

MODELO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

CURSO: 2025/2026

Nombre del centro educativo: IES PRÁXEDES MATEO SAGASTA

Código y módulo profesional: 1091. Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo
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 7 h semanales
Estándares de Competencia asociados: UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición. UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.
REFERENTE EUROPEO: 5a.
Docente: José Andrés Armendáriz Ruiz de Eguino

Índice:

1. Marco normativo.....	3
2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo	4
Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:	4
3. Competencias	5
4. Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación	7
4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos.....	7
4.2 Plan de Formación en Empresa.....	11
4.3 Temporalización	11
5. Programación de las U.T.....	11
6. Metodología didáctica.....	12
6.1 Organización de los desdobles y apoyos.....	11
De esto no sé, la verdad.	11
6.2 Recursos didácticos y espacios.....	13
7. Evaluación y calificación	14
7.1 Instrumentos de evaluación y calificación	14
7.2 Criterios de calificación	16
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:	16
7.3. Criterios de evaluación	18
8. Criterios de recuperación a lo largo del curso	19
Evaluación final extraordinaria tras agotar las 4 ordinarias.....	20
9. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua.....	20
10. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2).....	21

11. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero	21
12. Atención a las diferencias individuales	21
13. Actividades complementarias y extraescolares.....	21
14. Valoración de la práctica docente y de la programación.....	22
15. Probidad ROFC	22

1. Marco normativo

El módulo de **Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo** se desarrolla en un total de 160 horas lectivas (según el modelo establecido por la Comunidad Autónoma de La Rioja) y 11 ECTS (según el sistema europeo de transferencia y acumulación de créditos) distribuidas semanalmente en un bloque de tres horas y bloques de dos horas (turno vespertino), durante dos trimestres del segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior de Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos.

Durante el desarrollo del curso podrán suceder distintas circunstancias que obliguen a realizar adaptaciones a la presente programación, lo que se comunicará al alumnado para que, en todo momento, conozca los contenidos, actividades y criterios de evaluación del presente módulo.

Las enseñanzas de este ciclo están reguladas por el Real Decreto 1583/2011 por el que se establece el Título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos y se fijan sus enseñanzas mínimas, estando a la espera de que la Comunidad Autónoma de La Rioja publique el currículo pertinente.

La normativa que regula las enseñanzas de este ciclo formativo es el **Real Decreto 1583/2011, de 4 de noviembre**, por el que se establece el título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos y se fijan sus enseñanzas mínimas; el **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 el **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; la **Orden EFD/659/2024, de 25 de junio**, por la que se determina el currículo y se regulan determinados aspectos organizativos para los ciclos formativos de grado superior en el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes; y la **Orden ECD/309/2012, de 15 de febrero**, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. **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.

UC0944_3: Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.

UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición. UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.

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.

2. Cualificación profesional incompleta:

Montaje y postproducción de audiovisuales IMS296_3 (Real Decreto 1200/2007, de 14 de septiembre):

UC0949_3: Realizar el montaje integrando herramientas de postproducción y materiales de procedencia diversa.

UC0950_3: Coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar el producto audiovisual final.

4. Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos

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

1. Genera las aplicaciones de proyectos multimedia interactivos hasta su compilación final, relacionando las consecuencias de las decisiones tomadas en esta fase con la posibilidad de ulteriores desarrollos y actualizaciones de los proyectos.
2. Implementa proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.
3. Desarrolla aplicaciones interactivas de entretenimiento, permitiendo la interacción con los elementos 3D y la participación de varios usuarios finales simultáneamente.
4. Implementa proyectos multimedia interactivos con comunicación con distintos dispositivos físicos externos que actúan como fuentes de información.
5. Implementa un entorno de simulación y prueba para la revisión y verificación de las aplicaciones realizadas con un enfoque hacia un diseño para todos y una orientación multiplataforma y multidispositivos, garantizando el correcto funcionamiento bajo las condiciones iniciales especificadas para el proyecto antes de la puesta en producción.

CFGS Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo. Modulo 1091.

25%	RA1. Genera las aplicaciones de proyectos multimedia interactivos hasta su compilación final, relacionando las consecuencias de las decisiones tomadas en esta fase con la posibilidad de ulteriores desarrollos y actualizaciones de los proyectos.	
CE		Contenidos: Generación y Compilación de Aplicaciones Multimedia Interactivas
1a	Se ha realizado el análisis de las especificaciones del proyecto para su estructuración en objetos, eventos y funcionalidades.	- Desarrollo de apps multimedia (lenguajes, IDE). - Programación estructurada/orientada a eventos. - Reutilización de código (librerías, componentes).

