

IKUS-ENTZUNEZKO KULTURA

Ikus-entzunezko Kultura ikasgaiak tresna eraginkorrak eta nahikoak ematen dizkie ikasleei, bide anitzetatik jasotzen duten ikus-entzunezko informazioa egokiro eta era kritikoan prozesatzeko. Adierazpide artistiko garaikidearen bidez zein gure aldiaren ezaugarri nagusia den komunikazio mediatikoaren bidez. Ikus-entzunezko Kultura ikasgaiak, halaber, ikus-entzunezko ekoizpenak egin ahal izateko prestatu nahi ditu ikasleak, beren burua adierazteko zein aurretik zehazturiko hartzaile batzuei zuzendua. Hori guztia, kooperazio-laneko esperientzia konplexu baten baitan. Horrek, ondorioz, prozesu kognitibo, kultural, emozional eta afektibo ezberdinak abiaraztea eskatzen du. Bai eta ikasleen pentsamendu dibergente eta sortzailea bultzatzea ere, beren identitate pertsonal eta kulturalaren aberastea ahalbidetuz honela.

Ikasgaiak funtsezko kompetentziak barneratzeari dagokionez egiten duen ekarpenari buruz adierazi beharra dago horien guztien garapena sustatzen duela intentsitate txikiago edo handiagoarekin, bere izaera anitz eta integratzailearen eskutik, ikaste holistiko eta kompetenziala ahalbidetzen baitu. Hasteko, Hizkuntza-komunikaziorako kompetentzia eta Kompetentzia eleaniztuna beti egongo dira presente, ikus-entzunezko kultura lengoaia unibertsala baita. Era berean, ikasgaiak Kontzientzia eta Adierazpide Kulturaletarako kompetentzia osotasunean garatzen du, ikus-entzunezko praktikaren bitartez esperientzia propioak eta ikasleek esperientziatu dituzten emozioak transmititzen baititu. Halaber, tresna digitalak, ikusizko eta ikus-entzunezko sorkuntzak ekoizteko tresna eraginkorrak izateaz gain, kompetentzia digitalaren garapena sustatzen dute ere modu kritiko, seguru eta arduratsuan, pribatutasuna eta iraunkortasuna errespetatuz.

STEM kompetentziak ondoko kontzeptuak biltzen ditu, besteren artean: ingurune naturala eta soziala ulertzea eta azaltzea jakintza eta metodologia zehatz batzuk erabiliz, behaketa eta esperimendua barne. Horren guztiaren helburua da galderak planteatzea eta probak oinarri dituzten ondorioak ateratzea mundu naturala eta testuinguru soziala interpretatu eta eraldatu ahal izateko, sorkuntza artistikoak berezko duen ariketa bat.

Kompetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa delakoari dagokionez, sorkuntza-prozesuan zehar ondokoa ikasiko dute: beren erabakien gaineko erantzukizuna hartzen; porrota ikaste gisa ikusten; besteon iritzia aintzat hartzen, beren konpromiso-zentzua eta kooperazioan lan egiteko gaitasuna handituz; pentsamendu kritikoa izaten; eta berrikuntzari garrantzia ematen. Halaber, ikasgaiaren sorkuntza-prozesu orok eta bere garapenak ikasleen ekimenaren zentzua eta ekintzailtza-espiritua indartzen laguntzen dute.

Aldi berean, ikasgaiak kode etikoen garrantzia nabarmenduko du, ikasleak etorkizuneko hiritar gisara ere hezteko helburuarekin. Aldi berean, ikasleak ikusle bilakatzen dira: besteon ekoizpenen ikusle eta, halaber, beren ekoizpenenak ere. Horrek beren heziketa integralean lagunduko du beren umiltasuna, heldutasun emozional, pertsonal eta akademikoa, autokonfiantza eta sozializazioa garatuz; finean, beren adimen emozionala garatuz. Ondokoak landuko dira ere: proiektu iraunkorren sorkuntza, elektrizitate-kontsumo arduratsua eta laneko segurtasuna, ikasleen heziketa globala eta ingurumen-hezkuntza sustatuz honela.

