprendizaje que se persiguen, sus contenidos, las actividades de enseñanza y aprendizaje que se plantean en el aula, su procedimiento de evaluación, así como la atención a alumnos con necesidades educativas especiales.

4.3. OBJETIVOS

Los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar con el alumnado en la Unidad son una concreción de los objetivos del *CFGS de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos*, y del módulo profesional de Planificación de la realización en cine y video.

4.3.1. Contribución de la Unidad al desarrollo de los objetivos generales del CFGS de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos

Los objetivos generales del ciclo formativo aparecen recogidos en el RD del 18 de noviembre de 2011 (que regula el ciclo formativo de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos). De todos ellos destacaremos los que más se relacionan con la Unidad Didáctica que se presenta:

- *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.*
- *Aplicar las técnicas de programación de actividades y recursos, tanto humanos como materiales, para planificar el proceso de trabajo de realización de proyectos audiovisuales, espectáculos o eventos.*
- *Evaluar las decisiones tomadas durante los procesos de preparación y realización, y la adaptación a los cambios producidos en la puesta en marcha de un proyecto audiovisual, un espectáculo o evento, para fijar de forma definitiva las características de la representación en el guión técnico o en el libro de regiduría.*
- *Aplicar los códigos expresivos, narrativos y comunicativos audiovisuales, para determinar las características formales y expresivas de los proyectos de audiovisuales, espectáculos y eventos.*

4.3.2. Relación de cualificaciones y unidades de competencia del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales incluidas en el título.

Cualificaciones profesionales completas:

a) Asistencia a la dirección cinematográfica y de obras audiovisuales IMS220_3 (Real Decreto 1228/2006, de 27 de octubre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC0700_3: Determinar los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto audiovisual.

UC0701_3: Coordinar la disponibilidad y adecuación de los recursos humanos, técnicos y artísticos necesarios para el rodaje/grabación.

UC0702_3: Organizar y controlar el rodaje/grabación y el proceso de postproducción.

b) Asistencia a la realización en televisión IMS077_3 (Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC0216_3: Coordinar el desarrollo de las necesidades de realización de una producción televisiva, del espacio escénico y de la puesta en escena en las distintas localizaciones.

UC0217_3: Asistir en el control de realización de una producción televisiva mediante el control de medios técnicos y humanos.

UC0218_3: Participar en la post-producción de productos televisivos.

c) Montaje y postproducción de audiovisuales IMS296_3 (Real Decreto 1200/2007, de 14 de septiembre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC0947_3: Planificar el proceso de montaje y postproducción de un producto audiovisual.

UC0948_3: Preparar los materiales y efectos necesarios para el montaje y post-producción.

UC0949_3: Realizar el montaje integrando herramientas de postproducción y materiales de procedencia diversa.

UC0950_3: Coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar el producto audiovisual final.

d) Regiduría de espectáculos en vivo y eventos IMS431_3 (Real Decreto 1957/2009, de 18 de diciembre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1420_3: Determinar las necesidades técnicas y artísticas y planificar los ensayos de espectáculos en vivo y eventos.

UC1421_3: Regir y supervisar los procesos técnicos y artísticos en la preparación y desarrollo de los ensayos de espectáculos en vivo y eventos.

UC1422_3: Regir y supervisar los procesos técnicos y artísticos en la ejecución de espectáculos en vivo y eventos, en local estable y en gira.

4.3.3. Competencias Profesionales

Las competencias profesionales que forman parte de esta Unidad Didáctica son las siguientes :

a) Determinar las características formales y expresivas de los proyectos de realización de audiovisuales, espectáculos y eventos, para su realización audiovisual o escénica.

b) Determinar las características del personal técnico y artístico y de los recursos técnicos, materiales y escénicos necesarios para la puesta en marcha del proyecto de realización de audiovisuales o de espectáculos y eventos.

c) Planificar el proceso de trabajo del proyecto de audiovisuales, espectáculos y eventos, en consonancia con el plan general de producción.

i) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector, en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente

actualizado en las mismas.

j) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

k) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

l) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.

m) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

n) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

4.3.4. Objetivos didácticos

- Aplicar los principales pasos para realizar una planificación de un rodaje
- Saber organizar la estructura y orden de las secuencias en un producto audiovisual
- Planificar el período de entrega del producto final mediante el plan de rodaje
- Ajustar a la realidad el presupuesto de la obra audiovisual.
- Distinguir los elementos del lenguaje audiovisual

4.4. CONTENIDOS

Además de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, destacaremos los relativos a los Temas Transversales y a las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

4.4.1. Contenidos del módulo:

Espacios narrativos: planificación y composición en la producción audiovisual.

Planificación expresiva de secuencias audiovisuales.

La preproducción en el audiovisual.

Elaboración de guiones técnicos audiovisuales.

Pruebas de selección de actores para obras audiovisuales.

Recursos humanos y técnicos en la producción audiovisual.

Determinación de las características de los recursos necesarios para la realización de una obra de cine, video o multimedia.

Puesta en escena y plan de rodaje/grabación.

Características de la puesta en escena de obras audiovisuales.

Determinación de las características y la ambientación de los espacios escénicos para el registro de una obra audiovisual.

Planificación del rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual.

