DISEÑO, DIBUJO Y MODELADO PARA ANIMACIÓN

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 2
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 6
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 7
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 12
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 26
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 27
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 28
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS_____ 31
9. EVALUACIÓN_____ 34
9.1 Introducción_____ 34
9.2 Procedimientos de evaluación_____ 34
9.3 Criterios de calificación_____ 36
9.4. Procedimientos de recuperación_____ 37
9.5 Actitudes específicas_____ 39
9.6 Procedimiento de pérdida del derecho a la evaluación continua_____ 41
9.7 Calificación de Mención Honorifica_____ 42
10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO_____ 42
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS_____ 43

1. INTRODUCCIÓN

El módulo de Diseño Dibujo y Modelado para Animación se desarrolla en un total de 170 horas, distribuidas en 5 horas semanales, durante los diez meses del primer curso del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos (Grado D).

La normativa principal que desarrolla el contenido y la organización de las enseñanzas de este ciclo formativo es:

- **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 por el que se fijan las enseñanzas mínimas.
- **Decreto 54/2013,** de 20 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el plan de estudios del ciclo formativo de Formación Profesional de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- **Ley Orgánica 3/2022**, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (LOOIFP)
- **Real Decreto 659/2023,** de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- **DECRETO 27/2025**, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la ordenación y organización del Sistema de Formación Profesional de la Comunidad de Madrid.
- **Resolución del 17 de junio** de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial por la que se dictan Instrucciones sobre la ordenación y la organización de los grados D y E de formación profesional para el año académico 2025-2026.

En los siguientes epígrafes se desarrollarán la programación completa del módulo, si bien debe tenerse en cuenta que durante el desarrollo del curso podrán suceder distintas circunstancias que obliguen a realizar adaptaciones en la misma, lo que se comunicará al alumnado para que, en todo momento, conozca los contenidos, actividades y criterios de evaluación del presente módulo.

1.1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

Según el Real Decreto 1681/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título, la formación del presente módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** a) b) c) d) j) k) l) m) n), ñ), o), p), q) y r) del ciclo formativo y las **competencias** a) b) c) d) j) k) l) m) n), ñ) y o) del título.

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

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 del 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.

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.

1.1.2 COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL CF PARA EL MÓDULO

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.

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.

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
RA1	Diseña y crea personajes, escenarios y atrezo para animación, valorando la utilización de distintos métodos plásticos y tecnológicos.	**20%**
RA2	Define el aspecto visual final de la animación, valorando la utilización de las herramientas plásticas materiales y/o virtuales necesarias.	**20%**
RA3	Elabora el storyboard y animáticas (leica reel) de un proyecto de animación, analizando las necesidades de acción, ritmo y narrativa del proyecto.	**20%**
RA4	Modela escenarios, personajes y decorados definitivos para la realización de animaciones stop motion, valorando la idoneidad de la elección de las herramientas plásticas y/o virtuales necesarias.	**20%**
RA5	Modela en 3D personajes, escenarios, atrezo y ropa, analizando las características del empleo de diferentes tipos de software.	**20%**
	TOTAL	**100%**