Ikasgaiaren egiturari dagokionez, sei kompetentzia espezifikoki zehaztu dira. Azken hauek, arlo honek sustatzen dituen kompetentzia-ikasteak dira. Lehen biak ikasleen ikusle-rolari lotuta daude. Aldi eta gizarte ezberdinetako ikus-entzunezko ekoizpenen ezagutza, ulertzea eta analisia bultzatzen dute, genero ikuspegitik eta aniztasun kulturaletik. Honela, ikus-entzunezko ondare globala ezagutu eta barneratuko dute; pentsamendu dibergentea garatuko dute; eta adierazpen-askatasuna, diskurtso kritikoa errespetatu eta erabilitako lengoaiak bere egingo dituzte, beren diskurtso propioa aurrerago garatu ahal izateko.

Hurrengo konpetentziak ikasleen egile-rolari lotuta daude, sorkuntza (bakarka zein taldean) adierazteko erabiltzeko aukera lantzen dute. Horretarako, norbere burua ezagutu eta besteak ulertu behar dira. Ikus-entzunezko tekniken eta bitartekoen plangintza, ezagutza eta aplikazioa, bai eta kooperazio-lanaren garrantzia. Azken konpetentzia espezifikoa ikus-entzunezko ekoizpenaren hedatzeari eta ekoizpen-prozesuaren zein azken emaitzaren ebaluazioari lotua dago.

Konpetentzia espezifikoen eskuratze-maila neurtzeko, planteaturiko ebaluazio irizpideak erabiliko dira. Hauek, konpetentzia horren eskakizun-maila markatzen dute.

Oinarrizko jakintzak sei bloketan banatzen dira: A-Orokorrak. B-Irudia. C-Argazkigintzaren eta ikus-entzunezkoaren historia: Daguerretik errealitate birtualera. Balioztatze estetikoa eta analisi formalak. D-Argazki-irudiaren osagai formalak eta ikus-entzunezko lengoia. Irudi finkoaren eta mugimenduzko irudiaren adierazpide-gaitasuna. E- Ikus-entzunezko adierazpide eta narratiba. F- Ikus-entzunezko ekoizpena. Teknikak eta prozedurak.

Ikasgaiaren konpetentzia espezifikoak eskuratzeko beharrezkoa izango da ikasleei argazkigintzaren eta ikus-entzunezkoen lengoaiaren bitartez adierazpide-esperientzia ugari esploratzeko aukera emango dieten ikaste-egoerak antolatzea. Egoera horien garapenean konpetentzia espezifikoak batera landuko dira, banan-banan landu ordez, kasu bakoitzean esanguratsuenak diren jarduerak planteatuz. Honela, jakintzak, trebetasunak eta jarrerak elkarrekin lotuta eta progresiboki bereganatuko dira, beren konplexutasunari dagokionez.

Ikasgai honen xedea da ikasleen eta ikus-entzunezko sorkuntzaren arteko topagune bat ahalbidetzea. Horren bitartez, beste era batera ikusi, antzeztu eta egitera bultzatu nahi dira, bitarteko propioetan eta ikus-entzunezkoak diren erreferentzia kultural eta artistikoetan oinarritutako jarrera sortzaile bat sustatuz. Honela, gure aldiaren ezaugarri nagusia den lengoian emozionalki eta intelektualki inplikaturiko ditugu ikasleak.

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK

1. Argazkigintzaren eta ikus-entzunezkoen arloak mundua ezagutzeko eta ulertzeko modu gisa ulertzea behako kontziente, jakingura, adeitsu eta kritikoa agertuz arlo horietako narratiba-era ezberdinen aurrean, norberaren iruditeria zabaltzeko eta ikus-entzunezko ondarearen kontserbazioa sustatzeko.

Argazkigintzaren historia eta eboluzioa ezagutzea funtsezkoa da ikus-entzunezko ondarearen legatua formalki ulertu ahal izateko. Horretarako, beharrezkoa da ikus-entzunezko ekoizpenak testuinguruan kokatzea, beren jatorri diren gizartearen ezagutza hobea, toleranteagoa eta adeitsuagoa lortzen baita honela. Ikasleek, alderdi hori landuz, zalantza bakar baten aurrean sortzen diren erantzun alternatiboak eta sortzaileak deskubrituko dituzte, pentsamendu sortzaile eta dibergentearen garapena bultzatuz eta aniztasun kulturala aberastasun-iturri gisa hartuz. Faktore horiek ikaslearen identitate pertsonal eta kulturala eraikitzen laguntzen dute. Era berean, ikus-entzunezko ondare globala, funtsezko aberastasun kulturala den heinean kontserbatzeak, zaintzeak eta zabaltzeak duen garrantzi handia ulertuko dute. Horrek guztiak, pentsamendu kritikoa eraikitzen laguntzen du.