Procedimientos de organización del orden de registro o realización por secuencias de producción, bloques o unidades coherentes

4.4.2. Contenidos propios para esta Unidad Didáctica

Contenidos conceptuales:

- Elección de un guión técnico que facilite el posterior rodaje.
- Elección de un guión literario que permita conocer todo lo que va a aparecer.
- Adaptar el plan de rodaje según el medio y tipo de producto.
- Previsión del equipo de Producción en cuanto a contingencias o proponer soluciones alternativas.

- Conocer los diferentes tamaño de planos.
- Aplicaciones informáticas para construir el plan de rodaje.
- Técnicas de construcción del plan de rodaje.

Contenidos procedimentales:

- Elaboración de guiones tanto literario como técnico.
- Elaborar el plan de rodaje.
- Comprobación del plan de rodaje y su correcta preparación.
- Preparación de la realización por secuencias de producción, bloques o unidades.
- Saber elaborar un presupuesto real de un cortometraje.
- Realización de un cortometraje.

Contenidos actitudinales:

- Fomentar en el alumnado actitudes positivas hacia el trabajo en equipo, como forma habitual de desarrollar las tareas
- Favorecer la capacidad de tomas de decisiones personales ante cuestiones imprevistas
- Promover en el alumnado la responsabilidad en las actividades desarrolladas, así como el buen uso y mantenimiento de los equipos utilizados
- Potenciar la capacidad de búsquedas de soluciones y de disponibilidad para optimizar los resultados
- Desarrollar hábitos de trabajo y estudio personal con autonomía
- Respeto a las aportaciones y opiniones de los demás
- Interés por la aplicabilidad de los aprendizajes de la Unidad

Contenidos transversales:

- Igualdad de sexos
- Respeto al medio ambiente.

Contenidos TIC: Aula de informática, para poder realizar los guiones y el plan de rodaje, y también para poder editar los videos que el alumnado ha grabado de sus cortometrajes.

ELABORACIÓN DE LA TABLA

Contenidos propios de la U.D	Objetivos Didácticos	Objetivos de Etapa	Competencias profesionales
CONCEPTUALES			
Elección de un guión técnico que facilite el posterior rodaje	1	1,2	a,b
Elección de un guión literario que permita conocer todo lo que va a aparecer	1	1,2	a,b
Adaptar el plan de rodaje según el medio y tipo de producto	1,2	1,2,3	c
Previsión del equipo de Producción en cuanto a contingencias o proponer soluciones alternativas	1,2,3	1,2,3	c,j,k,m,n
Conocer los diferentes tamaño de planos	5	1,2,4	a
Aplicaciones informáticas para construir el plan de rodaje	4	2	l,k
Técnicas de construcción del plan de rodaje	1,2	1,2,4	l
PROCEDIMENTALES			
Elaboración de guiones tanto literario como técnico	1,3,5	1,2	a,b,i,l
Elaborar el plan de rodaje	1,3,5	1,2	a,b,i,l
Comprobación del plan de rodaje y su correcta preparación	2	1,2,3	a,b,j
Preparación de la	2,3	1,2,3	c,k,l

realización por secuencias de producción, bloques o unidades			
Saber elaborar un presupuesto real de un cortometraje	2,3,4	2,3	c,j,l,m,n
Realización de un cortometraje	2,3	2	c,i,j,k,m,n
ACTITUDINALES			
Fomentar en el alumnado actitudes positivas hacia el trabajo en equipo, como forma habitual de desarrollar las tareas	1,2,3,4,5	1,2,3,4,5	A,b,c,i,j,k,l,m,n
Favorecer la capacidad de tomas de decisiones personales ante cuestiones imprevistas	1,2,3,4,5	1,2,3,4,5	A,b,c,i,j,k,l,m,n
Promover en el alumnado la responsabilidad en las actividades desarrolladas, así como el buen uso y mantenimiento de los equipos utilizados	1,2,3,4,5	1,2,3,4,5	A, b,c,i,j,k,l,m,n
Potenciar la capacidad de búsquedas de soluciones y de disponibilidad para optimizar los resultados	2,3,4	1,2,3,4,5	A,b,c,i,j,k,l,m,n

Desarrollar hábitos de trabajo y estudio personal con autonomía	2,3,4,5	2,3,4,5	A, b,c,i,j,k,l,m,n
Respeto a las aportaciones y opiniones de los demás			
Interés por la aplicabilidad de los aprendizajes de la Unidad	1,2	3,4,5	A, b,c,i,j,k,l,m,n

4.4. METODOLOGÍA

La metodología que se debe emplear en esta Unidad Didáctica debe ser abierta y sobre todo flexible. Para conseguir estos dos aspectos tan importantes para el alumnado y para el carácter educativo actual, se elaborarán actividades de refuerzo o de ampliación, que se llevarán a cabo dependiendo de la respuesta del grupo-clase.

Es fundamental que el aprendizaje sea significativo, para ello seguiremos la teoría de Ausubel. El aprendizaje significativo ocurre cuando el material que se presenta tiene un significado para el alumno o alumna, es decir, puede relacionarlo con su estructura cognitiva o, como señala Ausubel, cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial, con lo que el alumno ya sabe (Ausubel et al., 1978). En cambio se produce aprendizaje memorístico cuando los contenidos están relacionados entre sí, de modo arbitrario, como, por ejemplo, cuando se presenta una lista de compositores sin seguir ningún patrón. Para Ausubel es más conveniente el aprendizaje significativo, y, para ello, requiere dos condiciones:

Que los contenidos estén organizados y no sean yuxtapuestos.