1b	Se ha editado el código fuente correspondiente a la lógica de la aplicación para dar respuesta a los eventos y funcionalidades descritas en las especificaciones del proyecto.	
1c	Se han realizado las tareas de depuración y detección de errores sobre códigos fuentes propios o reutilizados, hasta la consecución del funcionamiento predeterminado.	
1d	Se ha realizado la compilación de aplicaciones, personalizando las distintas opciones para su adecuación a las especificaciones del proyecto.	
1e	Se ha documentado el código fuente, posibilitando las adaptaciones y desarrollos posteriores.	
25%	RA2: Implementa proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.	
CE		Contenidos: Implementación Multidispositivo de Proyectos Multimedia
2a	Se han adecuado los diseños de los elementos multimedia a las especificaciones técnicas de almacenamiento, conectividad interactividad y visualización propias de cada tipo de dispositivo (ordenadores personales, dispositivos móviles y superficies táctiles, entre otros) de las aplicaciones multimedia específicas para cada tipo de dispositivo.	- Programación orientada a objetos (clases, métodos). - Desarrollo para plataformas multidispositivo. - Optimización por hardware (conectividad, visualización).
2b	Se ha realizado un diseño en capas de las aplicaciones interactivas para su adecuación a los distintos dispositivos, buscando la optimización de los desarrollos y su reutilización.	
2c	Se han desarrollado las aplicaciones interactivas para entornos multidispositivo, utilizando lenguajes orientados a objetos y buscando su optimización.	
2d	Se han desarrollado aplicaciones interactivas que incorporan las funciones y características de hardware propias de los distintos dispositivos	
2e	Se han verificado y validado los desarrollos en los distintos entornos multidispositivos.	
2f	Se han implementado soluciones para la difusión de aplicaciones multidispositivo, garantizando la correcta emisión de los contenidos.	

15%	RA3.	
CE		Contenidos: Desarrolla aplicaciones interactivas de entretenimiento, permitiendo la interacción con los elementos 3D y la participación de varios usuarios finales simultáneamente.
3a	Se han generado entornos interactivos en los que se integran elementos 3D, dotándolos de interactividad.	- Sistemas interactivos (plataformas, TV interactiva).
3b	Se han desarrollado aplicaciones interactivas de entretenimiento aplicadas al sector educativo (soluciones de e-learning, serious games y TV interactiva, entre otros), aumentando la participación del usuario en los entornos de aprendizaje.	- Creación de videojuegos (motores, scripting). - Programación gráfica 3D.
3c	Se han desarrollado aplicaciones interactivas de entretenimiento para espacios y eventos multimedia, destinadas a la transmisión de contenidos dependientes de la interactividad del usuario.	
3d	Se han creado entornos interactivos de videojuegos que permitan la interactividad entre los elementos 3D, respondiendo a modelos naturales de comportamiento físico, a partir de eventos desencadenados por el usuario.	
3e	Se han puesto en producción aplicaciones interactivas de entretenimiento en distintos entornos y dispositivos, verificando su funcionalidad y resolviendo las incidencias que pudieran surgir.	
15%	RA4.	
CE		Contenidos: Implementa proyectos multimedia interactivos con comunicación con distintos dispositivos físicos externos que actúan como fuentes de información.
4a	Se han valorado y seleccionado los diferentes sistemas de comunicación entre dispositivos multimedia y sistemas de captación de datos capaces de recibir información del entorno.	- Hardware interactivo - Intercambio info (Códigos QR, WIFI) - Realidad aumentada
4b	Se han realizado aplicaciones multimedia para la comunicación entre los dispositivos encargados de gestionar los contenidos interactivos, respondiendo a distintos eventos de entrada y salida.	
4c	Se han desarrollado aplicaciones multimedia con funcionalidades de lectura de datos desde dispositivos externos (sensores, pulsadores y videocámaras, entre otros), procesado y conversión en eventos gestionables.	
4d	Se han realizado aplicaciones multimedia capaces de actuar sobre dispositivos externos (tales como controles de	