Ikasleek, egun, mota guztietako argazki-irudi fisiko eta ikus-entzunezko narrazio andana ikusteko aukera dute. Bizigarri bisualak (irudi finkotzat hartuta) bata bestearen atzetik datoz baina ikus-entzunezkoak gure garaiaren ezaugarri nagusiak dira (telebista-serie, film, publizitate-iragarki, bideoklip, sare sozialei loturiko formatu berri, telebista-formatuak, etab.). Fenomeno horren aurrean behako kontziente, kurioso, adeitsu eta kritikoa bat agertuz, ikasleek beren diskurtso kritikoa eta nortasun artistikoa propioa eraikiko dituzte. Era berean, terminologia eta hiztegi espezifikoa barneratzeak eta

erabiltzeak komunikatzeko gaitasuna hobetzen laguntzen du.

Konpetentzia espezifikoa hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, ELK1, DK1, PSIIK1.1, PSIIK1.2, HK1, HK3, KKAK1.

2. Aurreiritzirik gabe, argazki-irudi finkoak eta ikus-entzunezko ekoizpenak aztertzea beren lengoiaia, osagai teknikoak, prozedurak, testuinguruak eta aipatuetan agerturiko eginkizuna aitortuz, gozamen estetikoak sustatzeko, identitate kulturala eraikitzeke eta munduari buruzko behako enpatiko eta tolerante bat garatuz.

Argazki-irudi finkoak eta ikus-entzunezko narrazioak sortzerakoan erabilitako teknikak eta lengoiaia oso anitzak dira. Garrantzitsua da ikasleek teknikoak eta lengoiaia horiek barneratzea eta aniztasun hori aberastasun gisa hartzea.

Lengoiaia eta ekoizpenerako eta irudiak manipulatzeko bitartekak (postproduktzio kontzeptua funtsezkoa da zentzu horretan) aztertzeke, identifikatzeko eta bereizteke lan bati eta lorturiko emaitza ezberdinei esker argazki-mezuak eta ikus-entzunezko mezuak beren konplexutasun osoan ulertu ahalko ditugu. Ekoizpen-testuinguruaren garrantzian sakontzeaz gain, iritziak, sentimenduak eta sinesteak transmititzeko bide gisa baloratzea ere. Analisi horren eskutik munduaren inguruko behako enpatikoa eraikiko dute, aurreiritzik gabekoa eta tolerantea, adierazpen-askatasunarekiko eta besteon ulertzearekiko errespetua, gozamen estetikoak eta identitate kultural propioaren eraikuntza garatuz.

Aztertutako adibideen artean aniztasun kulturala eta genero-ikuspegia sartu beharko dira, arreta berezia eskainiz emakumezkoek egindako ekoizpen artistikoen azterketari.

Konpetentzia espezifikoa hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, ELK1, DK1, PSIIK1.1, HK1, HK3, KKAK1, KKAK2.

3. Ikus-entzunezko lengoiaia teknika, bitarteko eta konbentzioak ezagutzea eta horiekin esperimintatzea, geroz eta autonomia handiagoa agertuz, beharrezko ekipamenduak eta konpetentziak identifikatuz eta hedabide honi loturiko teknologia ezberdinek eskaintzen dituzten aukerak aintzat hartuz, proiektu baten plangintzan eta gauzatzean integratzeko eta erabiltzeko.

Ikus-entzunezko lengoiaia garaikidea definitzen duten ezaugarrietako bat da bere formatuen etenik gabeko mutaziora eta ingurune digitalak ekarri dituen prozedura, tresna eta tekniken biderkatze esponenzialera egokitzeko beharra. Ikasleek ikus-entzunezko lengoiaia bitartekoak eta konbentzioak ezagutu eta identifikatu behar dituzte. Horretarako, garrantzitsua da aipatuekin esperimintatzea eta berritzea, sortzeko eskaintzen dituzten aukera itzeletan aktiboki sakondu eta ekoizpen-egoera eta -baldintza ezberdinetan era autonomoan jarduten ikasi ahal izateko.

