COLOR, ILUMINACIÓN Y ACABADOS 2D Y 3D

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 1
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____ 2
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 3
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 4
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 11
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 24
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 25
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 26
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS_____ 28
9. EVALUACIÓN_____ 30
9.1 Introducción_____ 30
9.2 Procedimientos de evaluación_____ 31
9.3 Criterios de calificación_____ 33
9.4. Procedimientos de recuperación_____ 34
9.5 Actitudes específicas_____ 36
9.6 Procedimiento de pérdida del derecho a la evaluación continua_____ 38
9.7 Calificación de Mención Honorifica_____ 39
10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO_____ 40
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS_____ 41

1. INTRODUCCIÓN

El módulo de Color, iluminación y acabados 2D y 3D 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/a Superior en Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos y se fijan sus enseñanzas mínimas
- Decreto 54/2013, de 20 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el plan de estudios del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico/a 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 1583/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el título, la formación del presente módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** c) y d) del ciclo formativo y las **competencias** c) y d) del título.

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes con relación al módulo:

OBJETIVOS GENERALES	DESCRIPCIÓN
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

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

El módulo de Color, Iluminación y Acabados 2D y 3D contribuye a alcanzar las siguientes competencias:

COMPETENCIAS	
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

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	Genera los mapas UV de los modelos, analizando las posibilidades de empleo de las herramientas de software más adecuadas para la operación.	**15%**
RA2	Define y aplica los materiales virtuales sobre los modelos, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color.	**15%**
RA3	Genera pelo virtual, geometría pintada (paint effects), texturas procedurales 2D y 3D y bitmaps, animándolos (en su caso) y analizando sus posibilidades de ajuste a los estudios de color y a la dimensión del proyecto.	**20%**
RA4	Aplica color físicamente o por ordenador para stop motion, adaptándose a la carta de color y a los diseños originales.	**10%**
RA5	Define y desglosa las luces necesarias para cada escenario, analizando los estudios de color.	**10%**
RA6	Aplica, modifica y anima las luces virtuales y sus parámetros en cada escenario, valorando la elección de las herramientas de software adecuadas.	**20%**
RA7	Ilumina cada plano animado, realzando los personajes definidos y analizando la intencionalidad dramática.	**10%**
	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. Genera los mapas UV de los modelos, analizando las posibilidades de empleo de las herramientas de software más adecuadas para la operación. (15%)	
a) Se ha estudiado la geometría de cada modelo, analizando su morfología para su idónea colocación en un espacio bidimensional, con vistas a su posterior pintado y aplicación de mapas.	**20%**
b) Se han generado los mapas UV de cada elemento del modelo según sus características, usando los mapas planos, cilíndricos, esféricos, automáticos o basados en cámara, que se adecuen mejor a su morfología.	**20%**
c) Se han optimizado los modelos para el pintado en 2D de cada superficie, modificando los puntos en los mapas UV mediante la herramienta necesaria.	**20%**
d) Se han solucionado los problemas que sufrirá la geometría cuando se apliquen las expresiones, flexiones o pliegues y repliegues, modificando los puntos en los mapas UV con la herramienta precisa.	**20%**
e) Se ha optimizado la aplicación de texturas de cada modelo, generando las versiones de UV (UV sets) necesarias.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Define y aplica los materiales virtuales sobre los modelos, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color. (15%)	
a) Se han analizado las características de cada elemento del modelo, generando los materiales virtuales necesarios.	**20%**
b) Se ha elegido el material adecuado según la textura que hay que reproducir, aplicándolo a cada elemento del modelo.	**20%**
c) Se han analizado los referentes necesarios (reales o no) para el ajuste de los parámetros de especularidad, refracción y reflexión de cada material.	**20%**
d) Se han analizado los referentes necesarios (reales o no) para el ajuste de los parámetros de transparencia, ambiente, translucencia y autoiluminación de cada material.	**20%**
e) Se han analizado los referentes necesarios (reales o no) para el ajuste de las intensidades de relieve volumétrico (desplazamiento) o visual (gump) de cada material.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Genera pelo virtual, geometría pintada (*paint effects*), texturas procedurales 2D y 3D y *bitmaps*, animándolos (en su caso) y analizando sus posibilidades de ajuste a los estudios de color y a la dimensión del proyecto. (20%)	
a) Se ha generado pelo virtual sobre cada una de las superficies que lo requieran, interpretando la información contenida en los estudios de color.	**5%**
b) Se han pintado los mapas necesarios para dar forma, color, grosor y longitud al pelo, animándolos en su caso y ajustándose a los bocetos de color y a las hojas de modelo.	**5%**
c) Se ha conseguido la apariencia deseada, creando las texturas procedurales 2D en los distintos materiales y modificando sus parámetros con el software 3D pertinente.	**20%**