Se requiere un esfuerzo por parte del alumnado, ya que para que el aprendizaje sea significativo es necesario un proceso activo y personal, buscando la motivación del alumnado.

Por otro lado, la elaboración de los contenidos para esta Unidad Didáctica están pensados para un aprendizaje cooperativo. Los defensores del aprendizaje cooperativo han desarrollado una variedad de procedimientos, documentando empíricamente sus efectos (Johnson, 1981). El aprendizaje cooperativo no significa simplemente que los

alumnos trabajen juntos, sino que requiere que los resultados sean equiparados al rendimiento del grupo y no al rendimiento individual. La estructura cooperativa se produce cuando el alumno o alumna es consciente de que puede conseguir sus metas si los compañeros también alcanzan las suyas. Con esta estructura, frente a la competitiva o la individualista, el alumno o alumna suele sentirse más realizado.

Las estrategias metodológicas que se emplearán para el desarrollo de las actividades son las siguientes:

Estrategia expositiva: Se presenta el conocimiento de forma ya elaborada y se basa en la palabra. Con esta estrategia se buscará el método expositivo-participativo, que será el más utilizado en las actividades de iniciación, motivación y desarrollo; ya que se considera un método adecuado para motivar e incentivar al alumnado en la participación, a la vez que se activarán los conocimientos previos con los que va a relacionar el nuevo.

Estrategia indagadora: Requiere estructurar y seleccionar la investigación e información mediante unas pautas dadas por el profesor, para llegar a la solución. El profesor se limita a dar el material necesario, pero no dice cómo hay que actuar para resolver el problema.

Estas estrategias se utilizan para algunas actividades de desarrollo – aprendizaje por creer que con ello el alumnado participa más en el proceso de aprendizaje, son más activos y casi podríamos decir que construyen su propio aprendizaje.

Aprendizaje Basado en Proyectos: Es una estrategia de enseñanza- aprendizaje que utilizaremos en esta unidad didáctica, en la que dispone de dos premisas:

1. Disponer de un problema/proyecto real planteado al alumnado que impulse a los estudiantes a trabajar en equipo para buscarle solución.
2. Una integración total y plena del proyecto en el currículo del módulo correspondiente de forma que las materias impartidas se supediten a la resolución del mismo.

Con este sistema de enseñanza-aprendizaje contribuiremos de forma directa a: Desarrollar la habilidad de empatía al relacionarse con los compañeros; establecer relaciones de trabajo con personas de diversa índole; implantar un concepto integrador de las diversas áreas del conocimientos; promover la capacidad de investigación; proveer de una herramienta y una metodología para aprender las cosas.

Las variables organizativas. Las variables organizativas se refieren a la ordenación de los elementos espaciales, temporales, personales y materiales.

Comentemos cada uno de ellos: - Espacios. El espacio que emplearemos en el desarrollo de esta Unidad es el aula de referencia para las sesiones teóricas y el aula informática para las prácticas.

- Tiempos. Los tiempos de esta Unidad didáctica se refieren al número total de horas que necesitaremos para su realización.
- Agrupamientos. Los agrupamientos del alumnado están en relación con las actividades educativas que les propondremos. De ellos, los que emplearemos durante la Unidad son: el *gran grupo* (para la realización de las explicaciones y para actividades como discusiones o debates), el *pequeño grupo* (para la realización de los trabajos prácticos), las *parejas* (para las actividades de toma de decisiones) y el *individual* (para las actividades iniciales de asimilación y consolidación de cada contenido conceptual y procedimental de esta Unidad).
- Recursos materiales. Los recursos materiales y los relacionados con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación precisos para la Unidad los iremos indicando conforme vamos desarrollando las actividades de aprendizaje que, a continuación veremos.

4.4.1. Temporalización del módulo. Este módulo se desarrolla durante todo el curso.

1ª EVA	
U_1 25 h.	Planificación expresiva de secuencias audiovisuales.
U_2 20 h.	Evaluación de las características de la puesta en escena de obras audiovisuales.
5 h.	Temporización pruebas escritas teóricas y prácticas, así como imprevistos.
2ª EVA	
U_3 25 h.	Elaboración de guiones técnicos audiovisuales.
U_4 12 h.	Determinación de las características de los recursos necesarios para la realización de una obra de cine, vídeo o multimedia.
U_5 18 h.	Determinación de las características y la ambientación de los espacios escénicos para el registro de una obra audiovisual.
5 h.	Temporización pruebas escritas teóricas y prácticas, así como imprevistos.
3ª EVA	
U_6 15 h.	Pruebas de selección de actores para obras audiovisuales.
U_7 35 h.	Planificación del rodaje/grabación de las secuencias de una obra audiovisual.
5 h.	Temporización pruebas escritas teóricas y prácticas, así como imprevistos
Total Horas: 160	

Tabla 4.1.