	iluminación, audio y vídeo), a partir de la interacción del usuario.	
4e	Se ha desarrollado la comunicación entre dispositivos móviles y elementos de acceso a la información (códigos QR y comunicación bluetooth, entre otros), consiguiendo la ubicuidad de los contenidos.	
20%	RA 5.	
CE		Contenidos: Implementa un entorno de simulación y prueba para la revisión y verificación de las aplicaciones realizadas con un enfoque hacia un diseño para todos y una orientación multiplataforma y multidispositivos, garantizando el correcto funcionamiento bajo las condiciones iniciales especificadas para el proyecto antes de la puesta en producción.
5a	Se ha diseñado un entorno de simulación capaz de reproducir las condiciones reales en las que se pondrá en producción la aplicación y el proyecto.	- Simuladores y virtualización (máquinas virtuales). - Verificación/validación (procesos, seguridad). - Diseño para todos (accesibilidad).
5b	Se ha implementado un entorno de simulación multiplataforma y multidispositivo y de diseño para todos, sobre el que se realizarán las verificaciones del proyecto.	
5c	Se ha instalado el proyecto en distintos entornos de software y hardware, verificando su correcto funcionamiento sobre las especificaciones fijadas en el proyecto y definiendo los requerimientos mínimos de trabajo finales.	
5d	Se han realizado las baterías de pruebas necesarias para la validación del prototipo sobre el público objetivo destinatario de la aplicación.	
5e	Se han documentado y ejecutado las acciones asociadas a las conclusiones obtenidas de la batería de pruebas realizadas para la verificación de la aplicación.	
5f	Se ha documentado la aplicación mediante la creación de manuales de instalación, uso y especificaciones técnicas para la puesta en marcha del proyecto multimedia y su correcto funcionamiento.	
100%	Resultados Aprendizaje (RA1-RA5)	

4.2 Plan de Formación en Empresa

4.3 Temporalización

Resultados de Aprendizaje, ponderación y horas									
RA	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	UT6	UT7	EE	%
RA1	14 %	11 %							25%
RA2		5 %	20 %						25 %
RA3				15 %					15%
RA4 (EE)					9 %			6 %	15 %
RA5						11 %	9 %		20 %
Porcentaje % (peso) de la UT	14 %	16 %	20 %	15 %	9 %	11 %	9 %	6 %	100 %
Horas	22	26	32	24	14	18	14	10	160

5. Programación de las U.T.

El presente módulo tiene una duración de 160 horas. Los contenidos se estructuran en los siguientes bloques:

PRIMERA EVALUACIÓN

U1. PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

- Programación del módulo.
- Normas de uso de instalaciones y equipos del aula.
- Medidas de seguridad e higiene en el uso de instalaciones y equipos.

Riesgos laborales.

U2. DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVOS I

- Software colaborativo y control de versiones.
- Lenguajes de programación empleados en el desarrollo de aplicaciones y videojuegos.
- Lenguajes de autor, de scripting y entornos integrados de desarrollo.
- Programación Orientada a objetos (POO).

U3. DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA INTERACTIVOS II

- Conocer el sistema de materiales y shaders integrada en herramienta de autor.
- Desarrollo de proyectos multimedia para plataformas multidispositivo.
- Diseño de elementos multimedia según características de los ordenadores personales, dispositivos móviles, superficies táctiles y videoconsolas.
- Características de software de los dispositivos utilizados en aplicaciones multimedia interactivas.
- Diseño en capas de aplicaciones interactivas.
- Interfaces de programación de aplicaciones.

- Importación de recursos utilizados en proyectos multimedia.
- Creación de terrenos y diferentes objetos y sprites con herramientas incluidas en herramienta de autor.
- Creación de elementos de interface de Usuario.
- Sistemas de físicas.
- Optimización de la aplicación.
- Configuración de elementos multimedia del proyecto: cámara, sonidos.

SEGUNDA EVALUACION

U4. APLICACIONES DE ENTRETENIMIENTO.

- Sistemas interactivos de entretenimiento.
- Plataformas y arquitecturas para sistemas interactivos de entretenimiento (videoconsolas, ordenadores personales y dispositivos móviles).
- Diseño y publicación de un sistema multimedia de entretenimiento.
- Motores de juegos.
- Creación de animaciones y cinemáticas incluidas en motor de videojuegos.
- Configuración de sistemas de partículas y efectos de postproducción incluidos en herramientas de autor.
- Conocer el sistema IA incluido en la herramienta.

U5. PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS CON DISPOSITIVOS FÍSICOS EXTERNOS

- Elementos de hardware para la interacción.
- Intercambio de información entre dispositivos.

U6. IMPLEMENTACIÓN DE ENTORNOS DE SIMULACIÓN Y PRUEBA

- Diseños responsivos y fluidos.
- Simulación de entornos multidispositivo
- Entornos de simulación virtuales.
- Verificación y validación de instalaciones multimedia interactivas.

