

MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

CURSO: 2025/2026

Nombre del centro educativo: IES PRÁXEDES MATEO SAGASTA

Código y módulo profesional: 1085. Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D
Nivel: Grado Superior
Nivel de cualificación: (3)
Ciclo formativo: Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
Familia profesional: Imagen y Sonido
Duración: 160 h totales y 5 h semanales
Estándares de Competencia asociados: UC0213_3: UC0214_3: UC0215_3:
REFERENTE EUROPEO: 5a
Docente: Tomás Romero Moros

Índice:

1. Marco normativo.....	3
2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo	3
Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:	3
3. Competencias	4
4. Planificación de aprendizajes	6
4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos	6
4.2 Plan de Formación en Empresa	10
5. Programación de las U.T.....	11
6. Metodología didáctica.....	16
6.1 Recursos didácticos y espacios.....	17
7. Evaluación y calificación	17
7.1. Instrumentos de evaluación	19
8. Proyecto Intermodular	19
8.1 Sistema de evaluación	19
8.2 Defensa.....	20
9. Criterios de recuperación a lo largo del curso	20
10. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua.....	20
11. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2).....	21
12. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero	21
13. Atención a las diferencias individuales	21
14. Actividades complementarias y extraescolares.	22
15. Valoración de la práctica docente y de la programación.....	22
16. Probidad ROFC	22

1. Marco normativo

El módulo de Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D se desarrolla en un total de 160 horas lectivas (según el modelo establecido por la Comunidad Autónoma de La Rioja) y 7 ECTS (según el sistema europeo de transferencia y acumulación de créditos), durante el primer curso del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. La normativa que regula las enseñanzas de este ciclo formativo es la siguiente:

- **Real Decreto 1686/2011, de 18 de noviembre**, por el que se establece el título de Técnico Superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen y se fijan sus enseñanzas mínimas
- **Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo**, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas
- **Decreto 44/2010, de 6 de agosto**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de los ciclos formativos de Formación Profesional del sistema educativo y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja
- **Orden EDU/8/2019, de 15 de marzo**, por la que se regula la evaluación y acreditación académica de las enseñanzas de Formación Profesional del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- **Orden 01/2013, de 11 enero**, por la que se regula el desarrollo del módulo profesional de proyecto de los Ciclos Formativos de Formación Profesional, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo

Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:

- a) Valorar los códigos formales, expresivos y comunicativos que confluyen en la realización de productos de animación y multimedia interactiva, analizando su estructura funcional y sus relaciones según los requerimientos de su documentación técnica, para aplicarlos en la concepción y diseño de producción del proyecto.
- b) Evaluar la tipología y características de las técnicas que hay que aplicar en el diseño de modelos, construcción del storyboard y grabación de audio de referencia, a partir del desglose de guiones, justificando las decisiones adoptadas en la conceptualización de proyectos de animación 2D y 3D.
- c) Caracterizar las operaciones de animática, layout, animación clave, intercalación, pintura y composición, analizando sus interrelaciones y la necesidad de chequeos y pruebas de línea intermedios, para optimizar la producción de proyectos de animación 2D.
- d) Caracterizar las operaciones de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, analizando sus interrelaciones y la necesidad de chequeos intermedios, para optimizar la producción de proyectos de animación 3D.
- e) Valorar las posibilidades de introducción de efectos de edición en la banda de imágenes y las posibilidades de construcción de la banda sonora, identificando los elementos y relaciones que concurren en su realización, para la postproducción de proyectos de animación 2D y 3D.
- f) Evaluar la tipología y características de las funciones profesionales, de la arquitectura tecnológica, de las fases de trabajo y de las fuentes que se van a emplear en la realización del proyecto, analizando sus respectivas ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en la conceptualización de proyectos multimedia interactivos.

- g) Valorar las posibilidades de creación de fuentes y maquetas propias o importadas, teniendo en cuenta la adecuación de las mismas y su calidad, analizando sus ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en el proceso de generación y adaptación de los contenidos de proyectos multimedia interactivos.
- h) Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo, teniendo en cuenta su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad, a partir de la interpretación de los requerimientos de su documentación técnica, para su integración con herramientas de autor y de edición.
- i) Valorar los elementos que intervienen en el cumplimiento de las normas de calidad y en la configuración de los parámetros de publicación de proyectos multimedia interactivos, según los procedimientos establecidos y la normativa existente, para su aplicación en la evaluación del prototipo y en la documentación del proyecto.
- j) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
- k) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.
- l) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
- m) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
- n) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
- ñ) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.
- o) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».
- p) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.
- q) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.
- r) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

3. Competencias

- **Competencia general.**

La competencia general de este título consiste en generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación y teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente definidos.

- **Competencias profesionales y para la empleabilidad. (personales y sociales)**

- a) Deducir las características específicas de los proyectos de animación o multimedia interactiva, a partir del análisis de su documentación, para facilitar su concepción y diseño de producción.
- b) Conceptualizar el proyecto de animación 2D o 3D a partir del desglose del guión, diseñando los modelos y controlando la construcción del storyboard y la disposición y grabación del audio de referencia del programa.
- c) Producir el proyecto de animación 2D en sus fases de animática, layout, animación clave, intercalación, pintura y composición, realizando los chequeos y pruebas de línea necesarias hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.
- d) Producir el proyecto de animación 3D en sus fases de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, realizando los chequeos necesarios hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.
- e) Controlar la realización de los procesos de postproducción de proyectos de animación 2D y 3D, supervisando la incorporación de efectos de edición y la construcción de la banda sonora del programa.
- f) Conceptualizar el proyecto multimedia interactivo, concretando la definición de sus funciones, su arquitectura tecnológica, la planificación de las fases de trabajo y las características específicas de las fuentes.
- g) Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo, creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.
- h) Integrar los elementos y las fuentes con herramientas de autor y de edición, llevando a cabo su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad según los requerimientos del proyecto multimedia interactivo.
- i) Realizar la evaluación del prototipo y la documentación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad y la configuración de los parámetros de publicación.
- j) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.
- k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
- m) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
- n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
- ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
- o) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

- p) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.
- q) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

- **Cualificaciones y unidades de competencia incluidas del módulo.**

1. Cualificaciones profesionales completas:

b) Animación 2D Y 3D IMS076_3 (Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC0213_3: Definir los parámetros de creación del proyecto definido, seleccionando y configurando los equipos para realizar la animación de representaciones gráficas.

UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación.

UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales.

4. Planificación de aprendizajes

4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos

Los resultados de aprendizaje que el alumno deberá alcanzar para superar satisfactoriamente este módulo son:

1. Define las características técnicas finales del proyecto, analizando y valorando su dimensión y definiendo sus parámetros de trabajo y acabado final
2. Define las características del modo de trabajo en red y los protocolos de comunicación e interacción necesarios para la realización de un proyecto de animación, valorando los equipos técnicos y humanos que intervienen en los distintos tipos de proyectos.
3. Realiza la separación de capas y organiza los efectos de render, valorando las posibilidades de configuración de los parámetros para el cálculo final de construcción de la imagen
4. Realiza el render final por capas, evaluando las necesidades de supervisión del proceso y la aplicación de medidas correctoras destinadas a la consecución del material de postproducción.
5. Finaliza el proyecto de imagen realizando el diseño de los efectos cinematográficos requeridos por el guion y analizando las posibilidades de ajuste de los recursos y tiempos a la dimensión del proyecto.

Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. Imagen y Sonido. Módulo 1085. Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D

19%

RA1. Define las características técnicas finales del proyecto, analizando y valorando su dimensión y definiendo sus parámetros de trabajo y acabado final

CE		Contenidos:
1a	Se ha especificado el formato (de trabajo, de reproducción, de almacenaje y de exhibición) y la resolución de trabajo del proyecto, comprobando que es acorde a las necesidades del resultado final.	Compresión y registro de fuentes audiovisuales. Formatos de imagen, conversión y captura de materiales audiovisuales. El producto de animación: Características de los proyectos de animación. Películas para cine o consumo doméstico. Animaciones para juegos. Animaciones para proyectos multimedia. Aspecto final del producto: formatos de exhibición, publicación y difusión. El target: tipos de público y medios de consumo de los proyectos. Dimensionado de un proyecto de animación: La tecnología de un proyecto de animación: infraestructura técnica y tecnológica. El equipo humano. Cálculo de plazos: las fases de un proyecto de animación. Duración y cálculos de volumen de espacio virtual. Recuperación y aprovechamiento de materiales para nuevos proyectos y productos.
1b	Se ha elaborado una lista de formatos de salida y conversiones necesarias, incluyendo los tipos de archivos que hay que generar en función del modo de exhibición.	
1c	Se ha elaborado un esquema del proceso que hay que seguir, especificando fases, cronología y los trabajos que pueden hacerse simultáneamente.	
1d	Se ha elaborado una lista de opciones de materiales (en el caso de stop motion), hardware y software, indicando las ventajas e inconvenientes en cuanto a precios, plazos y calidad.	
1e	Se han asignado a cada puesto de trabajo los materiales, hardware y software necesarios para la realización del proyecto.	
15%	RA2 Define las características del modo de trabajo en red y los protocolos de comunicación e interacción necesarios para la realización de un proyecto de animación, valorando los equipos técnicos y humanos que intervienen en los distintos tipos de proyectos.	
CE		Contenidos:
2a	Se ha elaborado un listado categorizado de las referencias (enlaces a los elementos que compondrán la secuencia animada) que hay que utilizar, especificando el sistema de carpetas, subcarpetas y archivos que hay que generar para su utilización por todo el equipo.	El trabajo compartido. Organigramas y jerarquías: Fases simultáneas. Los permisos de acceso. Los sistemas de referencias. Definición del equipo humano para cada fase del proyecto. Configuración de los programas para el trabajo en red: Archivos compartidos. El trabajo contra servidores. Organigramas de carpetas y archivos. Protocolos de comunicación e interacción: Nomenclatura de archivos. Los sistemas de intercambio de información en la red de trabajo.
2b	Se ha elaborado un memorándum de instrucciones, especificando la asignación de espacios virtuales de trabajo y de almacenamiento.	
2c	Se han especificado las conexiones físicas entre las estaciones de trabajo y se han calculado las necesidades de energía para el desarrollo del trabajo teniendo en cuenta la ergonomía y el buen funcionamiento de los equipos.	
2d	Se ha diseñado un organigrama del proceso, teniendo en cuenta la asignación de competencias específicas a los responsables de las diferentes áreas de ejecución del proyecto, con plazos parciales de realización.	
2e	Se han elaborado los protocolos de comunicación e interacción, asignando los permisos jerarquizados para cada usuario.	
2f	Se ha establecido un sistema de revisión y actualización diaria de ficheros, teniendo en cuenta la racionalidad de la evolución del proyecto y la reasignación de tareas, para	