4.4.2. Temporalización de la Unidad. Esta Unidad Didáctica (UD_7) se desarrolla en la tercera evaluación. Compuesto por 35 horas, a raíz de 5 horas a la semana. Del 18 de Mayo al 9 de Junio de 2014. (ver Anexo Calendario Escolar 2014-15 de Extremadura)

4.4.3. Criterios Metodológicos

Los principios metodológicos que emplearemos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del curso para la aplicación de esta programación didáctica son:

-Adecuación del proceso de enseñanza-aprendizaje a los conocimientos previos del alumnado. Con la finalidad de aplicar el mencionado principio, al comienzo del curso y de los sucesivos temas que integran los contenidos del módulo se realizará una prueba inicial, ya sea escrita o mediante una serie de preguntas sobre la materia a tratar, que pueden ser usadas como indicadores de si el alumnado comprende el significado de determinados conceptos, ya que la incomprensión de los mismos y el empleo por parte del profesorado de una terminología específica puede ocasionar barreras semánticas, dificultades para la comprensión del mensaje o cualquier otra barrera que haga ineficaz nuestra labor docente.

A través de la empatía, el profesorado se pondrá en el lugar del alumnado y tratará de adecuar el mensaje al receptor para que de esta manera el aprendizaje sea más eficiente, empleando si fuese necesario más de un canal de transmisión.

-Continuidad y progresión en los contenidos, que se irán consiguiendo mediante actividades motivadoras que incentiven al alumnado hacia un progreso fruto de un trabajo individual y continuado.

-Interrelación de contenidos. A lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje repasaremos algunos de los contenidos ya tratados para que el alumnado establezca relaciones causales entre los contenidos de diversa índole desarrollados a lo largo de las unidades que componen la programación.

- Conectividad de los contenidos, es decir, el profesorado intentará que los contenidos desarrollados se relacionen con el entorno próximo de los alumnos, tratando de ejemplificar siempre que podamos los contenidos con las realidades más cercanas. A modo de orientación, los criterios que podíamos emplear para secuenciar las actividades y la distribución del tiempo, podrían ser:

- a) Diversidad.
- b) Gradación de las actividades desde las más sencillas a las más complejas.
- c) Suficiencia horaria.
- d) Adaptación de las actividades a los objetivos propuestos.

- Emplear el trabajo práctico como complemento del trabajo intelectual, ya que dada la heterogeneidad de nuestro alumnado es recomendable la simulación de casos prácticos sobre procesos de trabajo lo más cercanos posibles a la materia objeto de evaluación, pudiendo realizarse este tipo de supuestos durante el desarrollo de cada unidad o al final para de esta manera ver el grado de consecución de los objetivos referidos a cada unidad didáctica de la programación.

- Realización de trabajos en grupo. Por medio de las diversas técnicas de trabajo grupal se fomenta el proceso de integración y socialización del alumnado; por este motivo, sería conveniente que al principio sea el profesorado el que realice una primera agrupación, aunque a medida que avance el curso escolar la flexibilidad debe ser el criterio empleado para la estructuración de la clase en grupos, intentando que en la medida de lo posible el alumnado con necesidades educativas queden integrados en los diversos grupos.

-Organización del espacio. Este criterio no es baladí, puesto que la elección de la distribución del grupo-clase por el aula, influirá en el seguimiento de las clases y en el aprovechamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje; por eso creemos conveniente distribuir al alumnado en forma de U lo que fomenta una situación de igualdad entre el alumnado, transmite una sensación de proximidad del profesorado hacia el alumnado y facilita la retroalimentación, es decir, nos sirve para verificar si el alumnado ha comprendido adecuadamente el mensaje y si no es así, aclarar dudas o repetir el mensaje. No obstante, esta disposición no es única ni irrevocable, ya que cuando el alumnado trabaje en grupos puede optarse por otra ordenación del espacio.

4.4.4. Desarrollo de la Unidad

Para el desarrollo de la unidad se ha optado por plantear al alumnado la realización de unos cuestionarios y supuestos prácticos sobre los contenidos conceptuales de la unidad de manera individual que se alternaran con las actividades grupales.

Las fases de desarrollo de la unidad serán:

1ª *Introducción de la Unidad.* Se realizará al comienzo de la unidad didáctica la actividad de introducción y desarrollo de los contenidos, empleando una metodología activa basada en la presentación y exposición de los contenidos conceptuales fundamentales y básicos de la unidad, así como de los materiales y recursos que se van a emplear. No se trata de fundamentar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la exposición oral y si así fuera, el empleo de medios audiovisuales como el cañón y un PC, facilitaría la asimilación de los contenidos.

2ª Durante el desarrollo de las clases se tratará de resolver las dudas planteadas por el alumnado sobre los contenidos, se plantearán debates en clase sobre temas de actualidad y se dará tiempo suficiente al alumnado para la realización de los supuestos prácticos relacionados con los contenidos de la unidad, que pueden ser resueltos de manera colectiva.

3ª Realización de ejercicios de repaso que serán entregados al profesor, pretendiendo que el alumnado sea capaz de utilizar las herramientas de consulta y aprendizaje necesarias, sin que se tengan que memorizar contenidos que en ocasiones pueden resultar excesivos y que no saben emplearlos ni encontrar la finalidad de los mismos.