Para alcanzar estos resultados se realizarán, junto al desarrollo de los contenidos, actividades prácticas específicas que permitan completar al alumno/a las capacidades necesarias para supervisar y gestionar todo tipo de productos audiovisuales.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para aprobar el módulo el alumno/a deberá superar **todos los resultados de aprendizaje (RA)** del módulo. A continuación, se señalan, para cada RA, los criterios de evaluación (CE) que llevan asociados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA1. Diseña y crea personajes, escenarios y atrezo para animación, valorando la utilización de distintos métodos plásticos y tecnológicos. (20%)	
a) Se ha decidido el método básico que hay que utilizar (tipología de líneas, nivel de concreción o abstracción y proporcionalidad, entre otros), para el diseño de personajes, escenarios y atrezo adecuados para un proyecto de animación, a partir del análisis de sus requerimientos y del estudio de bocetos y diseños de diferentes autores.	**15%**
b) Se han decidido los materiales que se van a utilizar, a partir de la valoración de su idoneidad para cada diseño, en función de las características del proyecto.	**15%**
c) Se han realizado bocetos a lápiz y por ordenador figurativamente reconocibles de personajes, escenarios y elementos de atrezo, a partir de la interpretación de los conceptos propuestos en el proyecto.	**15%**
d) Se han realizado versiones en diferentes estilos de dibujos de personajes, escenarios y elementos de atrezo con arreglo a los valores expresivos, descriptivos y dramáticos especificados en el guión literario y en la biblia de personajes.	**15%**
e) Se han representado tridimensionalmente los bocetos, respetando las proporciones y acabados de los dibujos originales en diferentes materiales modelables (plastilina, arcilla, pasta de papel u otros)..	**20%**
f) Se han elaborado los diseños con diferentes herramientas plásticas materiales o por ordenador, optimizando los recursos gráficos y fuentes disponibles y adecuándose a la dimensión del proyecto	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Define el aspecto visual final de la animación, valorando la utilización de las herramientas plásticas materiales y/o virtuales necesarias (20%)	
a) Se han realizado informes de comparación de tramas argumentales con su aspecto visual, a partir del análisis de diferentes productos de animación.	**10%**
b) Se han relacionado los personajes, el vestuario, los decorados y las expresiones con los posibles targets de público, recogiendo los resultados en un dossier.	**10%**
c) Se ha realizado un estudio estadístico de colores, expresiones, rasgos, vestuarios y decorados asignados a diferentes narraciones, mediante la realización de un test con diferentes públicos del entorno cercano al aula.	**10%**
d) Se han definido los aspectos visuales concretos de un proyecto de animación determinado, categorizando subjetivamente su importancia en un dossier.	**10%**
e) Se ha realizado la incorporación de los aspectos visuales previamente estudiados a un conjunto de imágenes representativas del producto final.	**20%**
f) Se han definido las escalas, diferentes posturas, expresiones e indicaciones necesarias para el modelado, mediante la elaboración de hojas de modelo y hojas de giro de los personajes.	**20%**
g) Se han descrito las características de cada elemento visual y la iluminación de cada secuencia, pintando física y/o virtualmente los estudios de color definitivos.	**10%**
h) Se ha realizado el ajuste de los recursos disponibles y medios de exhibición, reproducción y publicación, elaborando las cartas de color.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Elabora los storyboard y animáticas (leica reel) de un proyecto de animación, analizando las necesidades de acción, ritmo y narrativa del proyecto (20%)	
a) Se han definido las bases del ritmo y la continuidad del proyecto de animación, a partir del análisis del lenguaje audiovisual y los conceptos de silencio, espacio en off y elipsis.	**25%**
b) Se han definido los encuadres y el acting de los personajes, dibujando física y/o digitalmente las viñetas correspondientes a cada plano del guión técnico.	**25%**
c) Se han determinado los movimientos de cámara, entradas y salidas de personajes y modificaciones de los escenarios, dejando fotogramas clave y realizando pequeñas animaciones de los encuadres y/o personajes sobre la digitalización del storyboard.	**20%**
d) Se han temporizado los planos y se ha ajustado el ritmo a la narrativa del proyecto, realizando el montaje secuencial de los distintos dibujos del storyboard con las herramientas de edición adecuadas.	**20%**
e) Se han interpretado y deducido del guion los sonidos, músicas y diálogos, grabando voces sincrónicas y elaborando un borrador de sonido sobre el montaje del storyboard.	**5%**
f) Se ha modificado el storyboard sustituyendo los dibujos no pertinentes tras el visionado crítico de la animática.	**5%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Modela escenarios, personajes y decorados definitivos para la realización de animaciones stop motion, valorando la idoneidad de la elección de las herramientas plásticas y/o virtuales necesarias (20%)	
a) Se ha definido la fragmentación de los diseños originales, indicado las proporciones y los elementos que serán modificables por fotograma o sustituibles, elaborando una lista de los elementos que hay que modelar.	**20%**
b) Se ha valorado la cantidad necesaria de cada material para la construcción de personajes, escenarios y atrezo, consignándolo en una lista de necesidades.	**20%**
c) Se han modelado los elementos necesarios en los materiales adecuados: pasta de modelar, madera, arena, tela, cartón u otros, ateniéndose a las escalas correspondientes según el storyboard.	**20%**
d) Se han analizado las necesidades de sustentación, limitación y temporización del movimiento, diseñando los elementos pertinentes no visibles.	**20%**
e) Se ha diseñado un sistema de clasificación y almacenaje de modo seguro de los modelos y elementos animables, según el plan de trabajo, para su fácil localización y recuperación, protegiéndolos de su deterioro por factores ambientales.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA5. Modela en 3D personajes, escenarios, atrezo y ropa, analizando las características del empleo de diferentes tipos de software (20%)	
a) Se han determinado los tamaños finales, los métodos de modelado, la escala final y las características de movimiento de cada objeto, elaborando un listado de elementos que hay que modelar.	**10%**
b) Se ha optimizado la geometría generada escaneando los modelos físicos (esculturas).	**20%**
c) Se ha elegido el método de modelado (nurbs, polígonos, subdivision surfaces) atendiendo a las características del modelo que hay que realizar.	**10%**
d) Se han modelado en tres dimensiones personajes, escenarios y elementos de atrezo, ajustándose a las hojas de modelo y de giro.	**30%**
e) Se ha realizado el modelado por separado de los diferentes movimientos faciales para la vocalización y para las expresiones dramáticas de cada personaje, agrupándolos y archivando los resultados para su posterior uso en la preparación del personaje para animación..	**10%**
f) Se ha modelado la ropa necesaria sobre los modelos, mediante patrones virtuales, respetando los diseños de las hojas de modelo.	**10%**
g) Se ha diseñado un sistema de archivado de los ficheros de los modelos con los nombres correspondientes según versiones y en los lugares pertinentes, para su fácil recuperación y utilización.	**10%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ª EV	3ª EV	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
UD1 La forma	X			X				
UD2 La representación gráfica	X			X				
UD3 La narrativa gráfica	X			X				
UD4 El storyboard	X					X		
UD5 La animática		X				X		
UD6 El aspecto visual final		X			X			
UD7 Diseño y modelado 3D de escenarios	X	X					X	X
UD8 Diseño y modelado 3D de personajes	X		X				X	X
UD9 FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)			X	X	X	X	X	X