	evitar la superposición y repetición de trabajos.	
10%	RA3 Realiza la separación de capas y organiza los efectos de render, valorando las posibilidades de configuración de los parámetros para el cálculo final de construcción de la imagen.	
CE		Contenidos:
3a	Se ha elegido el sistema idóneo de render para el proyecto, a partir de la valoración de las ventajas e inconvenientes que aportan las distintas opciones posibles respecto a la rapidez, calidad y facilidad de manipulación, para la corrección y ajuste de parámetros.	Los software de render Los interfaces de usuario. Aplicación del sistema de render: Elaboración del listado de fotogramas de cada plano. Separación de elementos en capas. Aplicación de los efectos de render. Análisis previo de los movimientos de las cámaras y las diferentes capas de render.
3b	Se han realizado pruebas con el sistema de render elegido para el proyecto con diferentes sistemas operativos y con distintos atributos para los diversos modelos (personajes, decorados y atrezzo).	
3c	Se ha comprobado el funcionamiento de los efectos físicos mediante la realización del render de partículas.	
3d	Se han decidido, generado y aplicado los efectos de render pertinentes para cada capa en los fotogramas elegidos, comprobando su funcionamiento.	
3e	Se ha realizado el render optimizando los tiempos y necesidades de postproducción, a partir de la importación de las referencias de los modelos definitivos.	
10%	RA4. Realiza el render final por capas, evaluando las necesidades de supervisión del proceso y la aplicación de medidas correctoras destinadas a la consecución del material de postproducción.	
CE		Contenidos:
4a	Se ha valorado la disponibilidad, capacidad y velocidad de las estaciones de trabajo y granja de render, para la satisfacción de las necesidades del proyecto.	Esquemas de disponibilidad, capacidad y velocidad de las estaciones de trabajo. Las granjas de render. Listados de capas por fotograma y fotogramas por plano que se va a renderizar por cada estación Listados de capas por fotograma y fotogramas por plano renderizados por cada estación y actualización inmediata de los mismos. Visionado secuencial de los resultados del render. Corrección de parámetros y solución de problemas. Nomenclatura y archivado de los materiales generados.
4b	Se ha optimizado el tiempo disponible para la ejecución del render final por capas, reflejando y actualizando en un plan de render los fotogramas de cada plano, la separación de capas y sus atributos.	
4c	Se ha comprobado el cumplimiento de los requisitos del render (integridad del fotograma, orden y posición de los elementos de las capas y flicker, entre otros) fotograma a fotograma y capa a capa.	
4d	Se han subsanado los errores detectados, reajustando los parámetros y atributos del render.	
4e	Se ha diseñado el sistema de clasificación y archivo de las capas resultantes, con su nomenclatura correspondiente, en función de los protocolos establecidos en la definición de proyecto.	

26%	RA 5 Finaliza el proyecto de imagen realizando el diseño de los efectos cinematográficos requeridos por el guion y analizando las posibilidades de ajuste de los recursos y tiempos a la dimensión del proyecto.	
CE		
5a	Se han determinado los efectos necesarios para cada plano a partir del guion, decidiendo cuáles son prioritarios, prescindibles o sustituibles, según las dimensiones del proyecto.	Software de postproducción. Los efectos cinematográficos: desenfokes, motion Blur, filage y Z-buffer. Procesos de integración en postproducción: Los sistemas de capas. La integración. Las técnicas para el realce de capas. La profundidad. La aplicación de efectos. Diseño y generación de efectos nuevos: Análisis de efectos en visionado. Creatividad para la generación de efectos. Investigación y búsqueda de fuentes. Los plugins. El máster: Normas y estándares de calidad. La corrección de color. Las versiones: peculiaridades de los distintos tipos.
5b	Se han determinado las características de los plugins necesarios para el diseño de los efectos, valorando las posibilidades de obtención de los más adecuados mediante la investigación y el establecimiento de contactos e intercambio de información con otros usuarios o proveedores.	
5c	Se han generado los efectos para la integración, movimiento de multiplanos y reencuadre, para su aplicación en el proceso de postproducción.	
5d	Se han generado los efectos de foco y desenfoco de movimiento, ajustándose a las diferentes resoluciones de exhibición.	
5e	Se han generado los efectos para el realce y la corrección de color, teniendo en cuenta los formatos y sistemas de exhibición, distribución y publicación.	
5f	Se ha diseñado el sistema de clasificación, catalogación y archivo de los materiales finales generados, para su posterior utilización en otros proyectos.	
100%	Resultados Aprendizaje (RA1-RA5)	

Resultados de Aprendizaje y Ponderación

Módulo Profesional	Docente	Curso	
Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D	Tomás Romero Moros	2º	160 (5 horas/semana)

RA	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	EE	%
RA1	15%				4%	1%	20 %
RA2	4%	15%				1%	20%
RA3			10%		2%	8%	20 %
RA4				10%	2%	8%	20 %
RA5					18%	2%	20 %
Porcentaje (peso) de la UT	19%	15%	10%	10%	26%	20 %	100 %
Horas	30	24	16	16	42	32	160

4.2 Plan de Formación en Empresa

Ejemplo: Plan de Formación en Empresa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A IMPLEMENTAR EN LA EMPRESA (Cumplimentar uno por módulo)					
CÓDIGO	MÓDULO PROFESIONAL	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	20 % empresa	CE Desarrollados centro	CE Desarrollados empresa
1085.	Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D	RA 1	1%	1a, 1b,1c,1e,1f	1d
		RA 2	1%	2a, 2b,2c,2e,2f	2d
		RA 3	8%	3a, 3b,3d,3e	3c
		RA 4	8%	4a, 4c,4d,4e	4b
		RA5	2%	5a, 5b,5c,5d,5e	5f
Otros módulos					
MODULO PROFESIONAL	ACTIVIDADES A REALIZAR EN LA EMPRESA RELACIONADAS CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE				
Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D	Elaborar contenido, relacionado con la parte artística y técnica de un proyecto de animación 2D o 3D y el máster final a exhibir.				
Otros módulos					