4ª En ocasiones y en función de la programación se complementarán los contenidos explicados en el aula con una serie de actividades realizadas fuera del aula. La justificación es sencilla: el contacto con la realidad debe complementar la exposición de contenidos de forma teórica, ya que fomentará que el alumnado comprenda la necesidad y utilidad que tiene el aprendizaje de determinados contenidos y cuál será su posterior aplicación práctica.

4.4.5. Desarrollo de las actividades

1. Analizar de una secuencia de una película los siguientes elementos: Número de planos; número de escenas; localizaciones. (1 hora)

Esta actividad es la puesta en práctica de lo dado en la materia, en la cual servirá de motivación al alumnado y les sirva afianzar los conceptos adquiridos. Para ello, se escogerá un fragmento de una película de unos 10 minutos de duración, y una vez visionado un par de veces dicho fragmento, el alumnado deberá enumerar los elementos que se piden.

2. Lenguaje audiovisual de una pieza en concreto. (1 hora)

Con esta actividad se pretende que el alumnado reconozca todos los elementos

audiovisuales.

ASPECTOS:

- Aspectos morfológicos. (Visuales: puntos, líneas, formas, colores. Sonoros: música, efectos de sonido, palabra, silencio.)
- Aspectos sintácticos (planos, ángulos, composición, profundidad de campo, ritmo, continuidad, signos de puntuación, iluminación, intensidad del sonido, textos, movimientos, etc.).
- Aspectos semánticos (significados de los elementos morfosintácticos, recursos estilísticos y recursos didácticos).
- Aspectos didácticos (cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica).

3. Elaborar un presupuesto previo a la realización de un cortometraje. (1 hora)

Con esta actividad, el alumnado será capaz de preveer cuanto le va a costar producir un producto audiovisual. Le daremos una serie de datos con sus diversos precios y tienen que ajustarlo al presupuesto real con el que van a contar.

4. Realización y edición de un breve cortometraje de unos 7 minutos de duración.

Actividad final en la que el alumnado debe aplicar todos los conocimientos adquiridos en la unidad. En esta actividad deben entregar los guiones tanto literario como técnico; plan de rodaje; vídeo editado para su entrega.

5. Adaptar, producir, rodar y montar dos remakes de vídeo.

6. Planificar y grabar una entrevista a un personaje a una cámara y a dos cámaras ENG.

7. Actividad complementaria de asistir in situ a un rodaje en la ciudad.

Lo que pretendemos es que el alumnado observe la realidad de un rodaje, que puedan aprender de ello y que le sirva de experiencia para realizar sus cortometrajes.

4.4.6. Materiales curriculares

-Al comienzo del curso escolar se hará entrega al alumnado de un Cd con material de la asignatura, el cual incluirá:

a) Temario de la asignatura.

b) Temas redactados por ordenador en formato Word o en formato pdf que deberán ser impresos por el alumnado en sus casas para seguir las clases.

d) Modelo de cómo comentar el lenguaje audiovisual de una pieza en concreto.

e) Guía del alumnado donde se recojan los aspectos más destacados de la programación como los objetivos del módulo, contenidos, metodología, criterios de evaluación.

-Además, Internet y cualquier obra de consulta de carácter visual y escrito que ayude al alumnado a comprender dichos conceptos.

4.6. EVALUACIÓN

En el proceso de evaluación es necesario considerar las capacidades terminales del ciclo formativo como expresión de los resultados que deben ser alcanzados por el alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como los criterios de evaluación como referencia de los resultados, siendo una información útil para la valoración del aprendizaje significativo.

Evaluar supone mucho más que calificar, significa enjuiciar, tomar decisiones sobre nuevas acciones a emprender y en definitiva transformar para mejorar. Desde este punto de vista, debe ser objeto de evaluación el diseño y la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, las estrategias metodológicas y los resultados alcanzados en relación con los objetivos didácticos propuestos. Debe ser la detección y satisfacción de las necesidades educativas es lo que da sentido a la evaluación. Valoraremos tres aspectos del aprendizaje: conceptos, habilidades y actitudes.

Para evaluar la adquisición de los **contenidos conceptuales** se propondrán preguntas teóricas cortas y tipo test. Estas pruebas se realizarán al finalizar la Unidad Didáctica e irán referidos a los contenidos de la misma.

El dominio de los **procedimientos** se evaluará mediante la resolución de ejercicios prácticos. En ellos analizaremos secuencias audiovisuales, la clasificaremos, la analizaremos y la comentaremos de acuerdo a los conocimientos que se han adquirido. Y realización de un cortometraje.

Las **actitudes** se evaluarán en función de la participación en las actividades propuestas por el profesorado, la motivación, la asistencia, la puntualidad y el comportamiento del alumnado mediante la observación directa y con diálogos profesionalizados.

Se efectuará una **evaluación continua** a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Gracias a la evaluación continua el aprendizaje resultará significativo y podrá retroalimentarse de manera permanente con la información obtenida e introducir las mejoras y adaptaciones oportunas; para ello tendremos en cuenta del trabajo realizado por el alumnado en el aula y fuera de ella, su interés y participación en los debates, en la elaboración de esquemas, cuadros y trabajos, teniendo en cuenta la calidad y la presentación de los mismos. Cada evaluación no superada incluirá actividades de refuerzo cuya puntuación se sumará a la nota obtenida en la prueba escrita y objetiva sobre la materia no superada y cuya fecha será determinada por el profesor, siendo imprescindible aprobarla para realizar la media de las 3 evaluaciones.

