

COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE TAMAULIPAS
Planeación por secuencias didácticas: Capacitación para el trabajo: Comunicación

UAC:	Módulo IV. Mensajes audiovisuales en distintos contextos. 112 hrs. Submódulo 2. Producción audiovisual
Horas/Sesión:	64 Horas / 64 Sesiones
Periodo Escolar/Semestre:	2025 - A / Sexto
Campo Disciplinar:	Comunicación
Jefe de Materia:	Mtra. Leticia García

Nombre		Firma
Responsable de Validación:	Mtra. Rocío Inés Rodríguez Martínez	

Fechas de reuniones de Trabajo Colegiado: 31 de Enero, 25 de Marzo, 7 de Mayo y 30 de Junio.

Lugar y fecha de emisión: Cd. Victoria, Tamaulipas 18 de Diciembre 2024.

Cronograma semanal

03 AL 7 de Febrero.	10 al 14 de Febrero.	17 al 21 de Febrero.	24 al 28 de Febrero	03 al 7 de Marzo.
7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana
10 al 14 de Marzo	17 al 21 de Marzo	24 al 28 de Marzo	31 de Marzo al 04 de Abril.	7 al 11 de Abril.
		SUBMÓDULO II Apertura (1 sesión) Evaluación diagnóstica Activación de conocimientos previos Conexión con nuevos aprendizajes (1 sesión) Preproducción (2 sesiones) *Proceso del proyecto audiovisual (2 sesiones) *Planos visuales y manejo de cámara (1 sesión)	*Planos visuales y manejo de cámara (1 sesión) *Gramática del lenguaje (6 sesiones)	*Gramática del lenguaje (2 sesión) *Proyecto audiovisual (5 sesiones)
7 horas semana	48 horas Submódulo I	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana
14 al 18 de Abril	21 al 25de Abril	28 de Abril al 02 de Mayo	05 al 9 de Mayo	12 al 16 de Mayo
Período vacacional	Período vacacional	*Proyecto audiovisual (2 sesión) *Guion audiovisual (5 sesiones)	*Guion audiovisual (2 sesiones) Actividad interdisciplinar (5 sesiones)	Uso de aplicaciones *Software para desarrollo de mensajes audiovisuales (1 sesión) *Producción audiovisual y recursos humanos para el desarrollo de una producción audiovisual. (6 sesiones)
7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana	7 horas semana
19 al 23de Mayo	26 al 30 de Mayo	2 al 6 de Junio	9 al 13 de Junio	16 al 20 de Junio
Grabación (6 sesiones) Postproducción *Edición multimedia (1 sesión)	Postproducción *Edición multimedia (7 sesiones)	Postproducción *Edición multimedia (2 sesiones) Promoción (5 sesiones) *Técnicas de difusión y promoción de material audiovisual. 5 y 6 Presentación de proyectos transversales	Cierre (1 sesión) 9 y 10 Presentación de proyectos transversales 11 de Junio Evaluación extraordinaria I	Evaluación extraordinaria II
23 al 27 de Junio	30 de junio al 4 de Julio			
Evaluación extraordinaria II	Fin de cursos.			

