REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS COD:1090

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 2
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____ 2
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 4
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 5
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 10
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 23
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 25
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 25
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_____ 40

1. INTRODUCCIÓN

El módulo de Realización de Proyectos Multimedia Interactivos se desarrolla en un total de 235 horas, distribuidas semanalmente en dos bloques 4 horas y otro bloque de 3 horas, 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 1681/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico/a Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos y se fijan sus enseñanzas mínimas
- Decreto 54/2013, de 20 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el plan de estudios del ciclo formativo de Formación Profesional de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (LOOIFP)
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- DECRETO 27/2025, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se regulala ordenación y organización del Sistema de Formación Profesional de laComunidad 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 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, la formación del presente módulo contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales: a), f), g), h), i), j), k), l), m), n), ñ), o), p), q) y r) del ciclo formativo y las competencias a), f), g), h), i), j), k), l), m), n), ñ), o), p), y q) del título.

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

a) Valorar los códigos formales, expresivos y comunicativos que confluyen en la realización de productos de animación y multimedia interactiva, analizando su estructura funcional y sus relaciones según los requerimientos de su documentación técnica, para aplicarlos en la concepción y diseño de producción del proyecto.

f) Evaluar la tipología y características de las funciones profesionales, de la arquitectura tecnológica, de las fases de trabajo y de las fuentes que se van a emplear en la realización del proyecto, analizando sus respectivas ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en la conceptualización de proyectos multimedia interactivos.

g) Valorar las posibilidades de creación de fuentes y maquetas propias o importadas, teniendo en cuenta la adecuación de las mismas y su calidad, analizando sus ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en el proceso de generación y adaptación de los contenidos de proyectos multimedia interactivos.

h) Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo, teniendo en cuenta su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad, a partir de la interpretación de los requerimientos de su documentación técnica, para su integración con herramientas de autor y de edición.

i) Valorar los elementos que intervienen en el cumplimiento de las normas de calidad y en la configuración de los parámetros de publicación de proyectos multimedia interactivos, según los procedimientos establecidos y la normativa existente, para su aplicación en la evaluación del prototipo y en la documentación del proyecto.

j) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

k) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

l) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

m) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

n) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.

ñ) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.

o) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».

p) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

q) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

r) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

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

a) Deducir las características específicas de los proyectos de animación o multimedia interactiva, a partir del análisis de su documentación, para facilitar su concepción y diseño de producción.

f) Conceptualizar el proyecto multimedia interactivo, concretando la definición de sus funciones, su arquitectura tecnológica, la planificación de las fases de trabajo y las características específicas de las fuentes.

g) Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo, creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.

h) Integrar los elementos y las fuentes con herramientas de autor y de edición, llevando a cabo su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad según los requerimientos del proyecto multimedia interactivo.

i) Realizar la evaluación del prototipo y la documentación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad y la configuración de los parámetros de publicación.

j) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.

k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

m) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.

n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y

respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

o) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.

p) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

q) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

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	Construye la interfaz principal de navegación y control, valorando las posibilidades de aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño para todos, que optimicen el funcionamiento de los productos	20%
RA2	Genera y adapta módulos de información multimedia, integrando fuentes de imagen fija (ilustración y fotografía), imagen en movimiento (vídeo y animación), sonido y texto, relacionando la modalidad narrativa de los proyectos multimedia con el ajuste de las características técnicas y formales de las fuentes y módulos de información.	20%
RA3	Cataloga las fuentes y módulos de información multimedia, analizando protocolos normalizados de archivo e intercambio de fuentes y aplicando herramientas de administración de medios digitales	20%
RA4	Genera los elementos interactivos de un proyecto multimedia, integrando fuentes de animación, imagen, sonido y texto, analizando los diferentes métodos de introducir el código para el correcto funcionamiento de los productos	20%
RA5	Genera y sincroniza la secuencia de módulos de información en cada pantalla, página, nivel y diapositiva del proyecto multimedia, valorando las diferentes modalidades narrativas y ritmos especificados en el guion	20%
	TOTAL	100%

