PROYECTOS DE JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 2
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____ 3
1.1.2 Competencias profesionales, personales y sociales del CF para el módulo_____ 5
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 6
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 8
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 13
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 21
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 22
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 23
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS_____ 25
9. EVALUACIÓN_____ 27
9.1 Introducción_____ 27
9.2 Procedimientos de evaluación_____ 27
9.3 Criterios de calificación_____ 29
9.4. Procedimientos de recuperación_____ 30
9.5 Actitudes específicas_____ 32
9.6 Procedimiento de pérdida del derecho a la evaluación continua_____ 33
9.7 Calificación de Mención Honorifica_____ 35
10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO 35
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS_____ 36

1. INTRODUCCIÓN

El módulo de 1089 de **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** se desarrolla en un total de **135 horas**, distribuidas en **4 horas semanales**, durante el primer curso del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico/a Superior en Animación 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** 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 109/2022,** de 6 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del 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 **Decreto 109/2022, de 6 de julio, del Consejo de Gobierno**, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, la presente programación del módulo profesional **de Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** contribuye a alcanzar los **objetivos generales** a), b), c), d), e), f), g), h), i), j), k), l), m), n) y ñ) del Anexo I, y las **competencias profesionales, personales y sociales** a), b), c), d), e), f), g), h), i) y j) del Anexo I.

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

De conformidad con lo establecido en el **Decreto 109/2022, de 6 de julio**, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, la formación asociada al presente módulo profesional de **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** contribuye a que el alumnado adquiera y desarrolle los siguientes **objetivos generales** del ciclo formativo, recogidos en su Anexo I:

a) Analizar y desarrollar los procesos de creación de animaciones 2D y 3D, de proyectos de juegos y entornos interactivos, evaluando su viabilidad y las especificaciones de diseño, para proceder a su producción.

b) Configurar y controlar la iluminación, renderizado y acabado de animaciones 2D y 3D, aplicando los principios y técnicas de la fotografía y la cinematografía, para conseguir el resultado visual previsto.

c) Desarrollar los procesos de «storyboard», «layout» y animática, aplicando los principios del lenguaje audiovisual y cinematográfico, para definir la secuencia de la animación.

d) Aplicar los principios y técnicas de la animación para crear la ilusión de movimiento y dotar de expresividad a los personajes y objetos, integrando los elementos y ajustándolos a las especificaciones y sincronización.

e) Desarrollar entornos y espacios virtuales, modelando y texturizando los elementos que los componen e integrando la iluminación ambiental, para crear el entorno narrativo.

f) Desarrollar los elementos y las mecánicas de juego, integrando los sistemas de inteligencia artificial, para definir la interactividad del proyecto.

g) Gestionar y supervisar los procesos de producción de proyectos de animación 2D y 3D, de juegos y entornos interactivos, aplicando los protocolos de control de calidad y de prevención de riesgos laborales y ambientales, para garantizar los objetivos, los plazos de entrega y la viabilidad del proyecto.

h) Evaluar prototipos y versiones betas de proyectos de animación 2D y 3D, de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de testeo, para verificar su usabilidad, funcionalidad y la calidad del producto.

i) Elaborar la documentación técnica y administrativa, utilizando la terminología y los formatos establecidos, para gestionar y difundir la información del proyecto.

j) Desarrollar y mantener componentes y funcionalidades de los proyectos, aplicando técnicas y lenguajes de programación y cumpliendo las especificaciones establecidas, para dar soporte a los procesos de producción.

k) Mantener comunicaciones efectivas con su equipo, interpretando y elaborando instrucciones, informes y documentación técnica, transmitiendo información con claridad y responsabilidad, para facilitar la coordinación en el desarrollo del proyecto.

l) 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 actualizadas sus competencias profesionales y talento, gestionando su carrera.

m) Desarrollar creatividad e innovación en el área de su especialidad, elaborando ideas, proyectos empresariales o de I+D+i, para dar respuesta a proyectos y necesidades del sector con iniciativa y espíritu emprendedor.

n) Aplicar y analizar las técnicas necesarias para adaptar la comunicación, imágenes, textos y contenidos de los proyectos, con empatía y respeto hacia la diversidad cultural, la igualdad de género y las necesidades de accesibilidad universal, para facilitar la comprensión y el engagement de las audiencias.