d) Se ha conseguido la apariencia deseada, generando las texturas procedurales 3D (fijándola, en su caso, a la geometría) en los distintos materiales y modificando sus parámetros con el software 3D adecuado.	**20%**
e) Se han pintado los *bitmaps* empleando software 3D directamente sobre la geometría, o en 2D tomando los mapas UV como punto de referencia y adaptándose a lo establecido en los estudios de color y a la resolución final.	**5%**
f) Se han generado por conversión de procedurales los *bitmaps* necesarios para su aplicación como textura 2D.	**20%**
g) Se ha generado geometría pintada (*paint effects*) sobre los modelos y se han ajustado sus parámetros, interpretando los estudios de color.	**5%**
h) Se ha diseñado un sistema de archivado de los modelos texturizados, materiales, procedurales 2D y 3D y bitmaps en las ubicaciones pertinentes y con los nombres adecuados, para la localización inmediata por parte de cualquier usuario.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Aplica color físicamente o por ordenador para *stop motion*, adaptándose a la carta de color y a los diseños originales. (10%)	
a) Se ha decidido el modo de fragmentación de los dibujos para la óptima aplicación del color, buscando la eficacia y el resultado artístico deseado.	**20%**
b) Se han seleccionado los materiales de tinción para el coloreado según los requerimientos de la captura de imagen y los efectos prediseñados.	**20%**
c) Se han aplicado los colores físicamente o por ordenador con las técnicas adecuadas para cada caso.	**20%**
d) Se han aplicado los colores sobre elementos tridimensionales para *stop motion* según los diseños originales, teniendo en cuenta los parámetros de iluminación y puesta en escena.	**20%**
e) Se han aplicado los colores sobre fondos, trampantojos y forillos según los diseños originales, teniendo en cuenta los parámetros de la cámara de captura y de iluminación.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA5. Define y desglosa las luces necesarias para cada escenario, analizando los estudios de color. (10%)	
a) Se ha preparado el material de trabajo, sustituyendo las referencias de los modelos preparados para animación por las de los modelos texturizados y finalizados.	**20%**
b) Se ha elaborado un desglose de las luces necesarias para cada escenario, apoyándose en los estudios de color previamente realizados.	**20%**
c) Se ha definido la orientación, altura y amplitud de los haces de cada fuente de luz según los estudios de color, dibujando un croquis con los planos de planta y alzado de cada escenario.	**20%**
d) Se han decidido los tipos de luz (direccional, ambiental, focal, puntual, de área, de volumen u otras) que se van a emplear en cada caso, según el tipo de haz dibujado en los planos.	**20%**
e) Se han determinado las propiedades de las sombras generadas por cada luz, atendiendo a los estudios de color.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA6. Aplica, modifica y anima las luces virtuales y sus parámetros en cada escenario, valorando la elección de las herramientas de software adecuadas. (20%)	
a) Se han conseguido los efectos de claroscuro de los estudios de color, aplicando la iluminación predeterminada.	**15%**
b) Se han adecuado los tamaños de los mapas de sombras a las dimensiones de los escenarios y a la resolución final del render que hay que realizar, según los parámetros de finalización del proyecto.	**20%**
c) Se ha conseguido la tonalidad marcada en los estudios de color, modificando los parámetros de color de luces y sombras.	**15%**
d) Se ha conseguido el efecto predeterminado en los estudios de color, ajustando las intensidades de cada una de las luces, los diámetros de sus haces y sus ángulos de penumbra.	**15%**
e) Se ha determinado qué luz o luces afectan a qué elementos de cada escenario, generando luces específicas para determinados objetos como, por ejemplo, la geometría pintada.	**10%**
f) Se ha conseguido el efecto predeterminado en los estudios de color, modificando los parámetros de dureza, transparencia, profundidad y oclusión de luces y sombras.	**15%**
g) Se han animado las luces del escenario que sean susceptibles de ello, modificando los parámetros necesarios y ajustando los fotogramas clave, a fin de conseguir el efecto deseado.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA7. Ilumina cada plano animado, realzando los personajes definidos y analizando la intencionalidad dramática. (10%)	
a) Se han extraído las características fundamentales de los estilos y géneros empleados en la iluminación de audiovisuales, analizando cada uno de ellos.	**15%**
b) Se ha comprobado el efecto causado por la iluminación del escenario, renderizando y visionando los fotogramas que se consideren necesarios de cada plano ya animado.	**20%**
c) Se ha conseguido un mejor aprovechamiento de la iluminación tras el movimiento de cámaras y personajes, recolocando las luces del escenario.	**15%**
d) Se han realzado los personajes y su adecuación dramática, creando las luces nuevas necesarias específicas para cada plano.	**20%**
e) Se ha ajustado el comportamiento de la iluminación del pelo y la geometría pintada, creando luces específicas para ellos y definiendo sus mapas de sombras característicos.	**15%**
f) Se han animado las luces, utilizando fotogramas clave en su posición de inicio y final, la intensidad, el color o aquellos parámetros que sean necesarios, adaptándose a las exigencias del guion.	**15%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ª EV	3ª EV	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	RA7
UD1 Creación de texturas	X					X				
UD2 Materiales en Arnold	X				X					
UD3 Mapeo UV	X			X						
UD4 Aplicación de texturas		X				X				
UD5 Acabados para Stop Motion		X					X			X
UD6 Conceptos básicos de iluminación		X						X		
UD7 Parámetros del render		X							X	
UD8 Iluminación avanzada			X		X			X	X	
UD9 Iluminación dramática			X	X	X			X	X	X
UD10 Generación de pelo y efectos especiales			X		X	X				X
UD10 FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)			X	X	X	X	X	X	X	X