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

Cofinanciado por la Unión Europea
FONDO SOCIAL EUROPEO PLUS
El FSE+ invierte en su futuro
Fondos Europeos

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 Construye la interfaz principal de navegación y control, valorando las posibilidades de aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño para todos, que optimicen el funcionamiento de los productos. (20%)	
a) Se han establecido los elementos de la interfaz principal de navegación y se han dotado de funcionalidad y control, siguiendo las especificaciones del proyecto y la normativa de diseño para todos.	**20%**
b) Se han estructurado las pantallas, páginas o niveles del producto multimedia o videojuego, utilizando las herramientas de autor y ajustándose a las especificaciones del proyecto.	**20%**
c) Se ha establecido y comprobado el manejo de los eventos y la actualización de los estados de los diferentes elementos de la interfaz.	**20%**
d) Se ha definido el orden de los cambios de foco de los elementos de la interfaz, facilitando la interacción a través de distintos dispositivos de entrada.	**15%**
e) Se han evidenciado las zonas activas de la interfaz, asegurando su reconocimiento por parte del usuario y atendiendo a los criterios ergonómicos, de accesibilidad y usabilidad.	**15%**
f) Se han establecido los controles de reproducción, cuando sean necesarios, identificando el nivel de interacción requerido en las especificaciones del proyecto.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Genera y adapta módulos de información multimedia, integrando fuentes de imagen fija (ilustración y fotografía), imagen en movimiento (vídeo y animación), sonido y texto, relacionando la modalidad narrativa de los proyectos multimedia con el ajuste de las características técnicas y formales de las fuentes y módulos de información. (20%)	
a) Se han generado módulos de información ajustando su modalidad narrativa (lineal e interactiva), dimensiones y duración atendiendo a los requisitos técnicos y formales del proyecto.	**20%**
b) Se ha realizado la compresión y conversión de fuentes para optimizar su rendimiento, atendiendo a las especificaciones técnicas del proyecto.	**15%**
c) Se han integrado en módulos de información las fuentes de textos y de gráficos, ilustraciones y fotografías, ajustando sus características técnicas y formales.	**15%**
d) Se han realizado los módulos de audio (locuciones, música y efectos sonoros), vídeo y clips de animaciones, según el estilo definido en el proyecto y ajustando las características técnicas de las fuentes a los requisitos.	**10%**
e) Se han editado los módulos de información (textos, imagen, vídeo y audio), aplicando criterios expresivos y estéticos compatibles con los requerimientos del proyecto.	**10%**
f) Se han realizado las secuencias de audio y vídeo streaming (en directo y/o bajo demanda) según los parámetros técnicos del proyecto y su soporte.	**10%**
g) Se ha elaborado la documentación, informes y registros de los cambios y operaciones realizados sobre las fuentes y módulos de información.	**10%**
h) Se ha verificado la consistencia, pertinencia y calidad técnica de las fuentes y módulos de información, empleando listas de control conforme a las especificaciones del proyecto	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Cataloga las fuentes y módulos de información multimedia, analizando protocolos normalizados de archivo e intercambio de fuentes y aplicando herramientas de administración de medios digitales. (20%)	
a) Se han catalogado y archivado las fuentes y módulos de información, decidiendo el formato más adecuado según la arquitectura tecnológica, el soporte de difusión y el destino de publicación del proyecto multimedia interactivo.	**20%**
b) Se han realizado copias de seguridad de los módulos de información y de las fuentes, garantizando su integridad y disponibilidad.	**20%**
c) Se han creado puntos de retorno para facilitar las eventuales modificaciones sobre los requisitos iniciales y las posibles reestructuraciones del proyecto, utilizando las herramientas de control de versiones.	**20%**
d) Se han ubicado las fuentes y módulos de información conforme a los criterios de organización y catalogación establecidos en el proyecto.	**20%**
e) Se ha realizado el procesado por lotes de fuentes multimedia mediante herramientas de administración de medios digitales (DAM).	**10%**
f) Se han etiquetado y documentado las fuentes multimedia empleando metadatos, según procedimiento establecido en el proyecto.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Genera los elementos interactivos de un proyecto multimedia, integrando fuentes de animación, imagen, sonido y texto, analizando los diferentes métodos de introducir el código para el correcto funcionamiento de los productos y empleando herramientas de autor (20%)	
a) Se han generado los diferentes estados de los elementos interactivos, introduciendo animaciones, textos, imágenes y/o sonidos, siguiendo las especificaciones del diseño.	**20%**
b) Se ha añadido el código o los comportamientos preestablecidos adecuados para dotar de interactividad a los elementos interactivos, respetando las especificaciones del proyecto.	**20%**
c) Se han elaborado formularios, campos de entrada de datos, listas desplegables y selectores con sus correspondientes botones de validación, generando el código necesario para su funcionamiento.	**20%**
d) Se han generado gráficos dinámicos que permitan la interacción por parte del usuario.	**20%**
e) Se ha comprobado y previsualizado el correcto funcionamiento de la interactividad en cada pantalla o nivel, corrigiendo los posibles errores de sintaxis y tiempo de ejecución, empleando las herramientas de depuración de código.	**10%**
f) Se han archivado los elementos interactivos, realizando las copias de seguridad según las especificaciones técnicas del proyecto.	**10%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA5. Genera y sincroniza la secuencia de módulos de información en cada pantalla, página, nivel y diapositiva del proyecto multimedia, valorando las diferentes modalidades narrativas y ritmos especificados en el guion. (20%)	
a) Se han generado animaciones con las fuentes utilizadas en el proyecto ajustándose a las indicaciones del guion y operando con destreza la herramienta de autor.	**20%**
b) Se han ajustado las fuentes y módulos de información a los parámetros temporales, interpretando el ritmo del discurso narrativo especificado en el guion.	**25%**
c) Se han secuenciado y sincronizado los módulos de información con los eventos temporales o los independientes de la acción del usuario.	**25%**
d) Se ha sincronizado el audio con los eventos temporales y con los eventos de pantalla, ajustándolos a la intencionalidad narrativa del guion.	**10%**
e) Se han creado las distintas transiciones entre pantallas, niveles, páginas o diapositivas, identificando su valor expresivo.	**10%**
f) Se ha añadido el código necesario para garantizar la correcta sincronización y secuenciación de fuentes y módulos de información	**10%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ªEV	3ªEV	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
UD1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE MULTIMEDIA	X			X				
UD2. TRATAMIENTO, EDICIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE FUENTES MULTIMEDIA	X				X			
UD3. DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO	X			X		X		
UD4. PLANIFICACIÓN AVANZADA DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	X					X	X	
UD5. PROTOTIPADO, DESARROLLO Y VALIDACIÓN DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA CON GESTOR DE CONTENIDOS		X				X	X	X
UD.6 MARKETING DIGITAL Y DIFUSIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA		X					X	
UD7. PROGRAMACIÓN WEB, INTERACTIVIDAD AVANZADA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA		X						X
UD8. PROYECTO FINAL INTEGRADOR DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO			X	X	X	X	X	X

