



CREACIÓN
DE CONTENIDOS
ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

¿QUÉ HAREMOS? ¿QUÉ APRENDERÁS?

- ✓ NARRAR y **PERSUADIR** CON IMÁGENES (MONTAJE, NARRATIVA GRÁFICA, PUBLICIDAD)
- ✓ MANEJARÁS LA CÁMARA DE TU MÓVIL COMO UN PRO
- ✓ HACERNOS BUENAS FOTOS
¡NI UN SELFIE MALO CLUB!
- ✓ RETOCAR IMÁGENES CON EFECTOS INCREIBLES
- ✓ HACER UN ANUNCIO COOL :)
- ✓ EFECTOS DE VÍDEO QUE NO DEJARÁN INDIFERENTE
- ✓ ENTENDER LAS LENTES Y LAS CÁMARAS
- ✓ CREAR CONTENIDO PARA REDES
- ✓ HACER QUE TUS TRABAJOS COBREN OTRA DIMENSIÓN
(TE SERVIRÁ PARA FUTURAS ASIGNATURAS Y EMPLEOS)
- ✓ EDICIÓN Y RETOQUE CON PROGRAMAS TIPO PSD O PREMIERE
- ✓ APRENDEREMOS A VER Y ENTENDER BIEN TODAS LAS SERIES Y PELIS
(CRÍTICA DE LENGUAJES AUDIOVISUALES)
- ✓ ENTENDER LA ANIMACIÓN
(STOPMOTION, ANIMACIÓN 2D, ETC.)

ESCANEA Y MIRA
EL VÍDEO DE LA
ASIGNATURA



CREACIÓN
DE CONTENIDOS
ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje

El objetivo principal de esta materia

Que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual.

La materia debe contribuir a:

- Favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva del alumnado,, analizando y entendiendo los constantes y masivos Interpretar mensajes que se transmiten a través de distintos medios
- Generar mensajes propios, teniendo en cuenta valores como la no discriminación, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados





Contenidos.

A. Cultura audiovisual.

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, *streaming*, directos y retransmisiones, entre otras.
- El audiovisual como forma de Arte: fotografía y cine, Arte digital, Video instalaciones- video arte, instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Derechos de autor

B. Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la Fotografía y el Audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- Guion literario, guion técnico y storyboard

C. Producción

- El proyecto fotográfico. Iluminación.
- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los *zootropos* al *stop motion*; aplicaciones digitales de animación.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; *racord*.
- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro

D. Montaje y Postproducción

- Edición de fotografía. Fotomontaje
- Edición de video. El montaje
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.



EMPRESA Y MODELOS DE NEGOCIO – 2ºBACH

¿Por qué elegir estudiar Empresa y modelos de negocio?

Esta asignatura persigue dos objetivos: aproximar al alumnado al conocimiento de la empresa como catalizador del desarrollo económico, destacando la innovación como un aspecto fundamental de la actividad empresarial e integrando los valores propios de la responsabilidad social corporativa; y fomentar una cultura emprendedora que potencie la creatividad y el espíritu de innovación, la reflexión crítica y la toma de decisiones fundamentadas para diseñar un modelo de negocio y analizar su posible viabilidad.

Relación con EVAU

La asignatura de Economía es una de las asignaturas a elegir en la fase voluntaria.

¿Qué se estudia en esta materia?

1. La economía y la empresa
2. El emprendimiento
3. La organización en la empresa
4. ¿A quién voy a vender? La actividad comercial y el marketing
5. ¿Cómo voy a producir y con quién? Función de producción
6. ¿Cómo se organiza el personal de una empresa? La gestión de recursos humanos
7. ¿Cómo consigue la empresa el dinero que necesita y a qué lo destina? Función financiera e inversión
8. El patrimonio y las cuentas anuales de la empresa
9. La situación financiera de la empresa. El análisis y la interpretación de la información contable
10. La digitalización y los nuevos modelos de negocio
11. La innovación en los modelos de negocio
12. ¿Qué es el plan de negocio? La estructura del plan de empresa

FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN

¿Por qué elegir estudiar Fundamentos de administración y gestión?