5. Programación de las U.T.

Unidades de trabajo	RA asociados	CE asociados
PRIMER CUATRIMESTRE		
UT 1	RA1	Todos
	RA 2	
	La UT 1 se evaluará mediante trabajo práctico individual, observación y examen	
UT 2	RA2	Todos
	La UT 2 se evaluará mediante trabajo práctico en grupo, observación y examen	
TOTAL	100% de la evaluación	
SEGUNDO CUATRIMESTRE		
UT 3	RA 3	Todos
	La UT 3 se evaluará mediante trabajo práctico individual, observación y examen	
UT 4	RA 4	Todos
	La UT 4 se evaluará mediante trabajo práctico en grupo, observación y examen	
UT 5	RA 1	Todos
	RA 3	Todos
	RA 4	Todos
	RA 5	Todos
	La UT 5 se evaluará mediante trabajo práctico individual, observación y examen	

TOTAL	100% de la evaluación
-------	-----------------------

Desarrollo de U.T.			
Nombre de la Unidad	UT1	Preproducción de un proyecto: la biblia o dossier de venta 2d	
Horas	30 horas		
Temporalización	Desde la semana 1ª a la semana 5ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)		
Objetivos Específicos	• Analizar el target del producto y entender el mercado • Conocer y aplicar los elementos que componen un dossier de venta de proyecto • Dominar la terminología • Elborar los contenidos de preproducción de una obra audiovisual 2d		
Resultados de aprendizaje	RA 1 RA2		
Criterios de evaluación	1a, 1b,1c,1e,1f		
Contenidos	Compresión y registro de fuentes audiovisuales. Formatos de imagen, conversión y captura de materiales audiovisuales. El producto de animación: Características de los proyectos de animación. Películas para cine o consumo doméstico. Animaciones para juegos. Animaciones para proyectos multimedia. Aspecto final del producto: formatos de exhibición, publicación y difusión. El target: tipos de público y medios de consumo de los proyectos. Dimensionado de un proyecto de animación: La tecnología de un proyecto de animación: infraestructura técnica y tecnológica. El equipo humano. Cálculo de plazos: las fases de un proyecto de animación. Duración y cálculos de volumen de espacio virtual. Recuperación y aprovechamiento de materiales para nuevos proyectos y productos.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje	AI 1	Análisis de diferentes proyectos animados	RA1
	AD 1	Elaboración de un dossier de venta sobre un proyecto de animación 2d	RA1
	AC1	Capacidad para elegir un proyecto según viabilidad	RA2
	AC 2	Desarrollar un proyecto 2d en grupo	
Procedimientos e Instrumentos de calificación	AC1	Actividades (70%)	Rúbricas
	AC2	Prueba (30%)	Prueba de conocimientos: preguntas teóricas (30%), caso práctico (70 %)
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas		

Desarrollo de U.T.			
Nombre de la Unidad	UT2	Preproducción de un proyecto: la biblia o dossier de venta 3d	
Horas	24 horas		
Temporalización	Desde la semana 5ª a la semana 8ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)		
Objetivos Específicos	• Conocer y aplicar los elementos que componen un dossier de venta de proyecto • Dominar la terminología 3d • Elaborar los contenidos de preproducción de una obra audiovisual 3d		
Resultados de aprendizaje	RA 2		
Criterios de evaluación	2a 2b 2c 2e 2f		
Contenidos	El trabajo compartido. Organigramas y jerarquías: Fases simultáneas. Los permisos de acceso. Los sistemas de referencias. Definición del equipo humano para cada fase del proyecto. Configuración de los programas para el trabajo en red: Archivos compartidos. El trabajo contra servidores. Organigramas de carpetas y archivos. Protocolos de comunicación e interacción: Nomenclatura de archivos. Los sistemas de intercambio de información en la red de trabajo.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AI 1	Análisis de diferentes proyectos animados 3d	RA2
	AD 1	Elaboración de un dossier de venta sobre un proyecto de animación 3d	RA2
	AD 2	Capacidad para elegir un proyecto según viabilidad	RA2
	AD 3	Desarrollar un proyecto 3d en grupo	RA2
	AC 2	Prueba de conocimientos teóricos y prácticos	RA 2
Procedimientos e Instrumentos de calificación	AC1	Actividades (70%)	Rúbrica de evaluación
	AC3	Prueba (30%)	Prueba de conocimientos: preguntas teóricas (30%), caso práctico (70 %)
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas Contenido Audiovisual		

Desarrollo de U.T.		
Nombre de la Unidad	UT3	Preparación del render
Horas	16 horas	
Temporalización	Desde la semana 9 a la semana 11ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)	
Objetivos Específicos	• Modelar en Maya • Diseñar un sistema óptimo de renderizado • Diferenciar los distintos canales de capas de render	

Resultados de aprendizaje	RA 3		
Criterios de evaluación	3a, 3b,3d,3e		
Contenidos	Los software de render Los interfaces de usuario. Aplicación del sistema de render: Elaboración del listado de fotogramas de cada plano. Separación de elementos en capas. Aplicación de los efectos de render. Análisis previo de los movimientos de las cámaras y las diferentes capas de render.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AI 1	Modelado en Maya	RA3
	AD 1	Realiza pruebas de render	RA3
	AD 2	Elección de un sistema de render óptimo según necesidades	RA3
	AC 1	Prueba de conocimientos teóricos y prácticos	RA 3
Procedimientos e Instrumentos de calificación	AC1	Actividades (70%)	Rúbrica de evaluación
	AC3	Prueba (30%)	Prueba de conocimientos: preguntas teóricas (30%), caso práctico (70 %)
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas Contenido Audiovisual		

