

MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

CURSO: 2025/2026

Nombre del centro educativo: IES PRÁXEDES MATEO SAGASTA

Código y módulo profesional: 1089. Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos
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: UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.
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	12
5. Programación de las U.T.....	13
6. Metodología didáctica.....	18
6.1 Recursos didácticos y espacios.....	19
7. Evaluación y calificación	20
7.1. Instrumentos de evaluación	21
8. Proyecto Intermodular	21
8.1 Sistema de evaluación	22
8.2 Defensa.....	22
9. Criterios de recuperación a lo largo del curso	22
10. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua.....	23
11. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2).....	23
12. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero	23
13. Atención a las diferencias individuales	24
14. Actividades complementarias y extraescolares.	24
15. Valoración de la práctica docente y de la programación.....	25
16. Probidad ROFC	25

1. Marco normativo

El módulo de Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos 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 segundo 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:

a) Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos IMS295_3 (Real Decreto 1200/2007, de 14 de septiembre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

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. Determina los objetivos, el estilo gráfico y narrativo, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, elaborando la documentación del mismo.
2. Determina las arquitecturas tecnológicas de producción o desarrollo y de destino o despliegue (usuario final) de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos, relacionando las especificaciones técnicas con los requisitos de operación y seguridad.
3. Planifica y realiza el seguimiento de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, valorando procedimientos de optimización de recursos, tiempo y presupuestos.
4. Define un sistema de calidad y evaluación del proyecto audiovisual multimedia interactivo, elaborando la documentación necesaria según la normativa internacional.
5. Organiza como módulos de información las distintas fuentes necesarias para la realización de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos, analizando las necesidades técnicas, narrativas y estéticas.

15%	RA1. Determina los objetivos, el estilo gráfico y narrativo, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, elaborando la documentación del mismo.	
CE		Contenidos:
1a	Se han determinado los objetivos (comunicativos, funcionales y formales) y se ha realizado el proceso de captura de requerimientos (documentos de visión y guía), del proyecto que se va a desarrollar, valorando la necesidad de un tratamiento lineal, interactivo o mixto.	Productos, estrategias y mercado de productos multimedia audiovisuales interactivos: Nuevas áreas de negocio, empresas, productos y servicios. Aspectos interactivos como valor añadido a un producto de comunicación nuevo o ya existente. Planificación estratégica: definición de objetivos, necesidades, audiencia o público objetivo, aspectos conceptuales y funcionales. Modelización de sistemas: herramientas, técnicas y procedimientos: Diagramación, niveles apropiados de detalle. Notación estándar y semántica esencial para el modelado de sistemas (UML). Modelado de requisitos desde la perspectiva del usuario: actores, descripción de escenarios y casos de uso. Modelado de las secuencias dinámicas de acción y relaciones: diagramas de secuencias (paso de mensajes entre objetos) y colaboración (interacciones entre objetos). Modelado del comportamiento dinámico de objetos o clases: diagramas de estados (eventos, líneas de transición y acciones). Elementos de ayuda, sin valor semántico, empleados en los diagramas. Repositorios, reutilización de diagramas y documentación del diseño.
1b	Se han definido las secuencias dinámicas de acción y de relación (diagramas de secuencias y colaboración o interacción) y el comportamiento dinámico de objetos o clases (diagramas de estados) según el tratamiento del producto que se va a desarrollar.	
1c	Se han determinado los requisitos funcionales del sistema de la información desde la perspectiva del usuario y las características del producto audiovisual multimedia interactivo (catálogo de productos, enseñanza asistida por ordenador, videojuegos, aplicaciones para dispositivos móviles y realidad virtual, entre otros).	
1d	Se han definido las fases, entradas y salidas del diseño y desarrollo del proyecto según las características del producto	
1e	Se han determinado los acontecimientos causales, desplegados en el tiempo, y las interacciones de los agentes intencionales	
1f	Se han determinado los requisitos ergonómicos aplicables al diseño del diálogo, los procedimientos de evaluación, pruebas y medición de la usabilidad y accesibilidad, a partir del contexto de uso, las recomendaciones y las condiciones de diseño para todos.	
1g	Se ha realizado el modelo de información relativo a conexiones, interfaces, descripciones, actividades y requisitos a partir del análisis de las necesidades de información.	
15%	RA2 Determina las arquitecturas tecnológicas de producción o desarrollo y de destino o despliegue (usuario final) de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos, relacionando las especificaciones técnicas con los requisitos de operación y seguridad.	
CE		Contenidos:
2a	Se han segmentado los diagramas de los modelos iniciales en secciones o capas para mostrar la lógica de la aplicación, el diseño de la interfaz de usuario y las clases implicadas en el almacenamiento de datos	Representaciones de la capacidad y funcionamiento del sistema:

2b	Se han documentado los detalles de la implementación del sistema (diagramas de clase y componentes) y de la distribución general del hardware necesario (diagramas de implementación).	Modelado de la estructura estática del sistema: diagrama de clase. Modelado de los detalles concretos de la implementación del sistema: diagramas de clase y componentes. Modelado de la distribución general del hardware necesario: diagramas de implementación. Esquemas y modelos de bases de datos: diagramas entidad-relación. Arquitecturas, plataformas y entornos tecnológicos (hardware y software): De producción o desarrollo: requisitos técnicos y capacidades previstas. De destino o despliegue (usuario final o soporte del modelo de información): requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad. Comparación, en relación de las prestaciones, requisitos y capacidades, entre las arquitecturas de desarrollo y despliegue. Arquitecturas, plataformas, soportes y medios de difusión de productos: ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles, equipos de electrónica de consumo, DVD, Internet, TV interactiva u otros sistemas de exhibición. Selección de equipos y herramientas de producción o desarrollo: Hardware y software de base. Herramientas de creación, edición, tratamiento y/o retoque de fuentes. Herramientas de integración y desarrollo. Elección del hardware y software necesario. Operación y seguridad del entorno de producción o desarrollo: Legislación sobre prevención de riesgos. El trabajo con pantallas de visualización de datos. Aspectos ambientales y eficiencia energética. Parámetros de organización y configuración del entorno tecnológico. Permisos de acceso a la información: controlado y discrecional.
2c	Se ha documentado la arquitectura tecnológica de producción o desarrollo, teniendo en cuenta el análisis de las capacidades previstas, las especificaciones de carácter técnico, la disponibilidad de las bases de datos, los permisos de acceso a la información y los sistemas de comunicación entre el personal técnico.	
2d	Se ha documentado la arquitectura tecnológica de destino o despliegue (usuario final), atendiendo a los requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad entre plataformas.	
2e	Se han determinado los parámetros y procedimientos de gestión de proyectos, sistemas de puesta a punto de equipamientos y herramientas, conectividad y comunicaciones, y aseguramiento de la calidad y seguridad de la información del entorno de producción	
13%	RA3 Planifica y realiza el seguimiento de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, valorando procedimientos de optimización de recursos, tiempo y presupuestos.	
CE		Contenidos:
3a	Se han propuesto alternativas a los procesos y procedimientos descritos en los distintos planes de trabajo (seguimiento, calidad y mantenimiento), para favorecer la eficacia y eficiencia en el trabajo.	Grupos de trabajo, roles, actividades, funciones y competencias. Planificación, organización, ejecución y control. Recursos humanos, técnicos y materiales. Hitos, tareas y relaciones de dependencia. Estimación de la duración de las tareas con análisis hipotéticos. Aplicación de diagramas de Gantt y PERT. Algoritmo de cálculo de la ruta o camino crítico (CPM). Estimación de costes. Asignación de recursos, seguimiento de proyectos y actualización de tareas. Conjugación de técnicas de planificación. Plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo y la arquitectura de información. Organización de la producción: Convencionalismos y sistemas de
3b	Se han determinado los principales hitos del proyecto, estableciendo la lista de tareas, relaciones, dependencias y duraciones, y empleando herramientas de planificación de proyectos.	
3c	Se han determinado y asignado los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios, reajustando o resolviendo los posibles conflictos de disponibilidad o sobreasignación.	
3d	Se ha efectuado el seguimiento del proyecto en todas sus fases, optimizando los márgenes de demora permisibles e	