Encuadre de la UAC

Elementos	¿Qué voy a hacer?	¿Cómo lo voy a hacer?	¿Qué material de apoyo voy a utilizar?
1. Presentación de la UAC	Presenta el módulo IV <i>Mensajes audiovisuales en distintos contextos</i> , explicando que el propósito del módulo es: <i>Produce mensajes (internos y externos) para una organización pública o privada, mediante la generación de propuestas creativas y críticas con el uso adecuado de la tecnología audiovisual para lograr los objetivos de la misma cumpliendo con las necesidades del entorno</i> . Presenta las habilidades, actitudes y aprendizajes esperados del sub módulo II Producción audiovisual. Presenta la problemática que se atenderá durante el submódulo así como la especificación con que será resuelta la problemática.	Por medio de una presentación.	Equipo de cómputo
2. Competencias a desarrollar	Proporcionar las competencias genéricas que deberá mostrar en los productos de Producción audiovisual como son: 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue, 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para procesar e interpretar información. 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos. Asimismo, las competencias profesionales básicas: 4. <i>Plantea mensajes visuales de carácter masivo, enunciando necesidades específicas de su contexto para favorecer la solución creativa de problemáticas.</i> 8. Integra los elementos del lenguaje audiovisual, haciendo uso apropiado de la tecnología, para concretar productos audiovisuales de carácter masivo que persuadan al público meta de diferentes contextos, promoviendo el trabajo colaborativo de un carácter incluyente.	Mediante diapositivas	Equipo de cómputo
3. Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> • Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos considerando las necesidades de su contexto. • Produce de forma creativa y ética, mensajes visuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material destinado a una distribución masiva. • Ejemplifica productos audiovisuales de manera asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo. 	Plasmarlos en cartulina para que estén presentes en el aula.	cartulinas
4. Actividades de aprendizaje	Presentar las actividades de aprendizaje que se desarrollan en el submódulo como: <ul style="list-style-type: none"> • La solución a un problema del entorno • Elaborar y producir un guion audiovisual • Usar software en la elaboración de mensajes audiovisuales • Manejar recursos humanos para una producción audiovisual • Grabar mensajes audiovisuales • Planear algunas técnicas de difusión del material audiovisual Actividades que se integran al portafolio de evidencias. Destacando las correspondientes a conocimiento, producto y desempeño.	Explicación	Pintarrón

5. Plan de evaluación <ul style="list-style-type: none"> Niveles de desempeño Actividades Evidencias Instrumentos y porcentajes Fechas de entrega 	<p>Dar a conocer los instrumentos como listas de cotejo, rúbrica, cuestionario, evidencias, porcentajes de evaluación, evidencias y fechas de entrega.</p> <p>Presentar los niveles de desempeño que deben presentar las evidencias de conocimiento producto y desempeño que se obtendrán con la actividad y que son requeridas para el final del submódulo para la integración del portafolio de evidencias, estableciendo de manera conjunta las fechas de entrega.</p>	<p>Proporcionar el Esquema integral de evaluación</p>	<p>Hojas bond</p>
---	---	---	-------------------

Planeación por secuencia didáctica

UAC: Submódulo II: Producción audiovisual	No. DE APRENDIZAJES ESPERADOS: 3 <ul style="list-style-type: none">• Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos considerando las necesidades de su contexto.• Produce de forma creativa y ética, mensajes visuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material destinado a una distribución masiva.• Ejemplifica productos audiovisuales de manera asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo.	HRS. CURRICULARES: 64 Hrs. PERIODO DE APLICACIÓN: 24 de Marzo al 9 de Junio 2024
PROBLEMATIZACIÓN. Tradicionalmente las promociones de productos o servicios se han realizado mediante trípticos, folletos y carteles o anuncios publicitarios representando gasto en papelería, fotografía e impresión y llegando a muy poca población, haciéndose necesario una innovación publicitaria que implique vista, oído, color, creatividad, música etc. por lo que es necesario conocer y practicar las técnicas audiovisuales, de fotografía, grabación y edición de video, que resulta mucho más atractiva para la promoción de todo tipo de información.		
COMPETENCIAS A LOGRAR		
Competencias Genéricas: CG 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. CG 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. CG 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos. Atributos de las competencias genéricas: CG 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. CG 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. CG 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.		Competencia Profesional básica: CPB4 Plantea mensajes visuales de carácter masivo, enunciando necesidades específicas de su contexto para favorecer la solución creativa de problemáticas. CPB8 Integra los elementos del lenguaje audiovisual, haciendo uso apropiado de la tecnología, para concretar productos audiovisuales de carácter masivo que persuadan al público meta de diferentes contextos, promoviendo el trabajo colaborativo en un ambiente incluyente.
Aprendizajes Esperados: Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	Interdisciplinariedad: FILOSOFIA <u>Asignatura 1:</u>	