Desarrollo de U.T.			
Nombre de la Unidad	UT4	Aplicación del render	
Horas	16 horas		
Temporalización	Desde la semana 11ª a la semana 13ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)		
Objetivos Específicos	• Renderizar en Arnold • Integrar render en AP • Ajustar capas de render en PS		
Resultados de aprendizaje	RA 4		
Criterios de evaluación	4a, 4c,4d,4e		
Contenidos	Esquemas de disponibilidad, capacidad y velocidad de las estaciones de trabajo. Las granjas de render. Listados de capas por fotograma y fotogramas por plano que se va a renderizar por cada estación Listados de capas por fotograma y fotogramas por plano renderizados por cada estación y actualización inmediata de los mismos. Visionado secuencial de los resultados del render. Corrección de parámetros y solución de problemas. Nomenclatura y archivado de los materiales generados.		
Actividades de	AI 1	Modelado en Maya	RA4
	AD 1	Exportación de proyecto en capas de render	RA4

Enseñanza			
Aprendizaje	AC1	Retoques de capas en photoshop	RA4
Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AC2	Prueba práctica (100%)	Rúbrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas		

Desarrollo de U.T.			
Nombre de la Unidad	UT5		
Horas	42 horas		
Temporalización	Desde la semana 13ª a la semana 22ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)		
Objetivos Específicos	- Aplicar técnicas VFX al proyecto - Conocer software de etalonaje - Elaborar el máster del proyecto		
Resultados de aprendizaje	RA 1, RA 3, RA4, RA 5		
Criterios de evaluación	5a, 5b,5c,5d,5e		
Contenidos	Software de postproducción. Los efectos cinematográficos: desenfoques, motion Blur, filage y Z-buffer. Procesos de integración en postproducción: Los sistemas de capas. La integración. Las técnicas para el realce de capas. La profundidad. La aplicación de efectos. Diseño y generación de efectos nuevos: Análisis de efectos en visionado. Creatividad para la generación de efectos.Investigación y búsqueda de fuentes. Los plugins. El máster: Normas y estándares de calidad. La corrección de color. Las versiones: peculiaridades de los distintos tipos.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje	AI 1	Analizar la continuidad de estilo de animaciones 3d	RA1
	AD 1	Edición interna y externa de la obra audiovisual	RA5
	AD 2	Aplicación de VFX con AE	RA5
	AD 3	Exportación del máster y de copias según plataforma de exhibición	RA 4 RA 4
	AC1	Diseño de sistema de almacenamiento y back-up	RA5
	AC2	Actividades (100%)	Rúbrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas Contenido Audiovisual		

6. Metodología didáctica

- La metodología tendrá un carácter teórico-práctico e integrador y se basará en los siguientes principios metodológicos
 - Construcción de aprendizajes significativos, partiendo del nivel de conocimiento del alumnado, de manera que los nuevos contenidos conecten y se relacionen con los que el alumno ya posee.
 - Funcionalidad en los aprendizajes, es decir, que vaya a ser aplicado por el alumno en su proceso de aprendizaje y en sus quehaceres profesionales.
 - Ir de lo más sencillo a lo más complejo y de lo más general a lo más concreto o específico, con grados de complejidad y concreción crecientes.
 - Promover la realización de actividades en las que el alumnado sea el autor de su propio aprendizaje, (aprendizaje basado en proyectos y flipped classroom o aula invertida).
 - Trabajo en equipo.
 - Atención a la diversidad, planteando actividades de refuerzo para aquel alumnado en el que se detecten problemas de aprendizaje, y actividades de ampliación y/o desarrollo para los más aventajados.

La programación de este módulo se organiza en torno a una secuenciación de Unidades de Trabajo en las que se desarrollan distintos tipos de contenidos, de forma que en cada una de ellas los conceptos, procedimientos y actitudes constituyan una estructura globalizadora que permitan al alumno/a adquirir las capacidades necesarias de una forma integral y progresiva.

Las clases teóricas serán apoyadas con vídeos, presentaciones y esquemas que ayuden al alumno a interiorizar los contenidos. También se desarrollarán contenidos procedimentales a través de actividades de aprendizaje, entre las que se incluyen las actividades intercíclicas. Igualmente, se solicitarán trabajos para su realización en grupo o individualmente y la posible exposición de los mismos al resto de la clase.

Para el desarrollo de este módulo se seguirán las siguientes estrategias didácticas:

Todo el alumnado dispondrá de un esquema de la programación desde el comienzo del curso, de forma que puedan disponer de una perspectiva global del desarrollo del módulo. Asimismo, se les informará sobre el resto de los módulos y la interrelación que existe entre ellos.

Las explicaciones se apoyarán con proyecciones audiovisuales, bibliografía y otros materiales didácticos (manuales del equipamiento técnico que habrá de dominar el alumno; referencias de páginas web de la especialidad; y la documentación multimedia oportuna), que ayuden al alumno a interiorizar los contenidos. En todas las actividades, se potenciará el uso de archivos digitales evitando el uso de papel.

Además se utilizarán recursos digitales del centro como las salas de ordenadores.



Para algunos contenidos, el profesor/a podrá también orientar a los alumnos/as para que sean ellos mismos los que vayan elaborando algunos materiales del curso, incidiendo en la idea de que el alumno/a sea el autor de su propio aprendizaje.

Todas las exposiciones teóricas implicarán también la participación del alumno/a mediante continuas puestas en común y resolución de dudas planteadas en el aula. Este apartado cobra especial relevancia cuando sean los propios alumnos/as los que elaboren sus materiales.