UD1 La forma	HORAS: 10	RA: 1	CE: 1a, 1b, 1c, 1e, 1f

CONTENIDOS

- La percepción visual.
- Forma e imagen. Estructura y apariencia exterior.
- Análisis de las formas de la naturaleza. Procesos de abstracción y síntesis.
- Forma estática y dinámica. El ritmo.
- Proporciones, simplificación y funcionalidad.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios: dibujos de abstracción y simplificación 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s de las actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UD2 La representación gráfica	HORAS: 10	RA: 1	CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f

CONTENIDOS

- Normas DIN, UNE, ISO. Elementos esenciales para la correcta croquización y
- acotación.
- Diferencias de diseño en 2D y 3D. Materiales.
- Conceptos básicos de dibujo. La forma bi y tridimensional y su representación
- sobre el plano.
- Simplificación de formas: De Caravaggio a Picasso.
- Escalas. Campos de aplicación.
- La proporción en el cuerpo humano. Nociones básicas de anatomía.
- Análisis de la personalidad del personaje.
- El diseño del espacio habitable. Arquitectura y urbanismo. Interiorismo y ambientes.
- Escenografía y decorado. Elementos visuales y plásticos.
- La representación tridimensional.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios: dibujos de anatomía, perspectiva, dibujo expresivo 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado o No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UD3 La narrativa gráfica	HORAS: 10	RA: 1	CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f

CONTENIDOS

- Composición. Expresividad de los elementos formales en el campo visual.
- El cómic. Evolución del género.
- Investigación y búsqueda de fuentes utilizando todos los recursos posibles reales y/o virtuales.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios: proyecto colectivo y colaborativo de dibujo. 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UD4 El storyboard	HORAS: 15	RA: 3	CE: 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f

CONTENIDOS

- Conceptos básicos de composición de plano.
- Documentación: Análisis de los clásicos del storyboard.
- La imagen fija y en movimiento.
- Análisis de películas de diferentes géneros.
- Elaboración del storyboard:
- Representación del movimiento en viñetas.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Proyecto: Elaboración de un storyboard 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para la prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UD5 La animática	HORAS: 15	RA: 3	CE: 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f

CONTENIDOS

- Imágenes secuenciadas.
- Del cine al cómic y del cómic al cine.
- Grabación de sonido sincrónica.
- Nociones básicas de edición sonora:
  - Mono y estéreo.
  - Transiciones y niveles.
  - Filtros y efectos.
  - Edición multipista.
- Elaboración de la animática:
  - Dramatismo del sonido: Análisis de los clásicos.
  - La banda sonora:
    - Componentes de la banda sonora: Diálogos, músicas, foley y efectos.
    - La banda internacional de sonido: Los stems.
    - Los planos sonoros.
    - Las leyes de la narrativa audiovisual y el montaje. Ritmo audiovisual.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Proyecto: elaboración de una animática 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para la actividad del resumen 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UD6 El aspecto visual final	HORAS: 20	RA: 2	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h

CONTENIDOS

- Expresividad y códigos visuales aprendidos.
- Observación y análisis de la estética contemporánea. Las modas.
- Observación y análisis de la naturaleza.
- Elaboración de las hojas de modelo:
  - Hoja de construcción.
  - Hoja de giro del personaje (turnaround).
  - Hoja de expresiones.
  - Hoja de poses.
  - Hoja de tamaños comparativos.
  - Otras hojas de modelo.
- La luz definidora de formas. Luz natural y artificial. Representación bidimensional del volumen.
- El claroscuro. Las relaciones de valor en la representación sobre el plano de la
- forma tridimensional. Valores expresivos de la luz.
- Elaboración de la carta de color:
  - Teoría del color y sistemas de clasificación. Valores expresivos y descriptivos.
  - El color como fenómeno físico y visual. Color luz y color pigmento
  - Expresividad del color. Relatividad. Códigos e interpretaciones.
  - Elaboración de los estudios de color.
- Definición del estilo de la animación:
  - Comparación de productos de animación.
  - Elaboración de dossier de aspectos visuales.
  - Realización de test de públicos.
  - Elaboración de estadísticas de colores, expresiones, rasgos, vestuarios y decorados.
  - Elaboración de imágenes representativas del producto final.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios y práctica: • Elaboración del aspecto visual completo de un escenario y un personaje • Ejercicios de dibujo de aspecto visual. 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa

INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%
CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	
En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.	

UD7 Diseño y modelado 3D de escenarios	HORAS: 45	RA: 4,5	CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g
CONTENIDOS			
• Elaboración de la lista de elementos que hay que modelar • Análisis de la documentación de dirección: Guion literario, guion técnico, biblia de personajes y storyboard. • Escalado. • Fragmentación de los modelos. • Animación por modificación y por sustitución: Modelado de elementos repetidos. • Reconstrucción tridimensional de la visión espacial de los modelos: • Modelado por ordenador: Las herramientas y el trabajo compartido.			• Los programas de modelado 3D. • Interpretación de la documentación procedente de la dirección artística: Bocetos (escenarios y props) y esculturas. • Preparación del modelado: • Elección del procedimiento de modelado. • Superficies nurb. • Polígonos. • Subdivision surfaces. • Optimización de los modelos. • Finalización, nomenclatura y archivado de las superficies generadas.
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			**INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**

1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios y actividades procedimentales: • Modelado de diferentes elementos en 3D • Proyecto: Diseño y modelado de un escenario 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%
CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	
En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.	