Aipatu ingurune digitalaren aukeren baitan inskribatuta dauden ikus-entzunezko lengoiaia eta bere teknikak ezagutzeak (lehenaren banaezinak baitira egun) adierazpide pertsonalaren emaitza diren ikus-entzunezko ekoizpenak sortzeko aukera emango die ikasleei.

Konpetentzia espezifikoa hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, STEM2, DK3, PSIIK1.1, PSIIK1.2, PSIIK5, HK1, EKK1, KKAK4.2.

4. Ikus-entzunezko ekoizpena era sortzailean eta kritikoa erabiltzea, adierazteke bide gisa, norberaren irudia bitarteko gisa erabiliz, norbere burua onartuz ikaslearen autoestimua,

autokonfiantza eta enpatia sendotzeko.

Ikus-entzunezko ekoizpen bat burutzea prozesu konplexu baten emaitza da. Prozesu horrek introspektorako gaitasuna eta pentsamendu eta sentimendu propioak kanporantz proiektatzeko gaitasuna izatea eskatzen du. Horrenbestez, ingurunea ulertzeko gaitasuna, autoezagutza eta enpatia sortzea ezinbestekoak izango dira ikasleentzat, beren garaikideei "hitx egingo dien" ikus-entzunezko lan bat burutu ahal izateko.

Autoezagutza ezinbestekoa da sorkuntza-lanean. Hoberena zein hain gustuko ez duguna bildu, barneratu eta ulertuko duen barruranzko behakorik gabe ezinezkoa baita lan artistiko esanguratsurik ekoiztea. Ikasleek ulertu behar dute akats bakoitza etorkizuneko arrakasta bateranzko pauso bat dela, nahiz eta arrakasta oso txikia izan, eta arrakasta hori ezingo litzatekeela ulertu akats hori gabe. Eta ulertu behar dute, halaber, norbere burua ezagutzea funtsezko tresna bat dela bide horretan. Bestek ulertzeko atea irekitzen baitu ere eta alderdi hori ezinbestekoa baita besteentzat esanguratsua izango den lan bat egiteko.

Konpetentzia espezifiko hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, ELK1, STEM2, DK2, PSIIK1, HK1, KKAK3.1, KKAK3.2.

5. Ikus-entzunezko ekoizpenak egitea, bakarka zein taldean, prozesuaren fase ezberdinak diseinatuz eta teknika egokiak aukeratuz, beren hartzaileak aintzat hartuz eta iraunkortasun-irizpideak aplikatuz, eskaintzen dituzten aukerak baloratzeko, erronkak planteatzeko eta pertsonalitate artistiko zabala eta anitza eraikitzeke.

Ikus-entzunezko lengoaiaren ezaugarri nagusienetako bat "intersekzionalitatea" da, arte eszenikoen, arte digitalaren eta antzekoen osagaiak biltzen baititu. Horrexegatik, ikus-entzunezko ekoizpenak egiterakoan ikasleek beste adierazpide-baliabide batzuk erabiltzeko erronkari aurre egin beharko diote, osagai horiek ikus-entzunezko ekoizpenaren ezaugarri den zehazturiko prozesu zehaztu eta ordenatuan sartuz. Ideia sortzen denetik lana burutzen den arte ondoko osagaiak izan beharko dituen prozesu bat garatu beharko da: ordena eta jarraitutasuna; erantzukizunak hartzea; enpatia eta ikuspegi ezberdinak aintzat hartzea; eskaturiko trebezien eta proiektuen beharren arabera hautaketa-irizpideak aplikatzea; fase ezberdinak eta proiektuen emaitzak ebaluatzeko estrategiak, etab.

Esperientzia horrek abiatutako proiektuen iraunkortasunari buruzko kezka natural bat ekarriko beharko du berarekin. Ikus-entzunezko ekoizpenerako gerturatze hori aplikatzeak ondoko emaitza izango du: ikasleek pertsonalitate artistiko aberatsa eta zabala eraikiko dute eta aipatua ezinbestekoa da alor honetan lan esanguratsuak sortu ahal izateko.