Gran parte de los contenidos teóricos irán respaldados con ejercicios de tipo procedimental (individuales y grupales) que faciliten el aprendizaje del alumno/a, así como con actividades prácticas de investigación y desarrollo.

La elaboración de algunos trabajos implicará también su exposición individual y/o grupal en clase por parte de los alumnos/as. Se intentará favorecer en todo momento el aprendizaje del alumnado a través de la enseñanza organizada y ordenada y que permita la relación continua entre los distintos módulos.

Se contempla la realización actividades fuera del aula, tanto para la realización de producciones propias como a modo de visitas a distintos centros de producción.

6.1 Recursos didácticos y espacios

Para el desarrollo de las clases teóricas presenciales, se contará con un aula equipado con un ordenador, proyector, pantalla de proyección y equipo de sonido.

Para apoyar las clases, se utilizarán también la plataforma Google Workspace y los recursos que proporciona la misma (Classroom), así como Microsoft 365 que facilita una completa suite a través de las claves de Racima; con el objetivo de fomentar el uso de las tecnologías digitales y facilitar el paso a otros escenarios, en caso de que sea necesario. Con las mismas claves de Racima se accede a la Adobe Creative Cloud y el centro cuenta con licencias para software de creación instaladas en los ordenadores de cada estudiante. Para ello, todo el alumnado dispondrá de una cuenta asociada a esta plataforma, que será utilizada como medio de comunicación online entre profesor/a y alumno/a, así como para la elaboración y/o entrega de actividades y/o pruebas de evaluación. Para la formación teórica se impartirá el temario realizado por el profesor en el que están desarrollados todos los contenidos establecidos en la programación. Este temario se apoyará mediante el uso de manuales de apoyo, documentos audiovisuales y otras fuentes bibliográficas o webgrafía.

Para el desarrollo de las clases, tanto teóricas como prácticas, se hará uso de un aula de estudio/plató de iluminación, dotada de equipos de iluminación, material fungible y software específico, así como de una mesa de luz.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación será una constante a lo largo del desarrollo de este módulo y se potenciará específicamente a través de: uso de equipos informáticos, software específico, uso de Internet, utilización de materiales y equipos audiovisuales.

Los alumnos deberán disponer de un equipo informático y conexión a Internet para el seguimiento de las actividades fuera del aula. La comunicación oficial con el alumnado se hará a través de Teams y Racima.

7. Evaluación y calificación

- El alumnado dispone de un máximo de **4 convocatorias ordinarias** para este módulo (máximo dos por curso), (Art.9.Orden EDU/8/2019, de 15 de marzo, por la que se regula la evaluación y acreditación académica de las enseñanzas de Formación Profesional del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de La Rioja) y podrá optar a solicitar una convocatoria extraordinaria en el caso de no haber superado las anteriores (Art.10, de la anterior Orden).
- Al tratarse de un tipo de enseñanza presencial, la legislación vigente exige la asistencia continuada a todos los módulos que lo integran. Por ello, la no asistencia podrá suponer la pérdida de matrícula, según los términos establecidos por el centro, establecido en el ROF del IES Práxedes Mateo Sagasta.
-
- Para la evaluación del presente módulo se llevarán a cabo dos grandes procesos de evaluación durante el curso: coincidiendo con el fin de los cuatrimestres en que se reparten los contenidos del módulo formativo: 16 de diciembre y 12 de marzo
-

- **En la primera convocatoria ORDINARIA (junio 1), siendo esta el tercer proceso de evaluación (5 de junio)**, el alumnado podrá titular cuando tenga superados todos los módulos del ciclo.
-
- **En la segunda convocatoria ORDINARIA (junio 2), el 17 de junio**, el alumnado podrá titular cuando tenga superados todos los módulos del ciclo.
-
-
- **Se puede asignar la calificación de matrícula de honor** a aquellos alumnos que tengan una calificación igual o superior a 9 en la nota final del ciclo formativo. El número de matrículas de honor que se podrán conceder en un ciclo formativo, en cada curso académico, será como máximo de dos, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor (Art.3, de la anterior Orden).
-
- **La nota final del ciclo formativo** será la media aritmética de las calificaciones numéricas obtenidas en cada uno de los módulos expresada con dos decimales (Art.3, de la anterior Orden).
-
- **Nota:** En el caso de pasar a un escenario de semipresencialidad o confinamiento, en los periodos de formación a distancia, cada profesor/a establecerá el método más adecuado para hacer este seguimiento, informando previamente a los alumnos/as. En todo caso, en las clases por videoconferencia en directo, la asistencia también es obligatoria y se registrará la misma para todos los alumnos/as.
-
- Los porcentajes para aplicar en los criterios de calificación para los apartados descritos anteriormente podrán variar a criterio del profesor en función del desarrollo de los contenidos y de las diferentes actividades que puedan ir surgiendo en el desarrollo del proceso formativo, dentro de los siguientes márgenes:
 - Criterios de calificación ponderación sobre 100%
 - Exámenes teórico-prácticos: hasta un 30 %
 - Trabajos prácticos y ejercicios individuales o de grupo: hasta un 70 %
 -
 - Es necesario obtener un 5 sobre 10 como mínimo en cada una de las partes evaluables para calcular la ponderación. En caso contrario, la evaluación quedará suspensa con una nota máxima de 4 puntos sobre 10. En ningún caso se redondeará al alza una nota ponderada inferior a 5 puntos.
 - Los distintos instrumentos de evaluación se considerarán superados cuando la calificación obtenida sea de 5 sobre 10.
 - Las actividades no entregadas o entregadas fuera de plazo sin justificación a juicio del profesor serán calificadas con un 1.
 - Las faltas de ortografía que los alumnos presenten en los exámenes, controles o ejercicios prácticos podrán ser penalizadas con hasta 2 puntos sobre la nota de dichos procedimientos de evaluación, con hasta 0,25 puntos por falta cometida.
 - La calificación final del módulo, que será la que figure en el Acta de Evaluación Ordinaria del mes de junio, siendo positiva, siempre y cuando las tres evaluaciones parciales tengan una calificación de al menos 5 puntos (en ningún caso se realizarán redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).