UD8 Diseño y modelado 3D de personajes	HORAS: 45	RA: 4,5	CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g

CONTENIDOS

- Elaboración de la lista de elementos que hay que modelar:
- Análisis de la documentación de dirección: Guion literario, guion técnico, biblia de personajes y storyboard.
- Escalado.
- Fragmentación de los modelos.
- Animación por modificación y por sustitución: Modelado de elementos repetidos.
- Reconstrucción tridimensional de la visión espacial de los modelos:
  Construcción de esqueletos y sistemas de sujeción.
- Materiales de modelado. Materiales clásicos en la animación: Pasta de modelar, madera, arena, tela y cartón, entre otros.
- Elección de los materiales: Rígidos y moldeables.
- Lenguaje corporal y gestual.
- Almacenamiento, clasificación y conservación de los elementos de animación.
- Modelado en 3D de personajes, escenarios, atrezo y ropa:
- Modelado por ordenador: Las herramientas y el trabajo compartido.
- Los programas de modelado 3D.
- Elaboración del listado de elementos que hay que modelar.
- Escaneado en 3D de los modelos físicos.
- Interpretación de la documentación procedente de la dirección artística: Bocetos (personajes, escenarios y props) y esculturas.
- Análisis de las deformaciones gestuales.
- Preparación del modelado:
- Carga de los modelos de referencia procedentes de escáner 3D y/o model sheets y turnaround en 2D.
- Elección del procedimiento de modelado.
- Superficies nurb.
- Polígonos.
- Subdivision surfaces.
- Otros.
- — Elaboración de personajes.
- — Elaboración de escenarios.
- — Elaboración de atrezo y props.
- — Elaboración de ropa mediante patrones.
- — Optimización de los modelos.
- — Finalización, nomenclatura y archivado de las superficies generadas.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Ejercicios y actividades procedimentales: • Modelado de diferentes elementos en 3D • Proyecto: Diseño y modelado de un escenario 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Entregas de ejercicios y prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%
CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	
En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.	

UD9 FFE	**HORAS: 140 (Repartidas entre todas las UD)**	**RA: 1, 2, 3, 4, 5**	**CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g**

CONTENIDOS
• 10% de todos los RA del módulo

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	**INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**
1. Fase de Formación en la Empresa	1. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Superado / No superado	1. 10% (de todas las UD)

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN
En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s de las actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.

UNIDADES DIDÁCTICAS	RA y CE	% Ponderado de los RA y CE	% de Reparto	TOTAL
Actividades procedimentales: 70% sobre el total				
UD1 La forma	1a, 1b, 1c, 1e, 1f	5%	70%	3,5%
UD2 La representación gráfica	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f	5%		3,5%
UD3 La narrativa gráfica	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f	5%		3,5%
UD4 El storyboard	3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f	15%		10,5%
UD5 La animática	3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f	15%		10,5%
UD6 El aspecto visual final	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h	15%		10,5%
UD7 Diseño y modelado 3D de escenarios	4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g	20%		14%
UD8 Diseño y modelado 3D de personajes	4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g	20%		14%
PRUEBAS ESCRITAS TEÓRICO-PRÁCTICAS: 20% sobre el total				
UD1 La forma	1a, 1b, 1c, 1e, 1f	5%	20%	1%
UD2 La representación gráfica	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f	5%		1%
UD3 La narrativa gráfica	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f	5%		1%
UD4 El storyboard	3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f	15%		3%
UD5 La animática	3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f	15%		3%
UD6 El aspecto visual final	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h	15%		3%
UD7 Diseño y modelado 3D de escenarios	4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g	20%		4%
UD8 Diseño y modelado 3D de personajes	4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g	20%		4%
FFE: 10% sobre el total				

UD9: FFE	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g	100%	10%	10%
TOTALES		**100%**	**100%**	**100%**

5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO

Durante el curso se trabajará con **metodologías activas** a través de proyectos a realizar en colaboración con otros ciclos formativos que permitan un mejor desarrollo de los resultados de aprendizaje que debe adquirir el alumno/a.

En este módulo participa en los siguientes proyectos del Centro con los que se pretende desarrollar el trabajo conjunto de los alumnos/as de distintos ciclos y potenciar su integración en el entorno del centro educativo.

5.1 ACTIVIDADES DE CENTRO PROGRAMADAS

- CortoXpress, en el que todo el alumnado del centro participa en la producción de varios cortometrajes cinematográficos en 24 horas al final del primer trimestre.
- Semana de la Animación, que se desarrollará en el mes de marzo, en el que el alumnado participa en charlas y coloquios con profesionales del sector.

6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)

Este ciclo formativo se desarrollará en régimen general con un total de 500 horas de formación en empresa u organismo equiparado, de las que 140 horas se realizarán en el tercer trimestre del primer curso.