ñ) Aplicar los protocolos y normas de prevención de riesgos laborales y protección ambiental, identificando los riesgos asociados, las medidas y equipos para prevenirlos, para garantizar la seguridad y salud de las personas y la sostenibilidad ambiental.

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

De conformidad con lo establecido en el **Decreto 109/2022, de 6 de julio, del Consejo de Gobierno**, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, el presente módulo profesional de **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** contribuye a que el alumnado adquiera las siguientes **competencias profesionales, personales y sociales** definidas en el Anexo I del mismo:

a) Desarrollar animaciones 2D y 3D a partir de diseños y especificaciones, modelando, texturizando, iluminando y animando personajes y escenarios, para producir proyectos de animación.

b) Generar entornos virtuales interactivos a partir de diseños y especificaciones, modelando, texturizando e integrando los elementos y sistemas que los componen, para producir proyectos de entornos interactivos.

c) Desarrollar juegos a partir de diseños y especificaciones, integrando los elementos gráficos, sonoros y las mecánicas de juego, para producir proyectos de videojuegos.

d) Gestionar proyectos de animación 2D y 3D, de juegos y entornos interactivos, planificando los recursos, supervisando la producción y aplicando protocolos de calidad, para asegurar los objetivos y la viabilidad de los proyectos.

e) Evaluar prototipos y versiones betas de proyectos de animación 2D y 3D, de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de testeo, para verificar su usabilidad, funcionalidad y la calidad del producto.

f) Elaborar la documentación técnica y administrativa de los proyectos, utilizando la terminología y los formatos establecidos, para gestionar y difundir la información.

g) Desarrollar y mantener componentes y funcionalidades de los proyectos, aplicando técnicas y lenguajes de programación y cumpliendo las especificaciones establecidas, para dar soporte a los procesos de producción.

h) Mantener comunicaciones efectivas con su equipo, interpretando y elaborando instrucciones, informes y documentación técnica, transmitiendo información con claridad y responsabilidad, para facilitar la coordinación.

i) Adaptar la comunicación, imágenes, textos y contenidos de los proyectos, con empatía y respeto hacia la diversidad cultural, la igualdad de género y las necesidades de accesibilidad universal, para facilitar la comprensión y el engagement de las audiencias.

j) Aplicar los protocolos y normas de prevención de riesgos laborales y protección ambiental, identificando los riesgos asociados, las medidas y equipos para prevenirlos, para garantizar la seguridad y salud de las personas y la sostenibilidad ambiental.

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

De conformidad con lo establecido en el **Decreto 109/2022, de 6 de julio, del Consejo de Gobierno**, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, los resultados de aprendizaje del módulo profesional **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** (código **1089**) son los siguientes:

Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
RA1	Diseña proyectos de juegos y entornos interactivos, analizando las especificaciones, planificando fases y estimando recursos, para elaborar la documentación de diseño.	**25%**
RA2	Desarrolla proyectos de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de programación, integrando elementos y cumpliendo las especificaciones, para construir el producto interactivo.	**25%**
RA3	Gestiona proyectos de juegos y entornos interactivos, organizando equipos, supervisando la producción y aplicando protocolos de calidad, para asegurar los objetivos y la viabilidad.	**20%**

RA4	Evalúa prototipos de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de testeo y analizando los resultados, para verificar la usabilidad y funcionalidad del producto.	**20%**
RA5	Elabora la documentación técnica y administrativa de proyectos de juegos y entornos interactivos, utilizando formatos establecidos y terminología apropiada, para gestionar y difundir la información.	**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 interactivos.