Gure garaian ikus-entzunezko narrazioari ekiteko aukera itzelak daudenez, oso garrantzitsua da ikasleak ogibide ezberdinak eta horietako bakoitzak beren etorkizuneko garapenerako dakartzaten abaguneak identifikatzeko gai izatea.

Konpetentzia espezifiko hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, STEM3, DK3, DK4, PASIIK6, PSIIK3.1, PSIIK3.2, HK1, EKK3, KKAK4.1, KKAK4.1.

6. Ikus-entzunezko ekoizpenak publikoki komunikatzea, ekoizpen-prozesu osoa zein azken emaitza ebaluatuz, ikusleen erreakzioen inguruan era irekian eta adeitsuan hausnartzeko.

Ikus-entzunezko ekoizpenak ez du zentzurik ez bada publikoarengana iristen. Eta bere

potentzialtasun guztia, gainera, eraginen bat edo beste izaten duenean lortuko du. Horretarako, ikus-entzunezko lanak zabaltzeko bitarteko ugari gaude. Egun, errazenak dira Internetek eskaintzen dituen horiek, ezberrik gabe. Erabilitako espazio birtualen arriskuak ebaluatu beharko dituzte ikasleek, izaera pertsonaleko datuak babesteko neurriak ezagutu beharko dituzte eta jabetza intelektualaren eta egile-eskubideen errespetua bermatu beharko dute.

Baina ezin dira beste aukera batzuk erdeinatu, ezta gutxiagorik ere. Garrantzitsua da ikasleek ahalik eta bitarteko gehien ezagutzea, beren ekoizpenak ahalik eta publikorik zabalenarengana irits daitezten. Horretarako, beren lanen hartzaileen erreakzioak ebaluatzen ikasi beharko dute, beti ere adeitasunez eta autokritika eginaz.

Prozesu horretan ikus-entzunezko produktu mota bakoitzera hoberen egokitzen diren ekoizpen-metodoak eta horietako bakoitzarekin publikoarengana nola iristen den zehaztu beharko dute. Halaber, kasu bakoitzean egokiena den zabaltze-kanala erabaki beharko dute.

Konpetentzia espezifiko hau ondoko deskriptoreei lotzen zaie: HKK1, STEM 4, PSIIK1.1, PSIIK1.2, HK1, HK3, EKK3, KKAKC4.2.

EBALUAZIO IRIZPIDEAK
1. Konpetentzia espezifikoa
<p>1.1 Argazkigintza eta ikus-entzunezkoen arloa mundua ezagutzeko eta ulertzeko modutzat jotzea, jakinminez eta adeitasunez hausnartuz beren ezaugarrien eta gizartean duten eginkizunaren inguruan, zalantza bakar batek sor ditzakeen erantzun alternatiboak deskubrituz.</p> <p>1.2. Argazki-izaerako eta ikus-entzunezko narrazio-modu ezberdinak kritikoki aztertzea, historian zehar egon diren aldaketak aktiboki eta adeitasunez ulertuz eta argudiatuz, hiztegi eta terminologia berezia egokiro erabiliz eta argazkigintzaren eta ikus-entzunezkoen ondareak gizateriarentzako legatu gisa duen garrantzia baloratuz.</p>
2. Konpetentzia espezifikoa
<p>2.1. Gizarte eta kultura ezberdinetako narrazioak alderatzea, norberaren identitate kultural eta audiobisual propioarekin era arrazoituan eta integratzailean harremanetan jarriz, elkarrekintzak eta partekatutako eraginak ulertuz eta adierazpen-askatasunarekiko eta besteen ulermenarekiko errespetua bultzatuz.</p> <p>2.2. Aurreiritzirik gabe, argazki-irudi eta ikus-entzunezko ekoizpen ezberdinak aztertzea, lengoaiak eta osagai teknikoak, inguruko testuingurua eta igorri nahi dituzten mezuak identifikatuz, gozamen estetikoa eta munduaren gaineko behako enpatiko eta tolerantzia baloratuz.</p>
3. Konpetentzia espezifikoa
<p>3.1. Ikus-entzunezko lengoaiaren teknika, bitarteko eta konbentzioak ezagutzea eta horiekin esperimintatzea, geroz eta autonomia handiagoa agertuz, beharrezko ekipamenduak eta konpetentziak identifikatuz eta hedabide honi loturiko teknologia ezberdinek eskaintzen dituzten aukerak aintzat hartuz.</p> <p>3.2. Ikus-entzunezko ekoizpen bat era sortzailean egitea, beharrezko bitartekoak eta trebeziak egokiro eta era berritzailean erabiliz eta alde zuzenetik landuriko proiektura egokitutako azken emaitza bat bilatuz.</p>
4. Konpetentzia espezifikoa
<p>4.1. Espresio- eta komunikazio-nahitasun pertsonal eta sortzailea duten ikus-entzunezko proposamenak egitea, akatsa hobetzeko aukeratzat hartuz eta proiektuaren exekuzioan autokritika eta komunikatzeko eta bestea ulertzeko beharra integratuz.</p> <p>4.2 Norberaren ideiak, iritziak eta sentimenduak islatuko dituzten ikus-entzunezko ekoizpenak egitea aurretiko gai edo arrazoi bat oinarri hartuta, ikus-entzunezko arloaren adierazpidea ingurunea esploratzeko tresna gisa erabiliz.</p>
5. Konpetentzia espezifikoa