Al comenzar el curso escolar se le realiza una evaluación inicial de los conocimientos previos que pueda tener el alumnado, y también detectar las características de nuestro grupo-clase.

Para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo habrá que tener en cuenta una serie de adaptaciones en el procedimiento de evaluación y más concretamente en el modo de evaluar éstos, ya que realizan actividades individualizadas y se les adaptan las actividades comunes de clase.

Otro de los criterios a tener en cuenta es la asistencia a clase por parte del alumnado. Aquel alumno/a con faltas de asistencia reiteradas perderá el derecho a la evaluación continua, aunque si podrá presentarse a la realización de las pruebas objetivas escritas que se desarrollaran poco antes de cada evaluación, esto es:

1ª Evaluación: fechas próximas a Navidad.

2ª Evaluación: Semana Santa.

3ª Evaluación: mediados de junio.

Dichas pruebas escritas consistirán en varias preguntas teóricas referidas a los contenidos evaluados y recogidos en la Unidad Didáctica y en el análisis y comentario de varias piezas audiovisuales.

4.6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ayudan a determinar el grado de consecución de los objetivos propuestos para la unidad, han de servir para evaluar tanto el proceso de enseñanza como de aprendizaje.

- Comprende los conceptos relacionados con la planificación de una grabación

audiovisual

- Se han definido las necesidades de recursos humanos, artísticos y técnicos precisos para la realización de un proyecto audiovisual en todas sus fases, a partir del desglose del guión
- Saber preveer y obtener un presupuesto real para realizar un cortometraje
- Identifica correctamente los elementos del lenguaje audiovisual
- Valora la importancia de un buen montaje audiovisual
- Participa en las actividades propuestas
- Muestra una actitud positiva en el aula

4.6.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación, como he comentado, será un proceso continuo y no sólo se debe tener en cuenta el trabajo, el progreso o el conocimiento de los alumnos/as, sino además los procedimientos utilizados, las tareas desempeñadas, los materiales utilizados o que se han producido, la conveniencia de los contenidos, la actuación y participación tanto de los estudiantes como del profesorado, la contribución del profesor al proceso de aprendizaje, el aprendizaje adquirido, las capacidades, habilidades y aptitudes desarrolladas, el logro de los objetivos, etc. De este modo, la evaluación es un proceso de responsabilidad compartida con el fin de utilizar el mayor número de instrumentos y procedimientos que ofrezca una información fiable sobre la marcha eficaz del proceso de aprendizaje. Si el resultado no es satisfactorio, se deben hacer modificaciones y adoptar nuevos procedimientos. No debemos olvidar que lo esencial no es qué se aprende, sino cómo se aprende. Para recabar la información necesaria para evaluar esta Unidad Didáctica utilizaremos los siguientes instrumentos: Elaboración de documentación técnica (protocolos de actuación), con resolución de cuestiones amplias y cortas, según el contenido temporalizado; y datos que recogeremos de la observación directa en el Cuaderno del Profesor, Listas de Control y Escalas de Observación.

Los instrumentos de evaluación que se van a emplear son las actividades- prácticas realizadas en clase:

- Analizar una secuencia audiovisual : Se tendrá en cuenta que se haga un buen análisis, indicando todo lo que se pide.
- Lenguaje Audiovisual de una pieza en concreto: Se valorará la capacidad de síntesis del alumnado en exponer claramente y en profundidad todos los elementos aparecidos.

- Elaborar un presupuesto real del cortometraje que van a realizar: Saber preveer el gasto que les va a ocasionar realizar tal cortometraje, y ajustarlo a la realidad.
- Realización y edición de un cortometraje de unos 7 minutos de duración: Se tendrá en cuenta al detalle de toda la documentación requerida del cortometraje, como del archivo de edición utilizada. Además se valorará el resultado del cortometraje en su conjunto.
- Actitud y comportamiento (10%): La predisposición, el buen comportamiento y el fomento del trabajo cooperativo serán evaluados positivamente.
- Examen escrito de tipo test y preguntas cortas. (40%)

Calificaciones:

Actividades-Prácticas: 50%

Examen teórico: 40%

Actitud: 10%

Dado que mi estrategia metodológica que voy a utilizar es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), por eso le doy más importancia a las prácticas que al examen en sí. Para esta unidad didáctica veo más lógico y razonable que el alumnado aprenda trabajando, ya que es un módulo muy práctico.

4.6.3. MECANISMOS DE RECUPERACIÓN PREVISTOS

Al encontrarnos en evaluación continua los contenidos de esta unidad serán aplicables en las actividades de las siguientes unidades. De este modo los objetivos a alcanzar en la presente unidad se podrán alcanzar y evaluar tras una repetición periódica de los procesos y aplicación de los conceptos en las siguientes unidades, lo que permitirá ajustar el desarrollo de la misma al rendimiento de estos alumnos/as. Pues bien, los mecanismos que utilizaremos para realizar, en caso necesario, este ajuste (o “mecanismos de recuperación”) son los siguientes:

- Una segunda prueba de las prácticas que se han realizado y que se tengan suspensas.
- Una segunda prueba teórica tipo test y preguntas cortas.