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 proyectos de juegos y entornos interactivos, analizando las especificaciones, planificando fases y estimando recursos, para elaborar la documentación de diseño. (25%)	
a) Se han identificado las características y necesidades del proyecto, analizando el *briefing* y las especificaciones.	**20%**
b) Se han definido los requisitos técnicos y creativos del proyecto, estableciendo los objetivos y el alcance.	**20%**
c) Se ha planificado el desarrollo del proyecto, desglosando tareas, estimando tiempos y asignando recursos.	**20%**
d) Se ha elaborado el documento de diseño (GDD - *Game Design Document*), incluyendo la descripción del concepto, mecánicas, interfaces y narrativa.	**25%**
e) Se han aplicado principios de diseño centrado en el usuario (UX) y de accesibilidad en la propuesta.	**10%**
f) Se ha presentado la documentación de diseño, justificando las decisiones tomadas y ajustándose a plazos establecidos.	**5%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Desarrolla proyectos de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de programación, integrando elementos y cumpliendo las especificaciones, para construir el producto interactivo. (25%)	
a) Se ha configurado el entorno de desarrollo (*motor de juego*, IDE), utilizando las herramientas y versiones adecuadas.	**15%**
b) Se han implementado las mecánicas básicas del juego o interactividad del entorno, aplicando técnicas de programación.	**25%**
c) Se han integrado los elementos multimedia (gráficos 2D/3D, sonidos, animaciones, *assets*) en el proyecto, asegurando su correcto funcionamiento.	**25%**
d) Se han aplicado técnicas de optimización para garantizar el rendimiento del producto en las plataformas objetivo.	**15%**
e) Se ha versionado y documentado el código, siguiendo estándares de la industria y facilitando el trabajo colaborativo.	**10%**
f) Se ha realizado la compilación y *build* final del producto, generando los ejecutables o paquetes para su distribución.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Gestiona proyectos de juegos y entornos interactivos, organizando equipos, supervisando la producción y aplicando protocolos de calidad, para asegurar los objetivos y la viabilidad. (20%)	
a) Se han aplicado metodologías ágiles (Scrum, Kanban) para la planificación y seguimiento del proyecto.	**20%**
b) Se han asignado tareas y responsabilidades entre los miembros del equipo, considerando sus habilidades y carga de trabajo.	**15%**
c) Se han identificado y gestionado los riesgos del proyecto, proponiendo medidas mitigadoras.	**15%**
d) Se han supervisado los entregables, verificando que cumplen con los criterios de calidad y las especificaciones.	**20%**
e) Se han gestionado los cambios en el alcance del proyecto, evaluando su impacto y replanificando cuando ha sido necesario.	**15%**
f) Se ha mantenido una comunicación efectiva con el equipo y *stakeholders*, facilitando la coordinación y resolviendo incidencias.	**15%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Evalúa prototipos de juegos y entornos interactivos, aplicando técnicas de testeo y analizando los resultados, para verificar la usabilidad y funcionalidad del producto. (20%)	
a) Se han diseñado planes de prueba, definiendo casos de test y criterios de aceptación.	**20%**
b) Se han ejecutado tests de funcionalidad, identificando *bugs*, errores y comportamientos no deseados.	**25%**
c) Se han realizado tests de usabilidad (*playtesting*), recogiendo *feedback* de usuarios sobre la experiencia.	**25%**
d) Se han analizado los resultados de las pruebas, extrayendo métricas y conclusiones objetivas.	**15%**
e) Se han priorizado y reportado los *issues* detectados, utilizando sistemas de seguimiento de incidencias.	**10%**
f) Se han iterado y refinado los prototipos en base a los resultados de los tests, mejorando la calidad del producto.	**5%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA5. Elabora la documentación técnica y administrativa de proyectos de juegos y entornos interactivos, utilizando formatos establecidos y terminología apropiada, para gestionar y difundir la información. (10%)	
a) Se ha elaborado el plan del proyecto, incluyendo el alcance, calendario, presupuesto y recursos.	**25%**
b) Se han generado informes de progreso, reflejando el estado de las tareas, incidencias y desviaciones.	**20%**
c) Se ha documentado técnicamente el proyecto, describiendo la arquitectura, componentes y decisiones técnicas.	**20%**
d) Se han preparado manuales de usuario y guías de instalación, con instrucciones claras y soporte visual.	**15%**
e) Se ha elaborado la documentación para la presentación y *pitch* del proyecto, adaptándola al público objetivo.	**10%**
f) Se han utilizado herramientas de oficina y colaborativas para la creación, versionado y compartición de la documentación.	**10%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ª EV	3ª EV	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
UD1 Planificación de proyectos	X			X		X		
UD2 Narrativa interactiva	X				X			
UD3 Hardware y arquitecturas	X					X		
UD4 Interfaz de usuario		X					X	
UD5 Organización de contenidos		X						X
UD6 Seguimiento y evaluación		X					X	
UD7 FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)			X	X	X	X	X	X

