



TEMARIO DE PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

ORDEN ECD/826/2004, de 22 de marzo, por la que se aprueban los temarios que han de regir en los procedimientos selectivos para el ingreso, acceso y adquisición de nuevas especialidades en los Cuerpos de Profesores de Artes Plásticas y Diseño y Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño.

Medios Audiovisuales

1. La visión: el ojo y el cerebro. Percepción del espacio, color y movimiento. La percepción del tiempo. Las constancias perceptivas.
2. Los procesos cognitivos. Teorías de la percepción y el conocimiento. El papel del espectador. La cognición visual.
3. Semiótica de la imagen. Dimensiones. La imagen como texto estético. El discurso visual. Retórica de los medios.
4. Teorías y modelos de análisis de la imagen. Análisis formal, psicológico y sociológico. El iconismo y sus teorías.
5. Comunicación e información. Teorías y modelos de comunicación. Psicología de la comunicación audiovisual: análisis de los procesos cognitivos, de la recepción, representación, memoria, modelos, esquemas, conceptos e imagen.
6. Los medios de comunicación de masas: evolución, clasificación y características. Perspectivas sociológicas de la comunicación de masas.
7. Los medios audiovisuales: definición, clasificación, características técnicas, expresivas y de audiencia, usos específicos. Diaporama, cine, video y televisión. Situación actual.
8. Nuevas tecnologías audiovisuales: su implantación en los procesos de creación, producción y difusión del producto audiovisual. La generación de nuevos medios.
9. Orígenes de la fotografía. Evolución durante el siglo XIX. Tendencias a lo largo del siglo XX hasta nuestros días.
10. La fotografía como experiencia estética. Los géneros fotográficos. Autores representativos. El fotoperiodismo.
11. El lenguaje fotográfico. Perspectiva. Movimiento. Narratividad. Estética y aspectos expresivos. El código fotográfico.
12. La cámara fotográfica. Elementos, tipos, formatos. Las cámaras digitales.
13. Óptica y objetivos. Aberraciones. Calidad de la imagen. Filtros ópticos. Características, funciones, tipos, accesorios.
14. Iluminación. El equipo de iluminación: fuentes, soportes, exposímetros y termocolorímetros. La iluminación en los distintos medios: fotografía, cine, televisión y vídeo. El operador o director de fotografía: aspectos técnicos y artísticos.
15. Fotometría y sensitometría.
16. El material sensible en blanco y negro y en color.



17. Procesos de laboratorio en blanco y negro. Técnicas especiales.
18. Procesos de laboratorio en color. Técnicas especiales.
19. Imagen analógica e imagen digital. Dispositivos de conversión.
20. Fotografía digital. Procesamiento de imágenes. Almacenamiento.
21. Antecedentes de la imagen cinematográfica. Orígenes y evolución hasta la incorporación del sonido.
22. El cine sonoro. El cine en color. Evolución hasta la actualidad. El arte y la industria del cine. El cine como espectáculo.
23. Cines primitivos, de vanguardia, clásicos, modernos y postmodernos.
24. La cámara de cine: principios básicos, formatos, elementos, tipos, filtros, accesorios, soportes. Modelos específicos de cámaras cinematográficas. Nuevos desarrollos.
25. La película de cine. Características generales. Tipos y formatos. Números de borde y Keycode. Copiado. Conservación y preservación de la película cinematográfica.
26. Conservación y restauración de material audiovisual. Restauración cinematográfica en el entorno digital. Reconstrucción de películas antiguas.
27. La proyección cinematográfica. Elementos y sistemas. Normas de calidad.
28. Los géneros cinematográficos. Ficción y no ficción. Principales obras y propuestas de autores destacados. El cine experimental.
29. Teorías del cine. El cine como experiencia estética.
30. El guión. Etapas. El guión técnico. El storyboard. El animatic. El guión de producción.
31. El lenguaje audiovisual. El espacio, el tiempo y la narración en los diferentes medios audiovisuales.
32. El espacio cinematográfico. Encuadre. Composición. Planos. La fotografía y la iluminación. Posiciones, ángulos y movimientos de cámara. Escenografía. La escena y el exterior. El espectador en el relato.
33. El tiempo cinematográfico. Montaje y tiempo. Leyes del montaje. Retórica del montaje. Unidades narrativas. El plano secuencia. El raccord. Tipos de raccord.
34. Evolución, teorías y recursos del montaje.
35. El laboratorio cinematográfico. Técnicas y procesos.
36. El montaje cinematográfico. Procesos. Sistemas de edición no lineal aplicados a la cinematografía. Programas de edición digital. La edición en vídeo, sistemas y modos de edición.
37. La realización cinematográfica. Gestación, desarrollo y formalización de proyectos fílmicos. Organización de una producción cinematográfica. El productor, el realizador, el equipo técnico y artístico. Funciones y responsabilidades.
38. Los efectos especiales. Trucos y efectos especiales en rodaje y en laboratorio. Técnicas digitales de postproducción.