El 10% de los resultados de aprendizaje del presente módulo profesional de Planificación de Proyectos Audiovisuales será impartido en la empresa u organismo equiparado conforme a lo que se detalla en la siguiente tabla:

RA	% A IMPARTIR EN EL CENTRO	% A IMPARTIR EN LA EMPRESA
1	90%	10%
2	90%	10%
3	90%	10%
4	90%	10%
5	90%	10%

La evaluación de la FFE será de “SUPERADO” O “NO SUPERADO”. Teniendo en cuenta que todos los RA y CE se comparten entre la formación en el Centro y en la empresa u organismo equiparado, según los porcentajes establecidos anteriormente, la calificación de superado supondrá que el alumno/a mantiene la calificación obtenida en el Centro para el módulo.

En el caso de no superar la FFE, la repetición de la misma, tal y como se indica en la programación del ciclo, se realizará solo a los efectos de completar las horas de formación en empresa u organismo equiparado necesarias para obtener la titulación correspondiente, de manera que no afectará a la evaluación del alumno en las sesiones finales ordinaria y, en su caso, extraordinaria, de este módulo profesional.

7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología tendrá un carácter **teórico-práctico e integrador** potenciando el **aprendizaje basado en proyectos** y seguirá 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/a ya posee.

- Funcionalidad en los aprendizajes, es decir, que vaya a ser aplicado por el alumno/a 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 proyectos en las que el alumnado sea el autor de su propio aprendizaje.

- 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.

- Integración del principio de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres y la prevención de la violencia de género, la prevención de la violencia sobre la infancia y la adolescencia y el respeto y la no discriminación por motivos de orientación y diversidad sexual e identidad o expresión de género.

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.

Debido al alto contenido procedimental de este módulo, de las cinco horas semanales, con carácter general, dos serán para explicaciones en clase y tres para actividades procedimentales. Las sesiones para explicaciones serán apoyadas con vídeos, presentaciones y esquemas que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. Para el desarrollo de contenidos procedimentales a través de proyectos y ejercicios, se solicitarán a diario trabajos y otras actividades 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.

- Los contenidos serán expuestos y explicados por el profesor/a a través de la proyección de presentaciones, vídeos y otros recursos educativos en línea, así como otros apuntes que pueda facilitar el profesor/a en cada caso, para reforzar distintos aspectos del módulo.

- 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.

- Las explicaciones se apoyarán también con proyecciones audiovisuales, bibliografía y otros materiales didácticos y recursos digitales que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. En las actividades, en la media de lo posible, se potenciará el uso de archivos digitales y del trabajo en línea, evitando el uso de papel.

- Todas las exposiciones teóricas implicarán la participación del alumno/a mediante 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.

- Este módulo participa en proyectos de centro. Dichos proyectos se apoyarán en el uso de recursos digitales y permitirán reforzar el desarrollo de los contenidos del módulo, así como el desarrollo de aptitudes de colaboración y trabajo en equipo.

- La elaboración de algunos trabajos podrá implicar 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 a modo de visitas a distintos centros de producción.

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de las clases se contará con un aula equipado con un ordenador con conexión a Internet, proyector y pantalla de proyección / monitor / pantalla interactiva y equipo de sonido. Además, se contará con un equipo informático dotado de programas de diseño y modelado 3D, y conexión a Internet, para cada alumna/o desde el que podrán realizar el seguimiento de las clases, así como la realización de todos los proyectos y actividades que se planteen. También hay paletas gráficas a disposición del alumnado como equipamiento complementario en el aula. Además, durante el desarrollo de algunas prácticas se compartirá con otros módulos un aula con mesas, fondo para grabaciones e impresoras 3D de filamento y resina.

Para el desarrollo de las sesiones de dibujo, se cuenta con un aula de dibujo, equipada con un ordenador con conexión a Internet, proyector y pantalla de proyección / monitor / pantalla interactiva y equipo de sonido con mesas de trabajo. También se cuenta con materiales para realizar diferentes técnicas de dibujo.

El alumnado necesitará contar, para uso individual, un pendrive o disco duro externo que utilizarán para el almacenamiento de las actividades realizadas y de los apuntes u otros materiales facilitados en las clases, evitando en la medida de lo posible el uso de papel en las sesiones de modelado.

Para las clases de dibujo el alumnado necesitará traer para uso individual un cuaderno de dibujo de tamaño A4 y lapiceros de dibujo de mina dura y blanda, así como de otros recursos y materiales que se puedan requerir para las actividades.

Para apoyar las clases, se utilizarán, entre otros, los siguientes recursos digitales, aplicaciones y programas informáticos:

- Correo electrónico de EducaMadrid
- Plataforma Google Workspace a través de EducaMadrid y todos los recursos que proporciona la misma (Classroom, Google docs, Drive, Calendar, Meet, etc.)