<p>Produce de forma creativa y ética, mensajes audiovisuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material audiovisual destinado a una distribución masiva.</p> <p>Ejemplifica productos audiovisuales de manera asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo.</p>	<p><u>Aprendizaje esperado:</u> Distingue las nociones de movimiento e inmovilidad en la filosofía presocrática, así como las propuestas filosóficas pilares del pensamiento occidental con algunos problemas de su entorno, contribuyendo al entendimiento y respeto de la diversidad cultural.</p> <p><u>Aprendizaje esperado de la UAC:</u> Producción audiovisual</p> <p>Produce de forma creativa y ética, mensajes audiovisuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material audiovisual destinado a una distribución masiva.</p>
---	---

MAPA DE COMPETENCIAS			SECUENCIA DIDÁCTICA	PLAN DE EVALUACIÓN		
Sesiones de la secuencia	Clave atributo CG	Aprendizajes esperados (AE)	Actividades de Enseñanza-Aprendizaje y de Evaluación	Evidencias instrumentos	%	Recursos Didácticos
1			<p>APERTURA</p> <p>El docente presenta un esquema con los conocimientos a desarrollar en el submódulo, las competencias y aprendizajes que se espera lograr, así como la forma de organización del grupo para la realización del proyecto audiovisual, así como las actividades de enseñanza aprendizaje. Además, entrega y explica a los alumnos el esquema integral de evaluación a fin de que observen las fechas de cumplimiento de las evidencias, su valor porcentual de calificación y fecha de aplicación de examen final.</p> <p>Evaluación diagnóstica. Reunidos en binas, redactan en media cuartilla ¿por qué es importante la producción audiovisual?</p>	Cuestionario		Programa de Submódulo
			<p>Activación de conocimientos previos. El docente presenta un mapa conceptual que muestre los conocimientos previos requeridos para el submódulo, como son: 3° Submódulo 1 Manejo adecuado de la voz, estructura del discurso oral. Submódulo 2. Elementos del proceso comunicativo, intencionalidad de los mensajes. 4° Submódulo 2 historieta e importancia, significado de los colores, tipos de contraste de color, elementos y técnicas de imagen.</p>			
1			<p>Conexión con nuevos aprendizajes.</p> <p>El docente inicia la conexión presentando las siguientes producciones audiovisuales. https://youtu.be/DUqdcuhTC8o?si=KVQwybooXq8l66ar https://youtu.be/mWZ6b_I-Djq?si=df2F00ib2ATvoPfv </p> <p>y orienta a los estudiantes en lo que se espera de ellos al término del submódulo, destacando las competencias por lograr, así como los sitios de inserción en que podrá</p>			Tics Anuncio publicitario

			desempeñarse; como por ejemplo la Facultad de ciencias de la comunicación en la UAT y / o Facultad artes visuales, en campus Mederos Monterrey N.L, entre otras			
			DESARROLLO			
2	5.6	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	<p>I. PREPRODUCCIÓN Los participantes consultan las siguiente dirección electrónica para que registren en su cuaderno el concepto de lenguaje audiovisual https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_audiovisual</p> <p>PROCESO DEL PROYECTO AUDIOVISUAL Organizados en equipo colaborativo, el docente explica las partes de una producción audiovisual, Preproducción, Rodaje, y posproducción localizable en : https://quatrefilms.com/2022/04/27/partes-de-una-produccion-audiovisual/ para que elijan un producto o servicio (automóvil, zapatos, mochila, fruta, alimento, naturaleza, etc, cortometraje, documental, reportaje) entre otros, y definan si el producto será explicativo, narrativo, descriptivo, argumentativo, didáctico, etc. y que deseen promocionar como mensaje audiovisual. Utiliza como apoyo el video localizable en la siguiente dirección electrónica https://youtu.be/6Amt0lRrsOM?si=2FsLKsKpqr2dgY2</p> <p>PLANOS VISUALES Y MANEJO DE CÁMARA El equipo colaborativo consulta la siguiente dirección electrónica https://www.canva.com/es_mx/aprende/15-planos-fotograficos-que-debes-dominar/ para que elija los planos fotográficos que utilizará en su audiovisual. Los movimientos de cámara puede consultarlos en el siguiente video https://youtu.be/iN0rf5vUfxc?si=VICZVUmit7RcLM_5</p> <p>GRAMÁTICA DEL LENGUAJE El docente explica la estructura del lenguaje audiovisual en sus dimensiones morfológica: imágenes, sonidos, diálogo, ambiente, música, y efectos sonoros; así como su dimensión sintáctica: espacio, los ángulos, composición, profundidad del campo, la distancia focal, raccord, ritmo, iluminación, el color, tono, tiempo, movimiento, y signos de puntuación e integra equipos de trabajo para que realicen una exposición - a la vez que toman nota de los elementos que incorporarán en su proyecto audiovisual- en la forma siguiente:</p> <p>Equipo 1 Dimensión sintáctica</p> <p>1.Espacio 1.1 Los planos Gran plano general Plano general Plano entero Plano americano Plano medio</p>	Concepto de lenguaje audiovisual	F	Tics Programa de submódulo
2				Elección de producto o servicio	F	Cámara fotográfica Tics
2	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.		Elección de Planos fotográficos y movimientos de cámara al proyecto audiovisual L.C	5%	Tics
2	4.2 5.6 8.1					
1	4.2 5.6 81	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando		Exposición lenguaje audiovisual y elección de elementos al proyecto audiovisual L.C	5%	Tics Cuaderno de apuntes Cartulinas proyector