Dichas pruebas se realizarán la semana posterior a las pruebas ordinarias.

4.7. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Para la planificación, diseño y elaboración de esta Unidad Didáctica he partido, en lo que se refiere a este apartado, de la conveniencia de tratar de manera individualizada la atención a la diversidad y la atención al alumnado con necesidades educativas especiales, aunque ambas pertenezcan al mismo campo de actuación.

El carácter abierto y flexible del currículo de este ciclo formativo de grado superior de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos, en general, y del módulo Planificación de realización en cine y video, en particular, tiene por finalidad atender la diversidad del alumnado de este tipo de enseñanzas, posibilitando el diseño y desarrollo curricular de adaptaciones a las condiciones específicas de cada alumno/a.

Es por ello que a la hora de planificar la Unidad Didáctica, que someto a la consideración y evaluación de los miembros del Tribunal, he tenido en cuenta la respuesta a la heterogeneidad del alumnado y las consiguientes necesidades educativas que pudiesen demandar a lo largo del curso académico para de esta manera:

- Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje.
- Facilitar el proceso de integración, socialización y autonomía del alumnado.
- Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
- Fomentar las actitudes de respeto a las diferencias individuales.

En base a estos principios rectores que van a marcar la atención a la diversidad dentro de mi programación, he considerado oportuno emplear las siguientes estrategias de atención a la diversidad:

- a) Formación de grupos de alumnos/as heterogéneos para la realización de ejercicios y actividades dentro y fuera del aula.
- b) Plantear ejercicios que impliquen distintos grado de dificultad.
- c) Manejo de distintos recursos pedagógicos para facilitar el aprendizaje del alumnado.

Para el **alumnado con dificultades**, se proponen las siguientes actividades de refuerzo:

- Analizar una secuencia audiovisual más corta y sencilla en sus elementos.
- Realizar un anuncio publicitario de un minuto de duración.

Para el **alumnado con gran capacidad**, se proponen las siguientes actividades de ampliación:

- Realizar un cortometraje de unos 10 minutos de duración.
- Elaborar desde un presupuesto real, las cantidades que corresponden a los productores de los cines.

Así mismo, se tendrá en cuenta, al principio del curso (a través de los informes de los alumnos), las necesidades de adaptación por no poder acceder a los recursos (dificultades motrices, sensoriales...) o de dificultades con el lenguaje (lengua española no materna, dislexia...); para lo que se contará con la ayuda del Departamento de Orientación del centro.

5. ANEXOS

CALENDARIO ESCOLAR DE EXTREMADURA

CALENDARIO ESCOLAR 2014-2015

Septiembre 2014						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octubre 2014						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Noviembre 2014						
			6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Diciembre 2014						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Enero 2015						
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Febrero 2015						
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Marzo 2015						
				6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Abril 2015						
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		


















Mayo 2015						
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Junio 2015						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Julio 2015						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Agosto 2015						
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

LEYENDA

	1 de septiembre. Inicio de actividades primer ciclo de Educación Infantil
	31 de julio. Fin de actividades lectivas primer ciclo de Educación Infantil
	12 de septiembre. Inicio del segundo ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria.
	15 de septiembre. Inicio de Educación Especial y Educación Secundaria Obligatoria.
	16 de septiembre. Inicio de Bachillerato y de los alumnos de P.C.P.I. (módulos voluntarios y segundo curso de módulos obligatorios de los programas experimentales).
	20 de mayo. Fin de segundo curso de Bachillerato
	17 de septiembre. Inicio de las Enseñanzas Elementales y Profesionales de Música y Danza
	16 de junio. Fin de las Enseñanzas Elementales y Profesionales de Música y Danza
	18 de septiembre. Inicio de Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio, de Grado Superior y Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior de Artes Plásticas y Diseño
	22 de septiembre. Inicio de las Enseñanzas Artísticas Superiores
	24 de septiembre. Inicio de las Escuelas Oficiales de Idiomas
	29 de mayo. Fin de las Escuelas Oficiales de Idiomas
	19 de junio. Fin de segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Especial, Educación Secundaria Obligatoria, primer curso de Bachillerato, P.C.P.I., Formación Profesional Básica, Ciclos Formativos de Grado Medio, Grado Superior, Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Artes Plásticas y Diseño y Enseñanzas Artísticas Superiores de Arte Dramático, Diseño y Música
	En naranja los días de periodos no lectivos para el alumnado y profesorado del centro, salvo primer ciclo de E. Infantil.
	8 En rojo. Festivos.
	21 En lavanda. Santa Cecilia, festivo para los Conservatorios Oficiales de Música
	5 Celebraciones Pedagógicas. Consultar punto Noveno de la Resolución de 19 de mayo por la que se publica el calendario escolar para el curso 2014/2015 (DOE núm. 101 de 28 de mayo de 2014)

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO

Profesor/a

A continuación se presentan una serie de cuestiones relativas a la docencia en esta asignatura. Tu colaboración es necesaria y consiste en señalar en la escala de respuesta tu grado de acuerdo con cada una de las afirmaciones, teniendo en cuenta que "1" significa "totalmente en desacuerdo" y "5" "totalmente de acuerdo". Si el enunciado **no procede o no tienes suficiente información**, marca la opción NS/NC. En nombre de la Universidad gracias por tu participación.