UD1 PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS	HORAS: 20	RA: 1, 3	CE: 1a, 1b, 3a, 3b

CONTENIDOS

- Recursos humanos, técnicos y materiales.
- Organización de la producción.
- Documentación técnica.
- Protocolos y sistemas de comunicación.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Recursos humanos, técnicos y materiales. 2. Organización de la producción. 3. Roles, funciones y competencias. 4. Protocolos y sistemas de comunicación. 5. Documentación técnica. 6. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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 NARRATIVA INTERACTIVA	HORAS: 20	RA: 2, 5	CE: 2a, 2b, 5c, 5d

CONTENIDOS

- Arquitectura de la información.
- Estilos gráficos y narrativos.
- Géneros y plataformas.
- Narrativa lineal e interactiva.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Arquitectura de la información. 2. Estilos gráficos y narrativos. 3. Géneros y plataformas. 4. Narrativa lineal e interactiva. 5. Diagramas de secuencia y análisis de interactividad. 6. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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 HARDWARE Y ARQUITECTURAS	HORAS: 20	RA: 2	CE: 2c, 2d, 2e

CONTENIDOS

- Requisitos técnicos y capacidades.
- Plataformas y medios de difusión.
- Herramientas de creación y desarrollo

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Comparativa de plataformas. 2. Configuración de entornos de desarrollo. 3. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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 INTERFAZ DE USUARIO	HORAS: 20	RA: 1, 4	CE: 1d, 4a, 4b, 4c

CONTENIDOS

- Sistemas operativos.
- Tipologías de interfaces.
- Bocetos y maquetas de pantallas.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Sistemas operativos. 2. Tipologías y generaciones de interfaces. 3. Look & feel. 4. Experiencia de usuario. 5. Bocetos y maquetas de pantallas. 6. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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 ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS	HORAS: 15	RA: 5	CE: 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f

CONTENIDOS

- Clasificación, catalogación e indización.
- Metadatos y sistemas DAM.
- Derechos de autor y propiedad intelectual.
- Copias de seguridad y control de versiones.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Clasificación, catalogación e indización. 2. Metadatos y sistemas DAM. 3. Derechos de autor y propiedad intelectual. 4. Copias de seguridad y control de versiones. 5. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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.

UD6 SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	HORAS: 20	RA: 3, 4	CE: 3c, 3d, 4e, 4f

CONTENIDOS

- Evaluación de contenidos, interacciones y secuencias.
- Listas de control y criterios de calidad.
- Pruebas beta y test con público objetivo.
- Compatibilidad y seguimiento de actualizaciones.
- Normativa internacional de calidad.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Elaboración de plan de pruebas. 2. Testeo de prototipos en clase. 3. Role play de usuarios evaluadores. 4. Memoria de plan de pruebas. 5. Prueba escrita. 6. FFE: ver UD7	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Proyecto de evaluación 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 FFE	**HORAS: 360** (Repartidas entre todas las UD)	**RA: 1, 2, 3, 4, 5**	**CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f, 2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f**

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.

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 se fomentará la participación en proyectos de centro que favorezcan la colaboración con otros ciclos formativos y el trabajo en equipo, con el objetivo de enriquecer la experiencia del alumnado y potenciar su integración en el entorno del centro educativo.

Este módulo forma parte, además, de las actividades previstas dentro del proyecto de innovación sobre gemelos digitales, lo que permite al alumnado vincular los contenidos trabajados en el aula con iniciativas de carácter innovador y de aplicación práctica en el ámbito profesional.

5.1 ACTIVIDADES INTERCÍCLICAS PROGRAMADAS

- Participación en proyectos interdisciplinares vinculados a experiencias interactivas o narrativas digitales.
- Participación en talleres o jornadas organizadas por el centro relacionados con el diseño, la creación y la producción de videojuegos y entornos interactivos.

Estas actividades podrán variar en función de los recursos del centro y de las propuestas de los distintos departamentos. Cualquier cambio en estas actividades y/o en sus instrumentos de evaluación se comunicará previamente al alumnado.

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 360 horas se realizarán en el tercer trimestre del segundo curso.