		las necesidades de su contexto.	Plano de busto Primer plano Primerísimo plano Plano de detalle 1.2 Los ángulos Frontal Picado Contrapicado Cenital Inclinación del eje lateral			
1	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	Equipo 2 Dimensión sintáctica 1.3 Composición Líneas verticales Líneas horizontales Líneas diagonales Líneas curvas El aire Regla de las tercias 1.4 Profundidad del campo Distancia focal Apertura del diafragma Distancia de los objetos a la cámara			
1	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	Equipo 3 Dimensión sintáctica 1.5 la distancia focal gran angular Objetivo normal Teleobjetivo Zoom 1.6 Raccord(continuidad) 1.7 Ritmo			
1	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	Equipo 4. Dimensión sintáctica 1.8 Iluminación Luces por manchas Luces por zonas Luces por masas 1.9 El color matiz Saturación Brillo 1.10 Tono			
2	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades	Equipo 5 Dimensión sintáctica 2.El tiempo Linealidad Simultaneidad adecuación Distensión Elipsis			

		de su contexto.	<p>Flashback Futurible o flashforward 3.El movimiento Panorámica horizontal Panorámica vertical Panorámica balanceo Travelling Zoom</p> <p>4.Signos de puntuación Corte Fundidos Encadenado</p> <p>Para la exposición de los temas, pueden consultar las siguientes direcciones electrónicas. https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf</p>			Tics
7	4.2 5.6 8.1	Produce de forma creativa y ética, mensajes audiovisuales de manera digital a través de equipo	<p>Integrados en equipos de trabajo colaborativo elaboran, utilizando las tics, su proyecto audiovisual, considerado las fases de preproducción, producción, y rodaje, así como los planos visuales y la gramática del lenguaje.</p> <p>GUION AUDIOVISUAL</p> <p>El docente comunica que antes de grabar y recolectar el material de grabación, presentará y explicará la estructura del guion, localizable en la siguiente dirección electrónica https://taiarts.com/blog/estructura-de-un-guion/, así como la guía para elaborar guiones audiovisuales consultando la siguiente dirección electrónica https://leo.uniandes.edu.co/guia-para-la-elaboracion-de-guiones-audiovisuales/ para que los equipos participantes realicen el guion de su proyecto audiovisual. Puede consultar la siguiente dirección electrónica.</p>	Proyecto audiovisual R	10%	
7	4.2 5.6 8.1	técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material audiovisual destinado a una distribución masiva.		Guion audiovisual R	10%	
5	4.2 5.6 8.1	Ejemplifica productos audiovisuales de manera	<p>Actividad Interdisciplinar</p> <p>Observa el siguiente documental expositivo https://youtu.be/_HqYC9W6Uhl?si=z855ZWFsc_hTPiNx para que en equipo de trabajo colaborativo elaboren un audiovisual documental que muestre las ideas sobre</p>			Libro Filosofía Apuntes escolares

		asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo.	la fe y Dios desde la reflexión filosófica, que hacen los principales pensadores de la filosofía cristiana: San Agustín, y, Santo Tomás, quienes muestran el camino que recorrió la filosofía como saber y quehacer durante la edad media. Se sugiere utilizar una estructura de dos bloques y dos actores principales.	Audiovisual documental Ideas sobre la fe y Dios R	10%	
1	4.2 5.6 8.1	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	<p>SOFTWARE PARA DESARROLLO DE MENSAJES AUDIOVISUALES</p> <p>Con apoyo del docente de Cultura digital, presenta las aplicaciones de software para desarrollar mensajes audiovisuales, https://hotmart.com/es/blog/formatos-de-video para que el equipo del proyecto audiovisual elija el que reúna las características factibles de usar.</p> <p>PRODUCTO INTEGRADOR II.PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y RECURSOS HUMANOS PARA EL DESARROLLO DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. El docente presenta exposición de la producción audiovisual y los recursos humanos que intervienen en ello, disponible en la siguiente dirección electrónica http://sisec.cultura.df.gob.mx/pat/downFiles/F-1045-6205-3-MANUAL%20DE%20PRODUCCI%C3%93N_Comp para que el equipo de participantes realicen la producción audiovisual correspondiente.</p> <p>GRABACIÓN</p> <p>El equipo de videograbación audiovisual observa las siguientes recomendaciones para realizar la grabación, disponibles en el video localizable en la siguiente dirección electrónica https://youtu.be/qufHF2ZQrRc?si=IctLvUSV2ycnAeFX</p> <p>Los participantes de equipo consultan el siguiente video https://youtu.be/-4xp5t_ejRk?si=BwOozPf-jHfp9Mp7 para que tomen elementos de referencia para la grabación de su proyecto audiovisual.</p> <p>Con apoyo del siguiente tutorial https://youtu.be/QGlgVWXn9j4?si=KZ58DqfNOYSk2crS realiza la grabación de las tomas para su proyecto audiovisual.</p> <p>POSTPRODUCCIÓN</p> <p>Edición multimedia:</p>	Elección de software	F	Equipo de cómputo Internet
6				Producción audiovisual R	5%	Cámara Teléfono móvil videgrabadora Micrófono Equipo de iluminación tripie Tics
1	4.2 5.6 8.1	Produce de forma creativa y ética, mensajes audiovisuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializado s para la grabación y edición de material audiovisual				Internet Laptop Teléfono móvil
5				Grabación R	10%	
	4.2				F	Tics Equipo de cómputo

12	5.6 8.1	destinado a una distribución masiva.	<p>Previo a la edición del proyecto audiovisual, los quipos participantes observan el tutorial ubicado en la siguiente dirección electrónica https://youtu.be/XenYWkzkhuA?si=ZC3zbipje_icTKme</p> <p>El docente, con apoyo del video observado por los participantes y el asesoramiento de un técnico de edición, proporciona acompañamiento a los equipos de proyecto audiovisual para que realicen la edición de su video.</p>	Edición de video R	20%	Tics
1	4.2 5.6 8.1		<p>Postproducción</p> <p>El docente, con apoyo de la información disponible en la siguiente dirección electrónica, https://cinedidacta.com/postproduccion-audiovisual/ explica las etapas que se utilizan en la realización de la postproducción del audiovisual, y proyecta el video disponible en la siguiente dirección electrónica https://youtu.be/nZDHsNIUfLk?si=nQMGEIcHy7tXEnzb</p>	Esquema gráfico postproducción	F	Tics
2	4.2 5.6 8.1	Ejemplifica productos audiovisuales de manera asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo.	<p>PROMOCIÓN</p> <p>El equipo participante consulta la información disponible en la siguiente dirección electrónica https://www.karalavisual.com/blog/como-promocionar-y-difundir-una-produccion-audiovisual/ para que elabore un gráfico de sugerencias para la difusión y promoción de material audiovisual, eligiendo el que utilizará para la difusión de su proyecto en su contexto escolar.</p>	Difusión masiva de su proyecto audiovisual R	5%	Tics
CIERRE						
1			<p>En instrumento de evaluación tipo rúbrica se valoran el logro de los atributos de las competencias genéricas consideradas para el submódulo.</p> <p>El docente con apoyo de un esquema muestra la síntesis de los contenidos desarrollados, los niveles de desempeño que lograron los alumnos, para que ellos redacten una reflexión argumentativa que permita observar los resultados de aprendizaje obtenido, factores que promovieron o dificultaron su proceso de formación, el logro de competencias profesionales básicas y genéricas planteadas en el submódulo.</p> <p>Autoevaluación de su producto (documento electrónico) con los indicadores de evaluación del instrumento, cotejando haber realizado todo lo solicitado.</p>			Autoevaluación