1. El/la profesor/a informa sobre los distintos aspectos de la guía docente o programa de la asignatura (objetivos, actividades, contenidos del temario, metodología, bibliografía, sistemas de evaluación,...)	1	2	3	4	5	NS/NC
2. Imparte las clases en el horario fijado						
3. Asiste regularmente a clase						
4. Cumple su labor de tutoría	1	2	3	4	5	NS/NC
5. Se ajusta a la planificación de la asignatura						
6. Se han coordinado las actividades teóricas y prácticas previstas						
7. Se ajusta a los sistemas de evaluación especificados en la guía docente/programa de la asignatura	1	2	3	4	5	NS/NC
8. La bibliografía y otras fuentes de información recomendadas en el programa se utilizan para el aprendizaje de la asignatura						
9. El/la profesor/a organiza bien las actividades que se realizan en clase						
10. Utiliza recursos didácticos (pizarra, transparencias, medios audiovisuales, material de apoyo en red virtual...) que facilitan el aprendizaje	1	2	3	4	5	NS/NC
11. Explica con claridad y resalta los contenidos importantes						
12. Se interesa por el grado de comprensión de sus explicaciones						
13. Expone ejemplos en los que se ponen en práctica los contenidos de la asignatura	1	2	3	4	5	NS/NC
14. Explica los contenidos con seguridad						
15. Resuelve las dudas que se le plantean						
16. Fomenta un clima de trabajo y participación	1	2	3	4	5	NS/NC
17. Propicia una comunicación fluida y espontánea						
18. Motiva a los/as estudiantes para que se interesen por la asignatura						
19. Es respetuoso/a en el trato con los/as estudiantes	1	2	3	4	5	NS/NC
20. Tengo claro lo que debo aprender para superar esta asignatura						
21. Los criterios y sistemas de evaluación establecidos los considero adecuados para valorar mi aprendizaje						
22. Las actividades desarrolladas (teóricas, prácticas, de trabajo individual, en grupo,...) están contribuyendo a alcanzar los objetivos de la asignatura	1	2	3	4	5	NS/NC
23. Estoy satisfecho/a con la labor docente de este/a profesor/a						
A las cuatro preguntas siguientes contesta ÚNICAMENTE si esta asignatura es sólo de laboratorio						
24. El apoyo en el laboratorio por parte del/de la profesor/a es adecuado						
25. El tiempo disponible de laboratorio para cada práctica es suficiente	1	2	3	4	5	NS/NC
26. El trabajo a desarrollar es acorde con el número de créditos						
27. Los medios materiales disponibles son los adecuados						

A las dos preguntas siguientes contesta ÚNICAMENTE si en esta asignatura se imparten clases prácticas además de las teóricas:

28. ¿Cuántos/as alumnos/as asisten al grupo de prácticas?
 Hasta 12 alumnos Entre 13 y 25 Entre 26 y 40 Entre 41 y 65 Más de 65 NS-NC

29. ¿Cuántas personas del Departamento participan en la impartición de cada clase práctica?
 Una Dos Tres Cuatro Más de cuatro NS-NC

Datos personales

30. Edad: <19 20-21 22-23 24-25 >25

31. Sexo: Hombre Mujer

32. Curso más alto en el que estás matriculado/a: 1º 2º 3º 4º 5º 6º

33. Curso más bajo en el que estás matriculado/a: 1º 2º 3º 4º 5º 6º

34. Veces que te has matriculado en esta asignatura: 1 2 3 >3

35. Veces que te has examinado en esta asignatura: 0 1 2 3 >3

36. La asignatura me interesa: Nada Algo Bastante Mucho

37. Asisto a clase: Nunca Poco Regularmente Siempre

38. Hago uso de las tutorías: Nada Algo Bastante Mucho

39. Grado de dificultad de esta asignatura: Bajo Medio Alto Muy alto

40. Calificación esperada: NP Suspenso Aprobado Notable Sobresaliente M.H.

SURSCO 10351-10

6. BIBLIOGRAFÍA

- TELEVISIÓN Y LENGUAJE AUDIOVISUAL. José María Castillo. Ed: IORTV
- REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN EN TELEVISIÓN. 4 EDICIÓN. Gerald Millerson. Ed: IORTV
- FOMBONA, J. (1997): Pedagogía integral de la información audiovisual: conocer, producir y actuar sobre la imagen informativa. Gijón: Universidad de Oviedo/Ayuntamiento de Gijón.
- REAL DECRETO 1680/2011, DE 18 NOVIEMBRE
- LEY 4/2011, DE 7 MARZO, DE EDUCACIÓN DE EXTREMADURA
- LEY ORGÁNICA 2/2006, DE 3 DE MAYO, DE EDUCACIÓN (LOE)
- ORDEN ECD/328/2012, DE 15 DE FEBRERO. Currículo del ciclo formativo de Grado Superior de Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos.
- Decreto 228/2014, de 14 de Octubre (que regula la atención a la diversidad de Extremadura
- LEY ORGÁNICA 5/2002 , de 19 de junio (de las Cualificaciones y de la FP)
- http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/21700058/helvia/sitio/upload/REALIZACION_1.pdf

Jaén, 19 de Junio de 2015

Fdo: Antonio José Jiménez Ruiz