UD1 CREACIÓN DE TEXTURAS	HORAS: 30	RA: 3	CE: 3c, 3d

CONTENIDOS

- Análisis de las características superficiales de los objetos reales
- Generación de texturas procedurales
- Nomenclatura y archivado de los materiales, mapas y modelos texturizados
- Animación de texturas

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 • Actividades prácticas 2. FFE: ver UD10	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 MATERIALES EN ARNOLD	HORAS: 30	RA: 2	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e

CONTENIDOS

- Análisis de las características superficiales de los objetos reales: especularidad, ambientación, transparencia, reflexión, refracción, translucencia, autoiluminación y relieve
- Aplicación de los materiales sobre los modelos: software, resoluciones y adaptación al formato, características de las texturas (transparencia, volumen, brillo y color), comprobación y corrección de las texturas mediante renders de prueba

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado o No superado	1. 90% 2. 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 MAPEADO UV	HORAS: 15	RA: 1	CE: 1a,1b, 1c, 1d, 1e

CONTENIDOS

- Parametrización bidimensional de objetos tridimensionales
- Características morfológicas de los objetos
- Los mapas UV
- Fabricación de los mapas UV

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 APLICACIÓN DE TEXTURAS	HORAS: 10	RA: 3	CE: 3c, 3d, 3e, 3f, 3h

CONTENIDOS

- Pintado de modelos
- Conversión de procedurales a *bitmaps*
- Pintado en 2D sobre la referencia de los mapas UV

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 ACABADOS PARA STOP MOTION	HORAS: 10	RA: 4, 7	CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 7f

CONTENIDOS

- Aplicación de color sobre superficies físicas
- Aplicación de color por ordenador

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita: resumen del tema 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para la actividad del resumen y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 CONCEPTOS BÁSICOS DE ILUMINACIÓN	HORAS: 15	RA: 5	CE: 5a, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e