- Adobe Creative Cloud
- Microsoft 365, OpenOffice y otros procesadores de texto.
- Google Chrome, Mozilla Firefox y otros navegadores.
- Google, Bing y otros buscadores.
- Librerías de modelos 3D: Turbosquid, Sketchfab, Polyhaven…
- Head Model Studio, Magic Poser, Action Anatomy
- Autodesk Maya
- Blender
- Metashape
- Cura Slicer
- Chitubox
- Creality Print
- Gimp
- Canva
- Krita
- YouTube
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tik Tok
- Twitch
- VLC
- QuickTime
- Celtx
- Twitch
- SoundCloud, PremiumBeat, Audionity, Artlist, Jamendo, Bensound, YouTube Audio Library, Epidemic Sound y otras plataformas para la descarga de música y efectos de sonido libres de derechos.

Además, para el desarrollo de los proyectos y actividades, el alumnado deberá navegar y buscar información de distintas webs institucionales y de empresas privadas, así como en blogs profesionales.

Los alumnos/as deberán disponer de un equipo informático y conexión a Internet para la realización de actividades fuera del aula. Siempre que sea posible se potenciará, para estas actividades, el uso de software de licencia libre. Además del almacenamiento en la nube que les proporciona Cloud y Drive, también deberán contar con un disco duro para uso individual, que utilizarán para el almacenamiento de las actividades realizadas (sobre todo para los archivos de vídeo y 3D que necesitan de gran capacidad) y de los apuntes u otros materiales facilitados en las clases, evitando de ese modo el uso de papel.

Para la formación teórica se utilizarán presentaciones, apuntes y otros recursos elaborados por el profesor/a, documentos digitales y audiovisuales y diferentes referencias bibliográficas. También podrán utilizarse materiales elaborados por los alumnos/as y supervisados por el profesor/a.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación será por tanto una constante a lo largo del desarrollo de este módulo y se potenciará específicamente a través del uso de equipos y plataformas informáticas, Internet y materiales y equipos audiovisuales.

9. EVALUACIÓN

9.1. INTRODUCCIÓN

El ciclo de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos es de modalidad presencial y la legislación vigente exige la asistencia continuada a todos los módulos que lo integran. Por ello, la no asistencia a los mismos podrá suponer la pérdida de matrícula, según los términos establecidos:

- Cuando el alumno/a falte **7 días lectivos (consecutivos o no) durante los 10 primeros días lectivos.** El/la tutor/a lo pondrá en conocimiento de la directora que procederá a la comunicación al alumno/a, quien tendrá tres días hábiles para presentar justificantes al tutor/a.

- Cuando un alumno/a alcance un número de **faltas de asistencia injustificadas igual o superior al 15%** de las horas de formación que correspondan al **total de los módulos** en que el alumno/a esté matriculado, el director del centro, a propuesta del tutor del grupo de alumnos/as, acordará la anulación de la matrícula que se hubiese formalizado. Asimismo, será causa de dicha baja de matrícula la inasistencia no justificada del alumnado a las actividades de todos los módulos en que esté matriculado durante un periodo de **15 días lectivos consecutivos**.

- Una vez recibida la comunicación del 15% o 15 días consecutivos el alumno/a dispondrá de 5 días hábiles para presentar alegaciones y documentación justificativa al tutor/a.

9.2 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del alumno/a se tendrán en cuenta todos resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación señalados en la presente programación.

Los **procedimientos de evaluación y los instrumentos de calificación** que van a utilizarse a lo largo del curso son:

1. Prueba teórica-práctica: escala numérica de 1 a 10. Sobre los contenidos desarrollados en las diferentes unidades didácticas. Cada pregunta y ejercicio tendrá especificada su puntuación y modo de calificación. Para superar esta prueba deberá obtenerse una nota mínima de 5 sobre 10 y en ningún caso se redondeará al alza una nota inferior a 5 puntos. Podrán contener peguntas cortas, ejercicios prácticos y preguntas de tipo test, entre otras fórmulas. En todo caso, se informará siempre al alumno del tipo de examen antes de la realización del mismo.

2. Actividades procedimentales de enseñanza-aprendizaje: escala numérica de 1 a 10, según rúbricas de corrección. Todas las actividades serán obligatorias en cuanto a tema, desarrollo, estructura, modo y fecha de entrega, no puntuándose en caso de incumplir alguno de estos requisitos. No se recogerá ningún trabajo fuera de fecha. Para superar esta parte práctica deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior y en ningún caso se redondeará al alza una nota inferior a 5 puntos. Las rúbricas para las actividades prácticas podrán incluir, entre otros, los siguientes criterios: presentación de la actividad, uso de recursos TIC´s, investigación, desarrollo y elección del tema; comprensión y realización de los objetivos, organización de la producción, uso adecuado de los equipos y material de trabajo, resolución de problemas, resultado final, nivel de coherencia y exhaustividad de la documentación, materiales y memoria de trabajo entregada. En los trabajos en grupo, se valorará también el grado de participación de cada alumno y la compenetración del grupo (trabajo en equipo). Todas las actividades deben entregarse en el plazo establecido.
También será obligatoria la asistencia a las actividades que se organicen en el centro o fuera del mismo en horario lectivo.

3. Actitudes específicas: la actitud, el interés demostrado durante el desarrollo de las clases y las actividades procedimentales, la puntualidad y la participación serán también calificadas en la nota final del módulo asociadas a las distintas actividades de enseñanza-aprendizaje y conforme

a lo que se especifica en el apartado 9.5 de la presente programación. De hecho, dado el alto contenido práctico del módulo, la no asistencia continuada a las clases implica también la no realización de actividades evaluables, tanto en las clases de contenido práctico como teórico.