			<p>Valoración del desempeño docente en lo que respecta a explicación del contenido, material didáctico, orientación al estudiante.</p> <p>El docente gestiona una visita a empresas para que el estudiante pueda observar lo que será su ámbito de desempeño.</p>			
			Heteroevaluación final del submódulo, se aplica examen final con todos los temas del submódulo.		20%	Evaluación final

Esquema integral de evaluación por competencias

UAC: SUBMÓDULO II PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	
ASPECTO A EVALUAR	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN
	SECUENCIA
Competencias profesionales básicas	
• Evidencias (Desempeño, Producto y Conocimiento)	50 %
• Producto integrador	20 %
• Examen de conocimientos	20 %
Competencia(s) genérica(s)	10 %
RESULTADO	100 %

REPORTE DE EVALUACIÓN FINAL		Fecha de: 5 de Junio 2025	Hasta: 10 de Junio 2025	
CDB (competencia profesionales básicas o extendidas)	Aprendizajes esperados (70%)	Evidencias /Instrumentos	Fecha de cumplimiento	Valor %
<p>CPB4 Plantea mensajes visuales de carácter masivo, enunciando necesidades específicas de su contexto para favorecer la solución creativa de problemáticas.</p> <p>CPB8 Integra los elementos del lenguaje audiovisual, haciendo uso apropiado de la tecnología, para concretar productos audiovisuales de carácter masivo que persuadan al público meta de diferentes contextos, promoviendo el trabajo colaborativo en un ambiente incluyente.</p>	Construye asertivamente guiones audiovisuales para distintos formatos masivos, considerando las necesidades de su contexto.	Elección de Planos fotográficos y movimientos de cámara al proyecto audiovisual L.C	1 de Abril 2025	5%
	Produce de forma creativa y ética, mensajes audiovisuales de manera digital a través de equipo técnico y aplicaciones (software) especializados para la grabación y edición de material audiovisual destinado a una distribución masiva.	Exposición lenguaje audiovisual y elección de elementos al proyecto audiovisual L.C	2 al 8 de Abril 2025	5%
		Proyecto audiovisual R	29 de Abril 2025	10%
				10%

	Ejemplifica productos audiovisuales de manera asertiva y empática reconociendo la diversidad de su contexto con fundamentos teórico-prácticos del lenguaje audiovisual con impacto masivo.	Guion audiovisual R	6 Mayo 2025	
		Actividad interdisciplinar Audiovisual documental Ideas sobre la fe y Dios R	12 Mayo 2025	10%
		Producción audiovisual R	19 de Mayo 2025	5%
		Grabación R	26 de Mayo 2025	10%
		Producto integrador Edición de video R	9 de Junio 2025	20%
		Difusión masiva de su proyecto audiovisual R	9 de Junio 2025	5%
		Evaluación de submódulo	10 de Junio 2025	20%
Competencia(s) genérica(s) (10%)		Atributos de la competencia genérica		
CG 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados. CG 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. CG 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.		CG 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue. CG 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. CG 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.		Nota: La red de atributos no establece los valores
			TOTAL	100%

Normas y técnicas de competencia laboral:

CARTOO Desarrollo del producto gráfico perteneciente al área de las Artes gráficas.

CCON01 Consultoría General perteneciente al Sector consultoría

CCON04 Registro de imagen pública perteneciente al Sector consultoría

CTV00 Registro de imagen con cámara y audio perteneciente al Sector de comunicación

NUGCH Uso didáctico de las tecnologías de información y comunicación en procesos de aprendizaje correspondiente al área de gestión de desarrollo y capital humano.