

- 4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
- 4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.
- 4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.

Saberes básicos

- A. Evolución histórica y conceptos básicos.
 - Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).
 - Conceptos básicos de la imagen digital:
 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.
 - La imagen *bitmap* y el collage digital.
 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.
 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...
 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.
- B. La imagen digital fija. Lectura de imágenes.
 - Arte digital y fotografía.
 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
 - Simbología del color en la publicidad.
 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.

- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.
- C. La imagen secuencial en la era digital.
- Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
 - El *storyboard* y el *story reel* como base en la producción audiovisual.
 - El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
 - El *stop motion*. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.
 - Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.
- D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.
- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
 - Plataformas. *Youtube, Twitch...*
 - Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.
 - El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.
- E. Softwares, aplicaciones y *websites*.
- Edición de imágenes: *Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram*, entre otros.
 - Animación facial: *Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer*, entre otros.
 - Storyboard: *Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com*, entre otros.
 - Stop Motion: *Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut*, entre otros.
 - Diseño digital: *Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro3*, ente otros.
 - Edición de video: *Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok*, entre otros.
 - Imágenes interactivas: *Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose*, ente otros.