CONTENIDOS

- Parámetros y propiedades de la luz
- Luz dura y luz blanda
- Características de la utilización de las fuentes de luz según su ubicación
- Luminarias y fuentes de luz reales y su traducción a la luz virtual.
- Visualización de luces según los estudios de color

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 PARÁMETROS DEL RENDER	HORAS: 5	RA: 6	CE: 6b

CONTENIDOS

- Color
- Oclusión, transparencia y profundidad
- Renderizado de pruebas de escenarios pre-iluminados

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 ILUMINACIÓN AVANZADA	HORAS: 20	RA: 2, 5, 6	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f

CONTENIDOS

- Elección de tipos de luces para un escenario: ambientales, puntuales, dirigidas, focales y/o globales
- Definición de las sombras según los estudios de color: dureza, color y degradación
- Nomenclatura y archivado de las luces de escenario y escenarios preiluminado
- Mapas de sombras: cuantificación.

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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 ILUMINACIÓN DRAMÁTICA	HORAS: 15	RA: 1, 2, 5, 6, 7	CE: 1a,1b, 1c, 1d, 1e, 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g 7a, 7b, 7c, 7d, 7f

CONTENIDOS

- Estilos y géneros en la iluminación audiovisual
- Realce de los personajes y su adecuación dramática con la luz
- Animación de luces

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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.

UD10 GENERACIÓN DE PELO Y EFECTOS ESPECIALES	HORAS: 20	RA: 2, 3, 7	CE: 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3g 7e

CONTENIDOS

- Pintado de los modelos: los bitmaps, pintado en 3D directo sobre la geometría.
- Generación de geometría pintada: conversión a polígonos para animación
- La piel humana
- Características del pelo y comportamiento según ambientes
- Generación de pelo virtual

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 • Actividades Prácticas 2. FFE: ver UD11	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica y actividades prácticas 2. Superado / No superado	1. 90% 2. 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.

UD11 FFE	**HORAS: 140 (Repartidas entre todas las UD)**	**RA: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7**	**CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e 2a, 2b, 2c, 2d, 2e 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g 7a, 7b, 7c, 7d, 7e, 7f**
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
PRUEBAS ESCRITAS TEÓRICO-PRÁCTICAS: 90% sobre el total				
UD1 Creación de texturas	3c, 3d	3,2%	90%	2,88%
UD2 Materiales en *Arnold*	2a, 2b, 2c, 2d, 2e	3,75%		3,375%
UD3 Mapeado UV	1a,1b, 1c, 1d, 1e	7,5%		6,75%
UD4 Aplicación de texturas	3c, 3d, 3e, 3f, 3h	10,9%		9,81%
UD5 Acabados para *Stop Motion*	4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 7f	10,75%		9,675%
UD6 Conceptos básicos de iluminación	5a, 5b, 5c, 5d, 5e	4%		3,6%
UD7 Parámetros del render	6b	2%		1,8%
UD8 Iluminación avanzada	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f	15,75%		14,175%
UD9 Iluminación dramática	1a,1b, 1c, 1d, 1e, 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 7a, 7b, 7c, 7d, 7f	31%		27,9%
UD10 Generación de pelo y efectos especiales	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3g 7e	11,15%		10,035%
FFE: 10% sobre el total				
UD11: FFE	1a, 1b, 1c, 1d, 1e 2a, 2b, 2c, 2d, 2e 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e 6a, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g 7a, 7b, 7c, 7d, 7e, 7f	100%	10%	10%
TOTALES		**100%**	**100%**	**100%**

5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO

Durante el curso, si el departamento así lo decide y se planifica, se plantearán diversas actividades a realizar en colaboración con otros ciclos formativos que permitan un mejor desarrollo de los resultados de aprendizaje que debe adquirir el alumno. Este tipo de iniciativas no solo contribuyen al cumplimiento de los resultados de aprendizaje establecidos, sino que también enriquecen la experiencia educativa al generar espacios de intercambio y cooperación entre diferentes ámbitos profesionales.