4. FFE: el porcentaje de los resultados de aprendizaje de este módulo adquirido en la empresa u organismo equiparado será valorado por el tutor de la empresa responsable de la fase de formación en los términos de «superado» o «no superado». Esta valoración formará parte de la calificación final del módulo, según lo señalado en la normativa vigente, así como lo especificado en el apartado 6 de esta programación.

Otros aspectos a considerar:

Los alumnos/as que **no puedan asistir** a alguno de las pruebas u otros procedimientos de evaluación en las fechas establecidas por el profesor/a, tendrán que recuperar los mismos a través de los *procedimientos de recuperación* descritos en la presente programación.

Las **faltas de ortografía** que los alumnos/as presenten en los exámenes o ejercicios prácticos podrán ser penalizadas con hasta un punto sobre la nota de dichos procedimientos de evaluación.

9.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el apartado 4 se han definido, para cada Unidad Didáctica (UD), los Resultados de Aprendizaje (RA) y los Criterios de Evaluación (CE), así como su ponderación, Además, se han especificado los procedimientos de evaluación, los instrumentos de calificación y su porcentaje de reparto en cada Unidad. **En el caso de no realizarse alguna de las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.**

Trimestralmente se le dará al alumno/a una calificación orientativa de su proceso de aprendizaje. No obstante, la calificación final del módulo será la que figure en el **Acta de Evaluación Ordinaria del mes de junio.**

La **nota de la evaluación ordinaria** se calculará según los RA y los CE trabajados en las unidades didácticas y teniendo en cuenta la ponderación establecida para los distintos RA:

- RA1: 20%
- RA2: 20%
- RA3: 20%
- RA4: 20%
- RA5: 20%

Para **superar la evaluación ordinaria** es necesario que **todos los RA trabajados e incluidos estén superados. Con uno o varios RA no alcanzados, la calificación será de un máximo de 4.** En estos casos, el alumno/a deberá recuperar los RA en la convocatoria extraordinaria. **En ningún caso se redondeará al alza una nota inferior a cinco puntos.**

9.4 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

a) En **evaluación ordinaria**, aquellos alumnos/as que no hayan superado todos los RA en las pruebas teórico-prácticas planteadas a lo largo del curso realizarán una prueba final en junio, también de carácter teórico-práctico.

b) Las prácticas, ejercicios y proyectos suspensos o no entregadas en las fechas correspondientes podrán recuperarse a través de nuevas pruebas de contenido igual o similar **en las fechas establecidas por el profesor/a**.

c) 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/as que no superen el curso ordinario. Dicha prueba consistirá en:

- Una prueba teórico-práctica que contemplará todos los RA de las diferentes unidades de didácticas.

- Presentar las actividades prácticas solicitadas por el profesor/a para superar las no aprobadas durante el curso. La fecha de entrega de estas actividades será la misma que la de la prueba teórico-práctico.

En los procedimientos de recuperación deberán superarse todos los Resultados de Aprendizaje del módulo. La nota mínima de todos ellos deberá ser de al menos 5 puntos sobre 10.

Los criterios de calificación para los apartados descritos anteriormente podrán variar en función de la evolución del curso, así como del desarrollo de los contenidos y de las diferentes actividades que puedan ir surgiendo en el desarrollo del proceso formativo. El alumno/a será informado de dichos criterios por el profesor/a.

9.4.1 Actividades de recuperación para alumnos/as con el módulo pendiente:

Los alumnos/as que cursan segundo curso del Ciclo con el Módulo pendiente tendrán derecho a los siguientes procedimientos de recuperación:

1. Prueba teórico-práctica en fechas oficiales fijadas por centro escolar. Este ejercicio versará sobre todos los RA desarrollados en el módulo y sólo se considerará superado cuando el alumno/a obtenga una nota mínima de 5 puntos sobre 10. En ningún caso se redondeará al alza una nota inferior a 5 puntos.

2. Además, al tratarse de un módulo con un alto contenido práctico, se podrán plantear actividades de recuperación encaminadas al refuerzo de las mismas. El profesor/a coordinará en todo momento estas actividades que se basarán en:

- Realización de proyectos individuales en los que se profundice sobre diversos aspectos de la materia.
- Elaboración de ejercicios sobre aquellos temas que presentan mayor dificultad para su comprensión.

Sólo se considerará superada esta segunda parte cuando el alumno/a obtenga una nota mínima de 5 sobre 10 en todas las actividades planteadas.

Por tanto, la superación del módulo pendiente estará condicionada a la obtención de una nota mínima de 5 sobre 10 en todos los RA, y no se aplicará un redondeo al alza en ninguna calificación inferior a 5 puntos.

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/a será informado de dichos criterios por el profesor/a.

9.5 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 debe deducir 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.

Las actitudes, como contenido de enseñanza, no constituyen una disciplina separada, sino parte integrante de todas las materias de aprendizaje, por lo que se realizan de forma global, trabajándose y adquiriéndose a través de las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas y evaluándose de forma conjunta con los distintos instrumentos de evaluación y calificación.