UD1: UD1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE MULTIMEDIA	HORAS: 30	RA: 1	CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f

CONTENIDOS

- Introducción al mundo multimedia: conceptos y fundamentos del lenguaje multimedia.
- Introducción a la experiencia de usuario (UX) y accesibilidad (WCAG).
- Configuración del entorno de trabajo: Google Classroom, repositorio colaborativo, editores web, IDEs básicos.
- Exploración de Adobe InDesign como herramienta base para la interactividad.
- Organización de archivos y estructura de carpetas.
- Trabajo cooperativo, control de versiones y gestión de cambios.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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. TRATAMIENTO, EDICIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE FUENTES MULTIMEDIA	HORAS: 40	RA: 2	C.E: 2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f, 2.g, 2.h

CONTENIDOS

- Composición y organización de recursos multimedia: imágenes, vídeos, audio y textos.
- Edición básica de fuentes en Ilustrador y de imágenes con Adobe Photoshop: tipos, modos de color, resolución, formatos, capas, selección y corrección de color.
- Edición de video y audio básica en Adobe Premiere
- Optimización de recursos: compresión, balance calidad/peso, conversión de formatos y técnicas de streaming.
- Preparación de recursos para integración en proyectos multimedia.
- Catalogación, etiquetado y gestión de archivos mediante herramientas DAM y copias de seguridad.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1 Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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.