5.1. Ikus-entzunezkoen kulturari loturiko ogibide ezberdinak identifikatzea, eskaintzen dituzten aukerak eta lanerako sorkuntzaren balio erantsia ulertuz, norberaren iritzia era arrazoituan eta adeitsuan adieraziz.

5.2. Ikus-entzunezko ekoizpen iraunkor bat planifikatzea erantzukizunak hartuz, norberaren iritzia era arrazoituan eta adeitasunez adieraziz, planteaturiko erronkak eta kooperazio-lanak emaitza profesional bat lortzeko duen garrantzia ulertuz.

5.3. Bakarka edo taldean, ikus-entzunezko ekoizpen iraunkor bat sortzea, irekia eta kooperazio-izaerakoa, prozesuaren faseak diseinatzuz eta norberaren pertsonalitate artistikoa zabalduko duen emaitza bat lortzeko egokiak diren teknikak aukeratuz.

6. Konpetentzia

6.1. Ikus-entzunezko ekoizpen baten azken emaitza aurkeztea, tresna digitalak era kritiko, seguru eta arduratsuan erabiliz, exekuzio-prozesuaren garapena, izandako zailtasunak, lorturiko aurreratzeak eta azken lorpenen balorazio bat partekatuz.

6.2. Aurkezturiko ikus-entzunezko ekoizpenen harrera era irekian eta adeitasunez aztertzea, iritzi positiboak zein negatiboak aintzat hartuz eta hazkunde artistikoa bultzatuko duen jakintza bat ateraz horretatik guztitik.

Oinarrizko jakintzak

A. Orokorrak

- -Sorkuntza-pentsamolde dibergente eta kritikoa sendotzeko estrategiak.
- -Aniztasuna aberastasun kultural eta artistikoaren iturri gisa baloratzeko estrategiak.
- - Ondare kultural eta artistikoa sustatzeko eta babesteko estrategiak.
- -Ikus-entzunezkoan arloa, gizartea aurreiritzik gabe eta tolerantziaz ulertzeko tresna.
- -Gozamen estetikoa, ekintzailtza eta berrikuntzaren garrantzia garatzeko estrategiak.
- -Autoezagutza, autonomia, autokritika, apaltasuna eta besteon ulermena indartzeko estrategiak.
- -Akatsa, hobetzeko eta ikasteko abagune.
- -Ikus-entzunezko kulturari loturiko ogibideak eta beren aukera identifikatzeko estrategiak.
- -Erantzukizuna; erabakiak hartzeko estrategiak.
- -Enpatia eta ikuspegi ezberdinak baloratzeko estrategiak.
- -Tresna digitalak era kritiko, seguru eta arduratsuan erabiltzeko estrategiak, datuen babes, jabetza intelektuala eta egile-eskubideak errespetatuz.

B. Irudia

- Definizioa. Hautemate bisuala. Garapen, eginkizun eta sailkapena.
- -Sintaxi bisuala eta irudiaren osagaiak.
- -Plano eta irudiaren arteko oreka. Osagai dinamikoak. Tamaina, formatu, eskala eta proportzioa.