	identificando la ruta crítica y las consecuencias de los retrasos o incumplimiento de plazos.	comunicación. Uso compartido de recursos. Protocolos e intercambio de información. Materiales, instalaciones y organización de recursos.
3e	Se ha elaborado el plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo y la arquitectura de información seleccionada, atendiendo a las limitaciones y consideraciones relativas a los recursos disponibles, plazos y costes.	
3f	Se han determinado los permisos de acceso a la información y los sistemas de comunicación entre los equipos de trabajo, según el grado de participación del personal técnico del proyecto y los estándares de la documentación, a fin de facilitar la organización y coordinación de los recursos durante las diferentes fases.	
23%	RA4. Define un sistema de calidad y evaluación del proyecto audiovisual multimedia interactivo, elaborando la documentación necesaria según la normativa internacional.	
CE		Contenidos:
4a	Se han establecido las pruebas de evaluación de los contenidos, interacciones y secuencias, y de la consistencia y compleción de las especificaciones y estándares de documentación de la calidad	Pruebas, evaluación y validación de escenarios y especificaciones: Especificaciones de los equipos de análisis, diseño y realización. Evaluación de los contenidos, interacciones y secuencias. Evaluación de la consistencia y compleción de las especificaciones y estándares de documentación. Criterios de evaluación, listas de control y verificación. Evaluación técnica, tecnológica y competitiva de los procesos: Planes de seguimiento, calidad y mantenimiento. Procesos y procedimientos de los distintos planes. Indicadores de calidad para realizar la evaluación. Gestión de procesos, verificación y pruebas. Requerimientos y procesos. Procesos de desarrollo (en cascada o iterativos). Evaluación cíclica o recursiva de procesos. Normativa internacional. Establecimiento y diseño de baterías de pruebas de evaluación del producto audiovisual multimedia interactivo: Evaluación de la calidad del prototipo frente a las especificaciones. Pruebas de evaluación del rendimiento y compatibilidad. Pruebas de evaluación de la robustez (efectos de las interacciones). Pruebas de evaluación por el público objetivo y versión beta.
4b	Se han definido los indicadores de calidad para realizar la evaluación del proyecto audiovisual multimedia interactivo.	
4c	Se ha diseñado el contenido de las baterías de pruebas para la futura evaluación del prototipo y de la versión beta.	
4d	Se ha diseñado el contenido de las baterías de pruebas para la comprobación de compatibilidad y rendimiento entre las plataformas	
4e	Se ha diseñado el contenido de las baterías de pruebas externas de evaluación del prototipo por el público objetivo.	
4f	Se ha establecido el sistema de documentación de soporte (manual de usuario y manual en línea, entre otros).	
14%	RA 5 Organiza como módulos de información las distintas fuentes necesarias para la realización de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos, analizando las necesidades técnicas, narrativas y estéticas.	

CE		
5a	Se han determinado los módulos de información del proyecto (agrupaciones de fuentes de textos, gráficos, sonidos, imágenes fijas e imágenes en movimiento) según las especificaciones, para garantizar su fluidez de procesamiento, integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto.	Valoración de la consistencia, pertinencia y calidad de los contenidos y/o fuentes: Unidad estilística (estética y narrativa). Requisitos de adaptación, edición o reelaboración. Formatos adecuados de archivo. Criterios de evaluación, listas de control y verificación. Determinación de los módulos de información del producto multimedia: Modalidad narrativa: lineal (secuencial y determinada) y/o interactiva. Fluidez de procesamiento, integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto. Grados de interactividad y control. Estructuración de módulos: embebidos, anidados y/o relacionados. Clasificación, reestructuración y organización de la información: Organización de la información, clasificación, catalogación e indización. Herramientas de administración de medios digitales (DAM). Reagrupamiento y reestructuración de la información. Metadatos: procesamiento y recuperación de información. Diagramación de los contenidos organizados. Estructuras topológicas y acceso a la información: redes y árboles. Estructura modular y flujo de la experiencia de usuario. Bocetos o maquetas de pantallas, niveles o diapositivas. Derechos de autor y propiedad intelectual: Mecanismos de protección y legislación vigente. Contratos de cesión y compraventa de derechos. Agencias de licitación de derechos. Formalización de roles o atribuciones en los créditos de los proyectos. Licencias del software y derechos de autor. Sistemas de almacenamiento, copias de seguridad y control de versiones: Integridad y disponibilidad de la información. Sistemas de respaldo y recuperación de datos. Tipos de backup: completo, incremental y diferencial. Integridad y disponibilidad de la versión adecuada de los productos. Sistemas de control de versiones: diferencias, estado y traza de productos. Repositorios y copias de trabajo: resolución de conflictos.
5b	Se han determinado los contenidos, aspectos y características de las fuentes, módulos de información, pantallas, niveles y diapositivas.	
5c	Se han establecido las relaciones entre los módulos de información y su ubicación en el producto audiovisual, en función de las técnicas narrativas y estéticas.	
5d	Se han elaborado los bocetos o maquetas de cada pantalla, nivel y diapositiva del producto audiovisual multimedia, en función de las técnicas narrativas y estéticas.	
5e	Se ha respetado la legislación vigente en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual, de acuerdo con las características particulares del proyecto que se va a desarrollar.	
5f	Se ha establecido el sistema de organización y catalogación de fuentes conforme a los requisitos de operación y seguridad acordados.	
5g	Se han determinado protocolos de realización de copias de seguridad con objeto de garantizar la integridad y disponibilidad de la información.	
5h	Se ha determinado el sistema de control de versiones para garantizar la integridad y disponibilidad de la versión adecuada de los productos.	
5i	Se ha establecido el sistema de actualización del repositorio desde copias de trabajo, previendo posibles conflictos	
100%	Resultados Aprendizaje (RA1-RA5)	