Este módulo profesional tiene una asignación de 160 horas. La distribución temporal asignado a cada unidad de trabajo es indicativa y flexible, podrá estar supeditada a coordinaciones con otras asignaturas afines como Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos. También estará condicionada al material y/o espacios que tenga el Centro en esos momentos por lo que su impartición será acomodada a los tiempos o trimestres en que se dispongan de estos recursos

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.

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 **tres grandes procesos de evaluación durante el curso**: coincidiendo con el fin de los trimestres en que se reparten los contenidos del módulo formativo: 26 de noviembre, 5 de marzo y 29 de mayo.

En la primera convocatoria ORDINARIA (junio 1), siendo esta el tercer proceso de evaluación (al final del tercer trimestre, el 29 de mayo), el alumnado podrá promocionar a segundo curso cuando los módulos profesionales pendientes asociados a unidades de competencia no superen las 240 horas. Los centros deberán organizar e informar al alumno de las consiguientes actividades de recuperación y evaluación de los módulos profesionales pendientes

En la segunda convocatoria ORDINARIA (junio 2), el 17 de junio, el alumnado tendrá derecho a promocionar a segundo curso cuando los módulos profesionales pendientes asociados a unidades de competencia no superen las 240 horas.

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.

7.1 Instrumentos de evaluación y calificación

Para la evaluación del alumno se tendrán en cuenta toda una variedad actividades calificables o no. Además, para la **valoración final del módulo**, se tendrán en cuenta las siguientes pruebas de calificación:

1. Prueba de calificación final: examen teórico- práctico donde el que el alumno deberá demostrar el nivel de destreza y competencia alcanzado sobre los resultados de aprendizaje. Al finalizar el módulo, cada uno los CE asociados a su RA deben estar recogidos en alguna prueba de calificación, es decir serán evaluados todos los CE.
2. Actividades grupales: los contenidos se desarrollan también a través de distintas actividades de aprendizaje para realizar en grupo. Todos los trabajos planteados serán obligatorios en cuanto a tema, desarrollo, estructura, modo, fecha y hora de entrega.
3. Actividades individuales: ejercicios, exposiciones, trabajos de investigación, etc.

En cada uno de estos instrumentos, se deberá indicar:

- Los contenidos a desarrollar en la prueba
- Resultados de aprendizaje aplicables
- Criterios de evaluación aplicables y sus instrumentos de calificación (rúbrica, lista de cotejo...)

7.2 Criterios de calificación

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:

Los porcentajes a 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 60 %
 - Trabajos prácticos y ejercicios individuales o de grupo: hasta un 60 %
- Para poder aplicar estos porcentajes será necesario obtener al menos un 5 en cada parte (en ningún caso se realizará n redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).

Dado que se trata de una evaluación continua, la realización de los exámenes trimestrales teórico-prácticos no necesariamente supone una eliminación de materia, siendo el profesor el encargado de decidir sobre este aspecto y de

15
I.E.S. SAGASTA Departamento de IMAGEN y SONIDO

informar pertinentemente a los alumnos en el caso de que parte de los contenidos dejen de evaluarse en alguno de los trimestres.

La calificación final del módulo, que será la que figure en el Acta de Evaluación Ordinaria del mes de junio saldrá de aplicar los porcentajes sobre:

- El resultado del examen/es de contenidos del tercer trimestre o bien de la media aritmética de las notas obtenidas en los exámenes de cada trimestre, siempre y cuando las tres evaluaciones parciales tengan una calificación de al menos 5 puntos (en ningún caso se realizará n redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).
- La media de las notas obtenidas en cada trimestre de los trabajos prácticos y ejercicios individuales o en grupo, según el porcentaje establecido por el profesor para cada evaluación, y siempre que en todas ellas la nota sea de al menos un 5 sobre 10 (en ningún caso se realizará n redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5)

Sistema de calificación

- Se calificará con números enteros.
- En caso de decimales, por debajo la mitad se reducirá a número entero y, por encima, se aumentará. En el caso de -...,5- periódico, cada profesor decidirá en base a sus instrumentos de observación.
- Se considerará superada la actividad calificable cuando la calificación sea de 5 sobre 10.