C. Argazkigintzaren eta ikus-entzunezkoaren historia: Daguerretik errealitate birtualera. Balioztatze estetikoa eta analisi formala.

- -Argazkigintzaren eta zinematografoaren jatorria: aitzindariak teknologia-aurrerapenetan eta bi baliabideetako lengoia-formen zehaztean.
- -Korronte historikoak argazkigintzan eta zinemagintzan eta ordezkari nagusienak.
- -Aniztasuna egungo eta iraganeko argazkigintza eta ikus-entzunezko adierazpenetan. Ohiko komunikabideak eta Internet. Irakurketa eta azterketa konparatiboa, testuinguru historikoa aintzat hartuz.
- - Ikus-entzunezko formatuak: fikziozko laburmetraia, ertain eta film luzeak, dokumental labur, ertain eta luzeak, film-saiakera, telebista-formatuak, bideoklip, fashion film, spot, hezkuntza-bideak, korporazio eta erakundeetarako bideoak, sare sozialei loturiko formatuak, etab. Forma-alderdi nagusienak.

D. Argazki-irudiaren eta ikus-entzunezko lengoaiaren osagai formalak eta adierazteko gaitasuna.

- - Plano (eskala: adierazteko balioa) eta hartualdia, kameraren angeluak eta mugimenduak.
- - Erakuste, fokuratze, eremu-sakonera, eremu eta eremutik kanpo.

<ul style="list-style-type: none"> • -Argien inguruko oinarritzko kontzeptuak.
<ul style="list-style-type: none"> • - Irudi finkorako eta irudi mugikorrerako konposizioa.
<ul style="list-style-type: none"> • -Kolorearen sinbologia eta psikologia. Zinemagile eta argazkilari handiek kolorea nola erabili zuten ikasteko estrategiak.
<ul style="list-style-type: none"> • -Moldaketa digitala.
<ul style="list-style-type: none"> • -Ikus-entzunezko irudiaren eginkizunak.
<p>E. Ikus-entzunezko adierazpide eta narratiba.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • -Literatura-gidoia. Egiteko faseak. Eszena eta sekuentzia dramatikoa. Eskaleta.
<ul style="list-style-type: none"> • -Gidoi teknikoak, storyboarda.
<ul style="list-style-type: none"> • -Eszenaratzea: kokapenak, dekoratuak (bolumetrikoak eta birtualak), karakterizazioa, interpretazioa, argiak, mugimendua.
<ul style="list-style-type: none"> • -Soinu-banda: soinu-ikuspegia eta adierazpide-aukerak.
<ul style="list-style-type: none"> • -Muntaia eta postprodukzioa. Bilakaera eta gramatika.
<ul style="list-style-type: none"> • -Telebistaren eta publizitatearen lengoaiak.
<p>F. Ikus-entzunezko ekoizpena. Teknikak eta prozedurak.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • -Lan-taldeak ikus-entzunezko ekoizpenean: zuzendaritza, ekoizpena, kamera/argazkia, soinua, arte, postprodukzioa.
<ul style="list-style-type: none"> • -Ikus-entzunezko ekoizpenean zereginak banatzeko estrategiak: beharrezko trebetasunetan oinarritako hautaketa-irizpideak.
<ul style="list-style-type: none"> • -Lan-faseak: aurreprodukzio, filmatze eta postprodukzioa.
<ul style="list-style-type: none"> • -Ikus-entzunezko teknikak, tresnak eta konbentzioak aukeratzeko estrategiak.
<ul style="list-style-type: none"> • -Bitarteko teknikoak errealizatorako: kamera eta osagarriak, mikrofonoak, argientzako ekipamendua.
<ul style="list-style-type: none"> • -Soinu-grabazioa. Sinkroniko eta birsortua.
<ul style="list-style-type: none"> • -Edizio ez linealerako softwareak ezagutzeko oinarritzko estrategiak.
<ul style="list-style-type: none"> • -Ikus-entzunezko edukiak zabaltzeko estrategiak: sare sozialak, merkataritza-aretoak, erakusketa-espazio alternatiboak, zinemagintza jaialdiak (online zein aurrez aurrekoak), etab.
<ul style="list-style-type: none"> • -Ikus-entzunezko ekoizpenak ebaluatzeko teknikak eta estrategiak.