Entre las propuestas, destaca la posibilidad de articular un Proyecto de Innovación, entendido como un proceso que introduce enfoques metodológicos renovadores y fomenta la creación de ideas, productos o servicios con un valor añadido. Esta perspectiva implica diseñar y realizar estrategias que promuevan la reflexión crítica, la creatividad y la capacidad de adaptación a nuevos retos. Su finalidad última es la mejora integral de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con estas prácticas se pretende desarrollar el trabajo conjunto de los alumnos de distintos ciclos de formación y potenciar su integración en el entorno del centro educativo.

5.1 ACTIVIDADES INTERCÍCLICAS PROGRAMADAS

- Semana de la animación: ponencia de profesionales del sector relativa a algunos de los módulos específicos, propuestas por los docentes del ciclo y que tendrán como organizadores a los alumnos del ciclo de Producción y como asistentes a los alumnos del ciclo de Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.

- Corto express: producción de cortometrajes cinematográficos en colaboración con los alumnos/as de primer curso de las enseñanzas de Imagen y Sonido impartidas en el centro.

- Otros proyectos: realización de la práctica de iluminación de escenarios junto con el módulo de Diseño, dibujo y modelado, para conseguir un resultado finalista de dicha práctica.

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%
6	90%	10%
7	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, se reservarán dos horas para clases teóricas, que serán apoyadas con vídeos, presentaciones y ejemplos realizados en los diversos softwares, que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. Los restantes bloques horarios se dedicarán al desarrollo de contenidos procedimentales a través de proyectos. Igualmente, se solicitarán 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 y otros materiales didácticos y recursos digitales que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. En todas las actividades, se potenciará el uso de archivos digitales y del trabajo en línea, evitando el uso de papel.

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

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

- La elaboración de algunos trabajos 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, tanto para la realización de producciones propias como 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 y los softwares necesarios, proyector y pantalla de proyección / monitor / pantalla interactiva y equipo de sonido. Además, se contará con un equipo informático, también con conexión a Internet, para cada alumno desde el que podrá realizar el seguimiento de las clases, así como la realización de todos los proyectos y actividades que se planteen.

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
- Autodesk Maya
- Blender
- Substance 3D Painter
- Microsoft 365, OpenOffice y otros procesadores de texto.
- Gimp
- Canva
- Google Chrome, Mozilla Firefox y otros navegadores.
- Google, Bing y otros buscadores.
- VLC
- QuickTime
- YouTube
- Instagram
- Twitter
- Tick Tock
- Twitch
- Hostings
- Webs donde los/las alumnos/as se registrarán para subir sus trabajos
- Sitios web de recursos gratuitos o de pago (temas, plugins, tipografías, widgets, experiencia de usuario…)

Además, para el desarrollo de los proyectos y actividades, el alumnado deberá navegar y buscar información de las webs de los creadores de los softwares y blogs profesionales.

Los alumnos/as deberán disponer de un equipo informático y conexión a Internet para la realización de actividades. 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 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 y actividades prácticas:

a) 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 preguntas 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.

b) Actividades Prácticas: escala numérica de 1 a 10, según rúbricas de corrección. Los contenidos se desarrollan también a través de distintas actividades de aprendizaje que no serán puntuadas en caso de incumplir los requisitos solicitados (tema, desarrollo, estructura), así como el modo y la fecha de entrega. 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. Dichas actividades consistirán en:

- Trabajos individuales: que utilizarán los recursos y materiales facilitados por el profesor/a y otros que deberá aportar el alumno/a en cada caso.
- Trabajos en grupo/proyectos: que añaden a lo descrito anteriormente el grado de participación de cada alumno y la compenetración del grupo (trabajo en equipo).

Además, las rúbricas para su valoración incluirán los siguientes criterios: presentación, desarrollo, realización de los objetivos, uso adecuado de los equipos y material de trabajo, resolución de problemas, resultado final y memoria de trabajo entregada. También será obligatoria la asistencia a las actividades que se organicen en el centro o fuera del mismo en horario lectivo.

2. 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.

3. 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: 30%
- RA3: 10%
- RA4: 5%

- RA5: 10%
- RA6: 15%
- RA7: 10%

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 actividades prácticas suspensas 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 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, 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 compuesta por una parte escrita y una parte práctica que determinarán la calificación final del módulo en convocatoria ordinaria.

- 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