39. Metodología de análisis del discurso audiovisual.
40. Orígenes y evolución de la televisión. De los primeros sistemas mecánicos a la revolución numérica.
41. La señal de televisión analógica. Generación, transmisión y recepción.
42. Digitalización de la señal de vídeo. Compresión, formatos, tamaños, resolución.
43. La televisión de alta definición y la televisión digital. Nuevas formas de televisión.
44. La cámara de televisión y de video. Sistemas ópticos y electrónicos. Elementos, tipos. Manejo y funcionamiento. Accesorios y soportes. Nuevos desarrollos.
45. Receptores de televisión y monitores. Novedades tecnológicas.
46. Magnetoscopios. Formatos analógicos y digitales. Soportes de grabación ópticos.
47. Sistemas de edición analógicos y digitales. Edición lineal y no lineal. Tecnologías y configuraciones.
48. La plataforma digital multimedia.
49. Realización multimedia. Técnicas y aplicaciones. Almacenamiento.
50. El diseño gráfico en las producciones audiovisuales. La tipografía en cine y TV. Cabeceras y presentaciones. Identidad de las cadenas de TV. El genérico.
51. Géneros en vídeo y televisión.
52. Procesos de producción en televisión. Estudios y exteriores.
53. El discurso televisivo. Espacio semiótico, sociológico y psicoanalítico. Repertorios escópicos.
54. El vídeo arte. Géneros y tendencias. Experimentación formal y conceptual con la imagen electrónica. Mestizajes.
55. La publicidad: concepto, evolución, características. Los medios publicitarios visuales. El spot publicitario. Retórica y seducción. Análisis y sociología del consumo. Marketing.
56. El documental. Guión y realización de documentales. La transmisión de información: problemas específicos. Diagramas, gráficos, simulación de procesos. Aplicaciones pedagógicas del documental y la información audiovisual.
57. Procesos específicos de producción en cine y vídeo publicitario. Tendencias estéticas.
58. La dirección artística en cine y televisión. La puesta en escena. Diferentes concepciones escenográficas del plató.
59. La naturaleza de la luz. Teoría del color. Aspectos expresivos, psicológicos y simbólicos. Principios básicos de iluminación.
60. La iluminación en cine y televisión. Fuentes, tipos y usos específicos.
61. El sonido y sus fundamentos. Teoría del sonido. El espacio y la imagen sonora.
62. La radio. Presencia social y económica de la radio. La audiencia. Organización, emisión y programación.



63. Digitalización de la señal de audio. Resolución, muestreo, tamaños, formatos, aplicaciones.
64. Sistemas de registro y reproducción del sonido. Procesos analógicos y digitales.
65. Relaciones entre los lenguajes del cine y el cómic. De la secuencia gráfica al dibujo animado.
66. El cine de animación. Origen y desarrollo. Principios básicos, leyes físicas y estéticas. Temporización y movimiento.
67. Sistemas de producción tradicional de dibujos animados. La truca cinematográfica. Banco de animación. Elementos.
68. Técnicas fotográficas estáticas de animación de muñecos, objetos, maquetas. El "stop motion". Creadores y obras.
69. La animación tradicional "asistida" por ordenador. Creadores y obras.
70. Animación 2D con métodos digitales. Características. Dibujo, diseño, animación e interactividad. Hardware y software más utilizados.
71. Animación en 3D con métodos digitales. Características. Modelado, materiales, texturas, iluminación, movimiento, "rendering". Hardware y software más utilizados.
72. Panorama de la animación en España y en el mercado internacional. Aplicaciones de la animación.
73. Técnicas y personalidades del cine de animación. Principales factorías: EE. UU., Japón, Europa.
74. Análisis comparativo: cine, vídeo, televisión, medios informáticos. Interactividad.
75. Los medios audiovisuales y la educación. La relación teoría-práctica en la enseñanza de los medios audiovisuales. Creación y organización de un aula-taller de medios audiovisuales y de una videoteca. Equipo, organización, mantenimiento. Conservación y almacenamiento de material audiovisual. Fuentes, distribuidoras, publicaciones.
76. El espacio de presentación audiovisual. Organización, diseño e instalaciones. La proyección. Condiciones ambientales. La acústica.
77. Legislación sobre medios audiovisuales y comunicación visual. Aspectos relevantes de la normativa jurídica española. Regulación legal de la publicidad y el uso de la imagen.