Esta asignatura tiene como finalidad el desarrollo del emprendimiento, el conocimiento del contexto económico y del mundo empresarial, así como animar a los alumnos a convertir ideas en proyectos viables. Asimismo, fomentar el concepto de ética empresarial y responsabilidad social corporativa, el vínculo entre el mundo empresarial y educativo y el desarrollo de la creatividad como germen de la innovación.

¿Qué se estudia en esta materia?

1. La idea, el emprendedor y el plan de negocio
2. La organización interna de la empresa: forma jurídica y recursos
3. Documentación y trámites para la puesta en marcha de la empresa
4. Introducción a la contabilidad de la empresa
5. El plan de aprovisionamiento
6. Gestión comercial y de marketing en la empresa
7. Gestión de los recursos humanos
8. Gestión de la contabilidad de la empresa
9. Gestión de las necesidades de inversión y financiación: Viabilidad de la empresa
10. Exposición pública del desarrollo de la idea de negocio

GEOGRAFÍA DE 2º DE BACHILLERATO

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Geografía en 2º de Bachillerato aborda el análisis espacial español en todas sus vertientes a través del estudio de los diferentes bloques que se detallan a continuación.

Es una asignatura que trata a partes iguales los contenidos teóricos como los prácticos y se presta al análisis de numerosos ejercicios de tipo geográfico (mapas, gráficos, diagramas, imágenes de paisajes, planos...)

La Geografía de 2º de Bachillerato ofrece un conocimiento integral del medio físico y humano de España a la vez que nos abre un amplio abanico de conocimientos útiles en multitud de entornos laborales.

2. CONTENIDOS Y BLOQUES QUE SE IMPARTEN

- a. BLOQUE DE INTRODUCCIÓN A LA GEOGRAFÍA**
 - i. La geografía y el espacio geográfico
- b. BLOQUE DE GEOGRAFÍA FÍSICA**
 - i. La diversidad geomorfológica
 - ii. La diversidad climática
 - iii. Hidrografía y vegetación
 - iv. Los paisajes naturales y la acción humana sobre el medio natural
- c. BLOQUE DE GEOGRAFÍA ECONÓMICA**
 - i. Los espacios del sector primario
 - ii. El espacio industrial
 - iii. Los espacios del sector terciario
- d. BLOQUE DE GEOGRAFÍA HUMANA**
 - i. La población española
 - ii. El espacio urbano
 - iii. La organización, desequilibrios y políticas territoriales
- e. BLOQUE DE GEOGRAFÍA POLÍTICA**
 - i. España en Europa
 - ii. España en el mundo

3. SALIDAS LABORALES

La carrera de Geografía ofrece diferentes enfoques laborales, independientemente de la universidad y campos específicos en los que el geógrafo se especialice. Es una asignatura versátil por lo que presenta diversas oportunidades laborales relacionadas con los siguientes entornos:

- Planificación urbana
- Gestión de recursos naturales
- Conservación del medio ambiente
- Cartografía e investigación académica
- Gestión ambiental
- Análisis de datos geoespaciales (SIG)
- Turismo y desarrollo comunitario
- Investigación académica
- Educación y divulgación

4. ENLACES DE INTERÉS

A continuación, se proponen dos enlaces donde el alumno puede encontrar otras razones por las que estudiar Geografía, además del plan de estudios del Grado de Geografía y Ordenación del Territorio de la Universidad Complutense de Madrid siendo este similar al que podemos encontrar en cualquier universidad del ámbito nacional.

- <https://www.ucm.es/geografia-agr/10-razones-para-estudiar-geografia#:~:text=La%20Geograf%C3%ADa%2C%20como%20ciencia%20integradora,de%20los%20conflictos%20socio%20Despaciales.>
- <https://www.ucm.es/grado-geografia/plan-de-estudios>

Historia de la Música y la Danza

Estudiaremos la Hª de la Música a través de interpretación de partituras y audiciones abarcando desde la Antigüedad Clásica hasta el Impresionismo.