Valoración de actividades a través instrumentos de calificación

- Las actividades no entregadas o entregadas fuera de plazo 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.
- En cada actividad hay que calificar cada RA que se trabaje, de 1 a 10.
- Los distintos RA (instrumentos de evaluación y CE) se considerarán superados cuando la calificación obtenida sea de 5 sobre 10.
- Cada actividad de calificación está asignada a una o varias UT.
- La suma de porcentajes de las actividades de todos RA impartidos en el trimestre debe sumar 100%. Es decir, se deben ponderar los RA calificados en el trimestre.
- Se ha de indicar si es necesario superar cada uno de los RA asociados a cada actividad o bien, podemos mediar y superar la actividad teniendo algún RA suspenso, siempre que la media sea 5.

Superación de evaluaciones trimestrales

- Cada RA tiene un porcentaje asignado por evaluación, así como una serie de instrumentos asociados a este y a los CE.
- Para poner la nota se deben tener en cuenta los pesos de los RA adaptados a la evaluación y la calificación obtenida en cada tema que corresponde a ese RA.
- Se ha de indicar si es necesario superar cada uno de los instrumentos para aprobar la evaluación o bien, podemos mediar y superar la evaluación teniendo alguno suspenso, siempre que la media sea 5. En la primera opción, la evaluación quedará suspensa con una nota máxima de 4 puntos sobre 10.

Valoración final del módulo profesional

Hay que tener en cuenta que la nota de cada evaluación es informativa. La nota final del módulo es la que resulta de los RA ponderados, que puede no coincidir con la media de las evaluaciones. Es fundamental que el alumnado conozca esta información al inicio del curso.

Cada RA tiene un porcentaje asignado por curso y evaluación, así como una serie de instrumentos asociados a este y a los CE. Para calcular la nota del RA se realizará la media ponderada, obtenida en todas las actividades de calificación.

La calificación final será la media ponderada de los RA teniendo en cuenta la relevancia de cada uno de ellos.

Se debe especificar la forma de ajustar la nota del módulo teniendo en cuenta lo establecido en el Plan de Formación en cuanto a los RA y los criterios de evaluación que se realizan en la empresa.

Se ha de indicar si es necesario superar cada uno de los RA del módulo o bien, podemos mediar y superar el módulo teniendo alguno suspenso, siempre que la media sea 5.

Al finalizar el módulo, cada uno los CE asociados a su RA deben estar recogidos en alguna prueba de calificación, es decir serán evaluados todos los CE.

Para ajustar la nota del RA2 (en el ejemplo) se tendrá el ajuste de la calificación establecida en el Plan de Empresa, de la Estancia en Empresa. Para los RA impartidos en la empresa, el porcentaje asociado podrá

ser total o parcial. En este caso (parcial) se debe especificar el porcentaje asignado a la empresa y el asignado al centro. Se deberá aplicar el acuerdo departamental sobre la evaluación de la Estancia en Empresa y la repercusión en el módulo.

Calificación final del RA/RAs asignados a empresa

Cada docente indicará la forma de valorar la estancia en empresa y ajustar la nota del módulo, teniendo en cuenta lo que considere oportuno, que quedará reflejado en la programación.

El profesorado debe establecer qué ponderación le dará a la Estancia en Empresa relacionado con el RA que haya incluido en el Plan de Formación en Empresa. El ajuste de la nota con la nota de EE se realiza al final del curso, en la primera o segunda convocatoria ordinaria de junio.

Ejemplo 1: la valoración en la Estancia en Empresa se considera APTO.

La calificación final del RA2 se fijará del siguiente modo, teniendo en cuenta que el RA2 (centro empresa) tiene un peso ponderado del 10 %; (centro: 8% + Estancia en Empresa: 2%)

- Nota obtenida en RA 2 en el centro: 5,5
- Si supera el RA2 en la empresa y tiene APTO, se añadirá un 2% más a la nota. En caso contrario: no suma.
- Nota final del RA2: $(5,5 \times 0,8) + 2 = 6,4$

7.3. Criterios de evaluación

Las faltas de asistencia y retrasos injustificados suponen un grave perjuicio para la formación del alumno, el correcto discurrir de las clases, así como una desconsideración hacia los profesores y los compañeros afectados. Esto afectará negativamente en la ponderación de resultados.

Una vez comenzadas las clases, es posible que no se permita la incorporación de los alumnos que lleguen tarde al primer periodo lectivo del bloque formativo y, por tanto, no pueda participar en las actividades que se estén realizando. Será el profesor el que estime, en cada caso, la incorporación o no del alumno a las actividades formativas, cuando el retraso no sea justificado.