A continuación, se detallan, sin tener en cuenta un orden de prioridades, las principales actitudes que se trabajarán y evaluarán en el desarrollo del Módulo:

- Interés e iniciativa por el trabajo.
- Planificación de su trabajo, colaboración e integración con los demás.
- Tenacidad y perseverancia en la búsqueda de soluciones a los problemas.
- Desarrollo de competencias digitales.
- Observación de las normas y canales de información, tanto con profesor/aes como con sus compañeros, integrándose en el trabajo en equipo.
- Manifestación de juicios críticos y autocríticos ante proyectos audiovisuales.
- Interpretación y ejecución con diligencia de las instrucciones que recibe.
- Respeto y cumplimiento de las normas de actuación establecidas.
- 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.

Se tomará en cuenta la actitud del alumno/a en lo que respecta a los valores de tolerancia, respeto y aceptación de las normas e integración en el grupo. La realización de las prácticas implica también un trabajo en equipo al que el alumno/a deberá contribuir con esfuerzo, interés y colaboración. Se contarán positivamente las actitudes que impliquen iniciativa, investigación, rigurosidad y análisis. Además, es requisito indispensable para aprobar que se demuestre en las prácticas/proyectos la participación con responsabilidad y orden.

9.6 PROCEDIMIENTO DE PÉRDIDA DEL DERECHO A LA 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/a al término de dicho proceso. Se entenderá que el alumno/a no tiene una asistencia regular a clase cuando no asista a un mínimo del **80% de las horas** 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, aun justificadas, en número igual o superior al 20% de las horas previstas para cada módulo profesional, computadas anualmente. El incumplimiento del mínimo de asistencia previsto en este apartado implicará, a propuesta del equipo educativo, la pérdida del derecho a evaluación continua del alumno/a, teniendo este el derecho a un procedimiento extraordinario de evaluación, que consistirá en una prueba o conjunto de pruebas que determinarán la calificación final del módulo en convocatoria ordinaria. Este procedimiento será recogido en la programación del módulo".*

En el presente módulo formativo, la pérdida del derecho a "**evaluación continua"** se adquiere por acumulación de **más de un 20% de faltas de asistencia en el módulo, aun cuando se trate de faltas justificadas**. Esta acumulación se calcula en relación al número total de horas del módulo, a lo largo de todo el curso académico.

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

Los alumnos/as que por cualquier circunstancia pierdan el derecho a la evaluación continua tendrán derecho a un procedimiento de evaluación que consistirá en:

- Una prueba teórico-práctica.
- Actividades prácticas solicitadas por el profesor/a. La fecha de entrega de estas actividades será la misma que la del examen teórico-práctico.

Los criterios de calificación para los apartados descritos anteriormente podrán variar en función del desarrollo de los RA y de las diferentes actividades que puedan ir surgiendo en el desarrollo del proceso formativo. El alumno/a será informado de dichos criterios por el profesor/a. En todo caso, será necesario que las notas de las dos partes sean iguales o superiores a 5 puntos. De no ser así, el alumno/a estará suspenso y su calificación no podrá ser superior a 4 puntos.

9.7 CALIFICACIÓN DE MENCIÓN HONORIFICA

En el presente módulo profesional, se podrá otorgar la calificación de mención honorífica "mh-10" a aquellos alumnos/as que obtengan una calificación de al menos 9,5 puntos en todos los criterios evaluables, tanto teóricos como prácticos, y su calificación final del módulo sea de 10 puntos.

10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

El Centro dispone del Plan Incluyo para la Atención a las Diferencias Individuales, en el que quedan definidas y desarrolladas todas las medidas a adoptar, según las necesidades que pueda presentar el alumnado. Estas medidas deberán ser valoradas por el Departamento de Orientación para cada alumno/a en particular y se centrarán en la adecuación de actividades, metodología y en la *"adopción de las medidas de atención a la diversidad que sean pertinentes, siempre que estas no afecten al logro de los objetivos relacionados con las competencias profesionales necesarias para alcanzar la competencia general que capacita para la obtención del título"*, tal como señala la normativa.

Teniendo en cuenta las características de este módulo, las principales medidas que se han establecido son:

- Adaptación de tiempos en la realización de las pruebas (hasta un 25%).
- Adaptación del formato de la prueba escrita.
- Uso de ordenador.
- Utilización de recursos para las personas con discapacidad auditiva y/o visual.

Todas las adaptaciones se realizarán previo informe de la orientadora del Centro, quien determinará, junto al tutor/a del grupo y para cada alumno/a, las medidas a aplicar y establecerá y gestionará la solicitud de los recursos necesarios. El desarrollo de estas adaptaciones quedará recogido en el Plan Incluyo y su aplicación en el aula seguirá estas especificaciones.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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

Las actividades que podrán plantarse son:

- Visita a distintos centros de producción audiovisual
- Visita a posibles ferias u otros eventos relacionados con el sector audiovisual
- Asistir a jornadas, conferencias, exposiciones o proyecciones audiovisuales de especial interés.

Madrid, septiembre 2025

IFP CARLOS MARÍA RODRÍGUEZ DE VALCÁRCEL