Resultados de Aprendizaje y Ponderación

Módulo Profesional		Docente	Curso				
		Tomás Romero Moros	2º	100 (5 horas/semana)			
RA	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	EE	%
RA1	15%			5%		10%	30 %
RA2		15%				5%	20%
RA3			10%	4%	4%	2%	20 %
RA4			3%	10%		2%	15 %
RA5				4%	10%	1%	15 %
Porcentaje % (peso) de la UT	15%	15%	13%	23%	14%	20 %	100 %
Horas	24	24	21	37	22	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	% empresa	Desarrollado centro	Desarrollado empresa
1089.	Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	RA1 RA2 RA3 RA4 RA5	20	X	X
Otros módulos					
MODULO PROFESIONAL	ACTIVIDADES A REALIZAR EN LA EMPRESA RELACIONADAS CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE				
Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	Elaborar contenido, el estilo gráfico y narrativo, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, la documentación del mismo así como plantear I Las arquitecturas tecnológicas de producción del proyecto multimedia.				
Otros módulos					

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
1089	Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	RA 1	1%	1a, 1b,1c, 1d,1e,1f	1g
		RA 2	1%	2a, 2b, 2c, 2e	2d
		RA 3	8%	3a, 3b,3c, 3f	3d, 3e
		RA 4	8%	4a, 4b, 4d,4f	4c, 4e
		RA 5	2%	5a, 5b, 5c, 5e,5f, 5g	5d
Otros módulos					
MODULO PROFESIONAL	ACTIVIDADES A REALIZAR EN LA EMPRESA RELACIONADAS CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE				
Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	Elaborar contenido, el estilo gráfico y narrativo, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, la documentación del mismo así como plantear I Las arquitecturas tecnológicas de producción del proyecto multimedia.				

Otros módulos	

5. Programación de las U.T.

Unidades de trabajo	RA asociados	CE asociados
PRIMER CUATRIMESTRE		
UT 1	RA1	Todos
	La UT 1 se evaluará mediante trabajo práctico individual, observación y examen	
UT 2	RA12	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
	RA 4	Todos
	La UT 3 se evaluará mediante trabajo práctico individual, observación y examen	
UT 4	RA 1	Todos
	RA 3	Todos
	RA 4	
	RA 5	
	La UT 4 se evaluará mediante trabajo práctico en grupo, observación y examen	
UT 5	RA 3	Todos
	RA 5	
	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: diseño y objetivos
Horas	24 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 - Analizar la elaboración UML	
Resultados de aprendizaje	RA 1	

Criterios de evaluación	Todos		
Contenidos	Productos, estrategias y mercado de productos multimedia audiovisuales interactivos: Nuevas áreas de negocio, empresas, productos y servicios. Aspectos interactivos como valor añadido a un producto de comunicación nuevo o ya existente. Planificación estratégica: definición de objetivos, necesidades, audiencia o público objetivo, aspectos conceptuales y funcionales. Modelización de sistemas: herramientas, técnicas y procedimientos: Diagramación, niveles apropiados de detalle. Notación estándar y semántica esencial para el modelado de sistemas (UML). Modelado de requisitos desde la perspectiva del usuario: actores, descripción de escenarios y casos de uso. Modelado de las secuencias dinámicas de acción y relaciones: diagramas de secuencias (paso de mensajes entre objetos) y colaboración (interacciones entre objetos). Modelado del comportamiento dinámico de objetos o clases: diagramas de estados (eventos, líneas de transición y acciones). Elementos de ayuda, sin valor semántico, empleados en los diagramas. Repositorios, reutilización de diagramas y documentación del diseño. -		
Actividades de Enseñanza	AI 1	Observación y debate de necesidades ante la presentación de proyectos	RA1
Aprendizaje	AD 1	Análisis de obras multimedia	RA1
Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AC1	Creación de un dossier de venta	RA1
	AC 2	Prueba de conocimientos teóricos y prácticos	
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 Contenido Multimedia		