Aquellos alumnos que tengan que realizar más de 360 horas (por no haber completado las 140 horas establecidas en el primer curso) deberán realizar las horas pendientes a continuación de la evaluación ordinaria y antes de la evaluación extraordinaria.

El 10% de los resultados de aprendizaje del presente módulo profesional de **Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos** 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, de modo que puedan aplicarse en su proceso de aprendizaje y en su futura actividad profesional.

• Ir de lo más sencillo a lo más complejo y de lo más general a lo más específico, con grados de dificultad y concreción progresivos.

• Promover la realización de proyectos en los que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje.

• Trabajo en equipo.

• Atención a la diversidad, planteando actividades de refuerzo para aquel alumnado en el que se detecten dificultades de aprendizaje, y actividades de ampliación o profundización para los más aventajados.

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

La programación de este módulo se organiza en torno a una secuenciación de **unidades didácticas** 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 permita al alumnado adquirir las capacidades necesarias de manera integral y progresiva.

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 cuente con una perspectiva global del desarrollo del módulo. Asimismo, se informará al alumnado sobre el resto de módulos y la interrelación existente entre ellos.

• Se emplearán como material principal los apuntes y recursos didácticos elaborados y proporcionados por el profesor/a del módulo, pudiendo complementarse con recursos digitales de apoyo cuando se considere necesario.

• Las explicaciones se podrán apoyar con presentaciones, esquemas y recursos digitales que faciliten la comprensión y la interiorización de los contenidos. En todas las actividades se potenciará el uso de archivos digitales y del trabajo en línea, evitando en lo posible el uso de papel.

• Las exposiciones teóricas implicarán siempre la participación del alumnado mediante puestas en común y resolución de dudas planteadas en el aula.

• Gran parte de los contenidos se podrán acompañar de ejercicios de carácter procedimental, tanto individuales como grupales, que faciliten el aprendizaje del alumnado, así como de actividades prácticas de investigación y desarrollo.

• La elaboración de algunos trabajos podrá implicar también su exposición individual y/o grupal en clase por parte del alumnado.

• Se intentará favorecer en todo momento el aprendizaje del alumnado a través de una enseñanza organizada y estructurada, que permita la relación continua entre los distintos módulos del ciclo.

• Se contempla la participación en actividades complementarias o talleres organizados por el centro, así como la posibilidad de realizar visitas a eventos o instituciones relacionadas con el sector del videojuego y los entornos interactivos.

• Se contempla la realización de actividades fuera del aula, orientadas tanto al desarrollo de proyectos y prototipos de videojuegos propios como a la visita de estudios de desarrollo, exposiciones especializadas y otros espacios vinculados con la producción y el diseño de videojuegos.

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, también con conexión a Internet, para cada dos alumnos desde el que podrán 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.)
- Movie Magic Scheduling
- DaVinci Resolve
- Adobe Creative Cloud
- Microsoft 365, OpenOffice y otros procesadores de texto.
- Gimp
- Canva
- Google Chrome, Mozilla Firefox y otros navegadores.
- Google, Bing y otros buscadores.
- VLC
- QuickTime
- Celtx
- YouTube
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tik Tok

- 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 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. Prácticas: escala numérica de 1 a 10, según rúbricas de corrección. Todas las actividades prácticas serán obligatorias en cuanto a tema, desarrollo, estructura, modo y fecha de entrega, no puntuándose en caso de incumplir alguno de estos requisitos, y no se recogerá ningún trabajo fuera de fecha. Para superar esta parte práctica deberá obtenerse una calificación mínima de 5 sobre 10, sin que en ningún caso se redondee al alza una nota inferior a 5 puntos. Las rúbricas de evaluación contemplarán, entre otros criterios, la presentación de la actividad, el uso de recursos TIC´s, la investigación, el desarrollo y la elección del tema, la comprensión y consecución de los objetivos, la organización de la producción, el uso adecuado de los equipos y material de trabajo, la resolución de problemas, el resultado final y el nivel de coherencia y exhaustividad de la documentación, materiales y memoria de trabajo entregada. Todas las actividades deberán entregarse en el plazo establecido y será igualmente obligatoria la asistencia a las actividades prácticas que se organicen en el centro o fuera del mismo dentro del 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: 25%
- RA2: 25%
- RA3: 20%
- RA4: 20%
- RA5: 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 prácticas intercíclicas 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 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