Actitudes específicas

Teniendo presente que la Formación Profesional se orienta no solo a la adquisición de conocimientos sino sobre todo a la adquisición de competencias profesionales, se deduce que los contenidos actitudinales constituyen en muchas ocasiones el elemento que completa la competencia de un profesional y, por lo tanto, deben ser trabajados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de los contemplado en el Reglamento de Régimen Interno y en el Plan de Convivencia del Centro, a continuación, se detallan, sin tener en cuenta un orden de prioridades, las principales actitudes que se trabajará y evaluarán en el desarrollo de las actividades propuestas en la programación del Módulo:

- Interés e iniciativa por el trabajo.
- Planificación de su trabajo y el de los demás.
- Tenacidad y perseverancia en la búsqueda de soluciones a los problemas.
- Observación de las normas y canales de información, tanto con profesores como con sus compañeros, integrándose en el trabajo en equipo.
- Manifestación de juicios críticos y autocríticos ante proyectos audiovisuales, guiones, etc.
- Interpretación y ejecución con diligencia de las instrucciones que recibe.
- Respeto y cumplimiento de las normas de convivencia del centro.
- Realización de su trabajo con un mínimo de iniciativa, autonomía personal y capacidad de toma de decisiones y responsabilidad.
- Coordinación con sus compañeros en tareas de desarrollo de su trabajo.
- Respeto por las normas generales establecidas en el centro educativo, así como las específicas de uso de instalaciones y recursos que hay que utilizar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de este Módulo. Iniciativa en la toma de decisiones y en la propuesta de mejoras en la puesta en prácticas de las actividades que se van a desarrollar:
 - Observación y análisis crítico.
 - Realización de las actividades prácticas en tiempo y forma.
 - Autoevaluación de la calidad técnica y estética de su trabajo.

Actividades y pruebas evaluables

- No se recogerá ningún trabajo fuera de fecha.
- Los alumnos/as que no puedan asistir a alguno de los exámenes, controles u otros procedimientos de evaluación en las fechas establecidas por la profesora/a, tendrán que recuperar los mismos a través de los procedimientos de recuperación descritos en la presente programación.
- También será obligatoria la asistencia a las actividades realizadas en el centro o fuera de él.
- En el caso de no superar el módulo en la primera convocatoria ordinaria, los alumnos podrán acudir a la segunda convocatoria ordinaria que tendrá lugar el 17 junio. En ella deberán examinarse de todos los contenidos impartidos durante el curso y entregar los trabajos que indique el profesor.

8. 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 trimestre.

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

Evaluación final extraordinaria tras agotar las 4 ordinarias

El presente módulo es susceptible de contar con una prueba de evaluación extraordinaria que se realizará también en el mes de junio para todos aquellos alumnos que no superen el curso mediante las 4 convocatorias ordinarias, máximo 2 por curso. Dicha prueba consistirá en:

- a) Un examen/es que contemplarán todos los contenidos teórico-prácticos desarrollados en las diferentes unidades de trabajo a lo largo del curso y deberán superarse con al menos un 5 (en ningún caso se realizarán redondeos al alza cuando se obtiene una nota inferior a 5).
- b) Actividades prácticas solicitadas por el profesor. La fecha de entrega de estas actividades será la misma que la del examen teórico-práctico. Sólo 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.

9. 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 con el número total de horas del módulo, a lo largo de todo el curso académico que en este caso **serán X faltas**, recibiendo el **primer apercibimiento a las X 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.

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

El alumnado que no supere el módulo en la primera convocatoria ordinaria (junio 1) deberá ser tutorizado por el profesor para presentarse a la segunda convocatoria ordinaria (junio 2), 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: prácticas, pruebas escritas, trabajos...

Se debe explicar en qué va a consistir esta prueba y cómo se va a evaluar.

11. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero

Se debe indicar cómo se va a hacer el control y seguimiento de las personas que tengan pendiente un módulo de primero cuando estén cursando segundo, indicando cómo va establecerse la relación, cuántas veces por semana se va a atender al alumnado pendiente, qué tipo de tareas se les va a encomendar, cuándo se le va a evaluar y mediante qué instrumentos. También se debe indicar los criterios de evaluación y de calificación.

12. 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).

13. 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 animación.
- Visitas a certámenes de animación, como Animac Lleida

- 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.
- 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).
- 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

14. Valoración de la práctica docente y de la programación

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

Autoevaluaciones llevadas a cabo por del 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.

15. Probidad ROFC

En cuanto a probidad me acojo al ROFC