Desarrollo de U.T.		
Nombre de la Unidad	UT2	La arquitectura tecnológica de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos.
Horas	24 horas	
Temporalización	Desde la semana 5ª a la semana 10ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)	
Objetivos Específicos	• Diseñar la arquitectura del proyecto • Desarrollar la arquitectura del proyecto • Implementar elementos multimedia • Dominar la elaboración de UML	
Resultados de aprendizaje	RA 2	
Criterios de evaluación	Todos	

Contenidos	Representaciones de la capacidad y funcionamiento del sistema: Modelado de la estructura estática del sistema: diagrama de clase. Modelado de los detalles concretos de la implementación del sistema: diagramas de clase y componentes. Modelado de la distribución general del hardware necesario: diagramas de implementación. Esquemas y modelos de bases de datos: diagramas entidad-relación. Arquitecturas, plataformas y entornos tecnológicos (hardware y software): De producción o desarrollo: requisitos técnicos y capacidades previstas. De destino o despliegue (usuario final o soporte del modelo de información): requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad. Comparación, en relación de las prestaciones, requisitos y capacidades, entre las arquitecturas de desarrollo y despliegue. Arquitecturas, plataformas, soportes y medios de difusión de productos: ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles, equipos de electrónica de consumo, DVD, Internet, TV interactiva u otros sistemas de exhibición. Selección de equipos y herramientas de producción o desarrollo: Hardware y software de base. Herramientas de creación, edición, tratamiento y/o retoque de fuentes. Herramientas de integración y desarrollo. Elección del hardware y software necesario. Operación y seguridad del entorno de producción o desarrollo: Legislación sobre prevención de riesgos. El trabajo con pantallas de visualización de datos. Aspectos ambientales y eficiencia energética. Parámetros de organización y configuración del entorno tecnológico. Permisos de acceso a la información: controlado y discrecional.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje <i>Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.</i>	AI 1	Análisis de diferentes escenas de proyectos audiovisuales multimedia	RA1
	AD 1	Implementación e integración de contenidos	RA1
	AD 2	Desarrollar UML con software específico	RA1
	AD 3	Desarrollar una gamificación en grupo.	RA1
	AC 2	Prueba de conocimientos teóricos y prácticos	RA 1
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	Planifica y realiza el seguimiento de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, valorando procedimientos de optimización de recursos, tiempo y presupuestos.
Horas	21 horas	
Temporalización	Desde la semana 11ª a la semana 15ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)	
Objetivos Específicos	- Coordinarse entre los distintos departamentos - Categorizar los diferentes tipos de contenidos - Elaborar un sistema de calidad. - Dominar los procesos de workflow y pipeline	
Resultados de aprendizaje	RA 3, RA 4	
Criterios de evaluación	Todos	

Contenidos	Grupos de trabajo, roles, actividades, funciones y competencias. Planificación, organización, ejecución y control. Recursos humanos, técnicos y materiales. Hitos, tareas y relaciones de dependencia. Estimación de la duración de las tareas con análisis hipotéticos. Aplicación de diagramas de Gantt y PERT. Algoritmo de cálculo de la ruta o camino crítico (CPM). Estimación de costes. Asignación de recursos, seguimiento de proyectos y actualización de tareas. Conjugación de técnicas de planificación. Plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo y la arquitectura de información. Organización de la producción: Convencionalismos y sistemas de comunicación. Uso compartido de recursos. Protocolos e intercambio de información. Materiales, instalaciones y organización de recursos.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AI 1	Análisis de organigramas y pipelines	RA4
	AD 1	Análisis de sistemas de calidad	RA4
	AC1	Distinción de roles y cooperación interdepartamental	RA3
	AC 2	Implantación de los contenidos en base al diseño arquitectónico	RA3
	AC2	Prueba práctica (100%)	Rúbrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas		