Todo lo indicado anteriormente quedará reflejado en la Unidad de Trabajo desarrollada
--

7.1. Instrumentos de evaluación

Para la evaluación del alumno se tendrán en cuenta todos los criterios de evaluación señalados en la presente programación. Además, para la calificación final del módulo se tendrán en cuenta los siguientes apartados de evaluación:

Examen teórico- prácticos: en el que el alumno deberá demostrar el nivel de destreza y competencia alcanzado sobre los resultados de aprendizaje.

Ejercicios prácticos: los contenidos se desarrollan también a través de distintas actividades de aprendizaje para realizar individualmente o en grupo. Todos los trabajos planteados serán obligatorios en cuanto a tema, desarrollo, estructura, modo, fecha y hora de entrega.

Trabajos individuales: deberán realizarse en el tiempo establecido para ello hasta una fecha límite estableciéndose una penalización a juicio del profesor y correctamente justificado por el alumno en el caso de que se sobrepase esa fecha.

Trabajos en grupo: además de lo anterior, se valorará también el trabajo colaborativo y actitud en equipo.

Para superar esta parte práctica deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior, tanto en los trabajos individuales como en los trabajos de grupo

Lista de cotejo: cuaderno de observación para conocer la consecución de los resultados de aprendizaje en la actividad de aula.

8. Proyecto Intermodular

El PI (Proyecto Intermodular) tendrá carácter integrador de los conocimientos incorporados en los **módulos profesionales** que configuran el ciclo formativo y se desarrollará durante todo el segundo curso.

Tendrá una duración de 50 horas, pudiendo desarrollarse de forma individual o grupal. Existirá un seguimiento y tutorización individual y colectiva del proyecto, que se desarrollará de forma simultánea al resto de los módulos profesionales. El PI no tendrá ningún resultado de aprendizaje en la fase de Estancia en Empresa.

8.1 Sistema de evaluación

Constará de tres fases generales: preproducción, producción y exhibición.

Será evaluado por: tutor y tribunal. Teniendo cada parte el siguiente peso:

- Tutor 60%
- Tribunal 40%.

Siendo objeto de evaluación: el proceso de elaboración, el producto final, la memoria y la defensa.

Cada miembro del tribunal evaluador emitirá una calificación individual sobre los apartados

- a) Características formales, tanto de la memoria como del producto.
- b) Contenidos, tanto de la memoria como del producto.
- c) Exposición y defensa

El tutor sobre los apartados

- a) Características formales, tanto de la memoria como del producto.
- b) Contenidos, tanto de la memoria como del producto.
- d) Tareas realizadas a lo largo de la elaboración del proyecto

Resultados de aprendizaje

1. Identifica necesidades del sector productivo, relacionándolas con proyectos tipo que las puedan satisfacer.
2. Diseña proyectos relacionados con las competencias expresadas en el título, incluyendo y desarrollando las fases que lo componen.
3. Planifica la ejecución del proyecto, determinando el plan de intervención y la documentación asociada.
4. Define los procedimientos para el seguimiento y control en la ejecución del proyecto, justificando la selección de variables e instrumentos empleados.

8.2 Defensa

Obligaciones del alumno antes y durante la defensa.

1. Deberá entregar el Proyecto al tutor responsable del proyecto en la fecha establecida.
2. Deberá realizar la defensa el mismo en el día y hora que se determine, y por el tiempo que establezca el equipo docente del curso, conforme a los criterios organizativos fijados en la programación correspondiente.
3. El alumnado deberá defender el Proyecto elaborado y responder adecuadamente a las preguntas que el tribunal pueda formular tras la exposición

9. Criterios de recuperación a lo largo del curso

Una vez que una parte del alumnado no ha llegado al mínimo deseable en algún RA, es necesario que le facilitemos la posibilidad de recuperación. Tenemos que establecer una serie de mecanismos que permitan recuperar a aquel alumnado que no han llegado a un nivel de desempeño aceptable en alguno o varios RA, teniendo en cuenta los CE.

Ejemplo:

Los ejercicios y prácticas suspensos o entregados fuera de plazo deberán recuperarse a través de un nuevo plazo de entrega o a través de nuevas pruebas con mayor dificultad, en las fechas establecidas por la profesora en esta convocatoria antes de finalizar el cuatrimestre.

Igual procedimiento se seguirá para los ejercicios en grupo no aprobados.

10. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua

La evaluación de este módulo profesional requiere la “evaluación continua” que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Esta evaluación continua es la que permitirá la evaluación final de los resultados conseguidos por el alumno al término de dicho proceso. Se entenderá que el alumno no tiene una asistencia regular a clase cuando no asista a un mínimo del 80% de las horas de clase previstas para el módulo.

La inasistencia continuada a las clases será sancionada según lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interno y en el Plan de Convivencia del Centro. En dichos documentos se señala explícitamente: “La Pérdida del derecho a la evaluación continua podrá producirse cuando se trate de faltas de asistencia en número igual o superior al 20% de las horas previstas para cada módulo profesional, computadas anualmente. Esta acumulación se calcula en relación al número total de horas del módulo, a lo largo de todo el curso académico que en este caso serán 21 faltas, recibiendo el primer apercibimiento a las 16 faltas.

La pérdida de este derecho implicará, siempre que el equipo educativo lo considere oportuno, la no participación del alumno en cualquier actividad teórica o práctica en el aula, pero nunca perderá el derecho de asistencia a dichas clases.

Además, el alumno deberá presentar obligatoriamente la entrega de actividades complementarias solicitadas por el profesor. La fecha de entrega de estas actividades será la misma que la del examen

teórico-práctico realizado en junio. Sólo se considerará superada esta segunda parte cuando el alumno obtenga una nota mínima de 5 sobre 10 en todas las actividades planteadas.

11. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2).

El alumnado que no supere el módulo en la primera convocatoria ordinaria, deberá presentarse a la segunda convocatoria ordinaria, realizando una prueba de evaluación. Se debe especificar si se deben presentar o no a todos los RA del módulo, o solo a los no superados. Esta prueba podrá estar dividida en varias partes:

- Un examen que contemplará todos los contenidos teórico-prácticos desarrollados en las diferentes unidades de trabajo a lo largo del curso y deberá superarse con al menos un 5 (en ningún caso se realizará redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).
- Actividades prácticas solicitadas por el profesor. La fecha de entrega de estas actividades será la misma que la del examen teórico-práctico. Solo se considerará superada esta segunda parte cuando el alumno obtenga una nota mínima de 5 sobre 10 en todas las actividades planteadas (en ningún caso se realizarán redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).

Los criterios de calificación para los apartados descritos anteriormente podrán variar en función del desarrollo de los contenidos y de las diferentes actividades que puedan ir surgiendo en el desarrollo del proceso formativo. El alumno será informado de dichos criterios por el profesor. En todo caso, será necesario que las notas de las dos partes sean iguales o superiores a 5 puntos y en ningún caso se redondeará al alza una nota inferior a 5 puntos.

12. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero

El alumnado con este módulo pendiente tendrá que llevar una serie de tareas mensuales que el profesor irá corrigiendo. Al final de cada trimestre se entregará una práctica final o se llevará a cabo un examen.

13. Atención a las diferencias individuales

Una respuesta adecuada a la diversidad supone una atención personalizada de las necesidades de cada alumno y, en consecuencia, un flexible y adaptado proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, tanto el equipo del Departamento de Orientación como el profesorado trabajarán en dicha tarea de detección e inclusión.

El profesorado, en el caso de detección de alumnos con necesidades específicas en clase, acudirá al orientador del centro para que evalúe la situación.

El Departamento de Orientación informará al profesorado sobre la existencia de alumnos con necesidades específicas y asesorará y apoyará al profesorado en lo referido a aspectos de organización y metodología, proceso de enseñanza y aprendizaje, atención a la diversidad, y acción tutorial.

De esta manera, se podrá aplicar como medidas de atención a la diversidad:

Medidas ordinarias: Actividades de refuerzo y ampliación y medidas organizativas que adapten tiempos, medios y otros elementos. Tras elaborar la evaluación inicial, se organizarán los recursos personales, materiales y ambientales para atender adecuadamente la diversidad del grupo en el aula. Estas medidas vienen siendo reforzadas por las tácticas de aprendizaje cooperativo a lo largo del curso y para todo el alumnado.

(Art.13. Decreto 44/2010, de 6 de agosto, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de los ciclos formativos de Formación Profesional del sistema educativo y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja).

14. Actividades complementarias y extraescolares.

Durante el curso se plantearán varias actividades extraescolares, teniendo en cuenta que su realización dependerá siempre de las posibilidades que nos presenten las distintas empresas y organismos particulares.

Las actividades planteadas son:

Visita a distintos centros de producción audiovisual y/o fotografía.

Posibles visitas Museo de La Rioja, Sala Amós Salvador, Sala La Lonja, Biblioteca Rafael Azcona, el Centro Cultural de Ibercaja, la Biblioteca de La Rioja, la Fundación Caja Rioja, Casa de las Ciencias, RiojaForum, ESDIR. En estas visitas se podrán realizar talleres dirigidos.

Visitar el plató de tv locales.

Siempre que sea posible asistir a conferencias o proyecciones audiovisuales de especial interés en Comunidades cercanas (BIG: Bilbao International Games Conference en el BEC, Encuentrazos en Zaragoza, ExpOtaku en Logroño). Animac en Lkeida.

Salidas al entorno cercano para dibujo de acción, natural, perspectiva y movimiento al aire libre.

Participación de nuestro alumnado en concursos/talleres que puedan ser interesantes académicamente en Logroño o en la comunidad de La Rioja.

Conferencias, talleres y masterclass de producción propia en el Instituto impartidos por profesionales expertos en las materias del Departamento y también por parte de exalumnos que hayan estudiado o sean profesionales de dichas materias.

Actividades y relaciones con diferentes instituciones, empresas y comercios de La Rioja para establecer colaboraciones puntuales afines al ciclo.

15. Valoración de la práctica docente y de la programación

El departamento elaborará, de manera consensuada, cuestionarios evaluativos de distinto tipo y para distinto público:

- Autoevaluaciones llevadas a cabo por el docente, de su práctica y de la programación del módulo, para ver si los RA y CE están consiguiendo los objetivos planteados y para mejorar la labor docente.
- Evaluaciones anónimas para el alumnado sobre el módulo/profesor para cada evaluación.
- Evaluaciones anónimas para el alumnado sobre el ciclo
- Evaluaciones anónimas para el profesorado sobre el funcionamiento del ciclo.

16. Probidad ROFC

En cuanto a probidad me acojo al ROFC.