Desarrollo de U.T.		
Nombre de la Unidad	UT4	El sistema de calidad y el control de hitos
Horas	37 horas	
Temporalización	Desde la semana 16ª a la semana 23ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)	
Objetivos Específicos	- Desarrollar el proyecto multimedia en base al sistema de calidad elaborado previamente. - Dominar el sistema de control de hitos - Elaborar una guía de estilo.	
Resultados de aprendizaje	RA 1, RA 3, RA4, RA 5	
Criterios de evaluación	Todos	
Contenidos	Pruebas, evaluación y validación de escenarios y especificaciones: Especificaciones de los equipos de análisis, diseño y realización. Evaluación de los contenidos, interacciones y secuencias. Evaluación de la consistencia y compleción de las especificaciones y estándares de documentación. Criterios de evaluación, listas de control y verificación. Evaluación técnica, tecnológica y competitiva de los procesos: Planes de seguimiento, calidad y mantenimiento. Procesos y procedimientos de los distintos planes. Indicadores de calidad para realizar la evaluación. Gestión de procesos, verificación y pruebas. Requerimientos y procesos. Procesos de desarrollo (en cascada o iterativos). Evaluación cíclica o recursiva de procesos. Normativa internacional. Establecimiento y diseño de baterías de pruebas de evaluación del producto audiovisual multimedia interactivo: Evaluación de la calidad del prototipo frente a las especificaciones.	

	Pruebas de evaluación del rendimiento y compatibilidad. Pruebas de evaluación de la robustez (efectos de las interacciones). Pruebas de evaluación por el público objetivo y versión beta.		
Actividades de Enseñanza Aprendizaje Todas de proceso y una o dos como mucho de calificación.	AI 1	Analizar la continuidad de estilo de productos multimedia	RA1
	AD 1	Realizar reuniones departamentales de control de hitos	RA3
	AD 2	Tomar decisiones de forma fundamentada para la adaptación de sistemas en base a las adversidades.	RA3
	AD 3	Utilizar diferentes elementos de control de producción	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		

Desarrollo de U.T.		
Nombre de la Unidad	UT5	Blueprints
Horas	22 horas	
Temporalización	Desde la semana 24ª a la semana 30ª (5 sesiones por semana de 50 min cada una)	
Objetivos Específicos	- Desarrollar el proyecto multimedia en base al sistema de calidad elaborado previamente. - Dominar el sistema de control de hitos - Elaborar una guía de estilo. - Realizar pruebas de funcionamiento e implementación de las mecánicas del proyecto. - Dominar el almacenaje y custodia de la información	
Resultados de aprendizaje	RA 3 RA 5	
Criterios de evaluación	Todos	
Contenidos	Valoración de la consistencia, pertinencia y calidad de los contenidos y/o fuentes: Unidad estilística (estética y narrativa). Requisitos de adaptación, edición o reelaboración. Formatos adecuados de archivo. Criterios de evaluación, listas de control y verificación. Determinación de los módulos de información del producto multimedia: Modalidad narrativa: lineal (secuencial y determinada) y/o interactiva. Fluidez de procesamiento, integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto. Grados de interactividad y control. Estructuración de módulos: embebidos, anidados y/o relacionados. Clasificación, reestructuración y organización de la información: Organización de la información, clasificación, catalogación e indización. Herramientas de administración de medios digitales (DAM). Reagrupamiento y reestructuración de la información. Metadatos: procesamiento y recuperación de información. Diagramación de los contenidos organizados. Estructuras topológicas y acceso a la información: redes y árboles. Estructura modular y flujo de la experiencia de usuario. Bocetos o maquetas de pantallas, niveles o diapositivas. Derechos de autor y propiedad intelectual: Mecanismos de protección y legislación vigente. Contratos de cesión y compraventa de derechos. Agencias de licitación de derechos. Formalización de roles o atribuciones en los créditos de los proyectos. Licencias del software y derechos de autor.	

	Sistemas de almacenamiento, copias de seguridad y control de versiones: Integridad y disponibilidad de la información. Sistemas de respaldo y recuperación de datos. Tipos de backup: completo, incremental y diferencial. Integridad y disponibilidad de la versión adecuada de los productos. Sistemas de control de versiones: diferencias, estado y traza de productos. Repositorios y copias de trabajo: resolución de conflictos.		
	AD 1	Realizar reuniones departamentales de control de hitos	RA3
	AC1	Utilizar diferentes elementos de control de producción.	RA3
	AC 2	Aplicación de un sistema de almacenamiento y back-up	RA5
	AC2	Actividades (100%)	Rúbrica de evaluación
Recursos didácticos y materiales	Manuales y Guías Técnicas		

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, ExpOtake 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 elabora, 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.