UD3. DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO	HORAS: 20	RA: 1,3	CE: 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f; 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f

CONTENIDOS

- Principios de diseño de interfaces (UI) y experiencia de usuario (UX).
- Ergonomía digital, accesibilidad y usabilidad universal.
- Diseño responsive y adaptabilidad a múltiples dispositivos y resoluciones.
- Prototipado de interfaces: wireframes, maquetas interactivas, diseño en capas (interfaz, lógica, datos).
- Elementos interactivos: menús, botones, enlaces dinámicos, feedback visual, sonoro y táctil.
- Gestión de eventos, lógica de estados y flujos de navegación.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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.

UD4. PLANIFICACIÓN AVANZADA DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	HORAS: 40	RA: 3,4	CE: 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f; 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.F

CONTENIDOS

- Lectura e interpretación de guiones funcionales y documentación técnica.
- Planificación de proyectos multimedia: definición de objetivos, estructura de contenidos y árbol de navegación.
- Selección y asignación de recursos multimedia.
- Gestión de versiones y creación de puntos de retorno para modificaciones futuras.
- Integración de criterios de ergonomía, accesibilidad, usabilidad y diseño para todos.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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. PROTOTIPADO, DESARROLLO Y VALIDACIÓN DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA CON GESTOR DE CONTENIDOS	HORAS: 40	RA: 3, 4,5	CE: 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f; 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.f; 5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e, 5.f

CONTENIDOS

- Creación de prototipos funcionales y desarrollo de productos multimedia con gestores de contenidos (WordPress/Wix).
- Implementación de menús, galerías, vídeos, tiendas online y formularios. Integración de recursos multimedia en páginas, niveles o pantallas,
- Validación del producto: pruebas de usabilidad, accesibilidad, rendimiento y retroalimentación de usuarios.
- Documentación técnica y entrega final del proyecto.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE.(Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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. MARKETING DIGITAL Y DIFUSIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA	HORAS: 20	RA: 4	CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 4g, 4h

CONTENIDOS

- Estrategias de marketing online: SEO, posicionamiento web, email marketing y redes sociales.
- Análisis de estadísticas y métricas de usuarios.
- Estrategias de difusión de productos multimedia interactivos.
- Optimización de contenidos para visibilidad, interacción y engagement.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	4. 30% 5. 60% 1. 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. PROGRAMACIÓN WEB, INTERACTIVIDAD AVANZADA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA	HORAS: 20	RA: 5	CE:5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e, 5.F

CONTENIDOS

- Programación web: HTML, CSS y scripting.
- Programación orientada a eventos y estructurada para aplicaciones multimedia
- Desarrollo multidispositivo: web, móvil, touch, realidad aumentada.
- Integración de lógica de interacción, animaciones y formularios.
- Introducción a inteligencia artificial aplicada a la interactividad: automatización y mejora de la experiencia.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD8. PROYECTO INTEGRADOR FINAL	HORAS: 25	RA: 1	1.a-1.f; 2.a-2.h; 3.a-3.f; 4.a-4.f; 5.a-5.f

CONTENIDOS

- Desarrollo de un proyecto integrador que incluya interfaces, recursos multimedia, interactividad, programación y difusión.
- Validación y pruebas: usabilidad, accesibilidad, rendimiento, coherencia narrativa y funcional.
- Documentación completa del proyecto: estructura de archivos, catálogos, informes de cambios y retroalimentación.
- Preparación de entrega final: prototipo funcional, presentacióny exposición del producto.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de productos audiovisuales 2. Prácticas en el aula 3. FFE (Fase de formación en empresa)	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas en el aula 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. FFE. (Apto/No apto)	1. 30% 2. 60% 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.

UNIDADES DIDÁCTICAS	RA y CE	% Ponderado de los RA y CE	% de Reparto	TOTAL
PRUEBAS Y ACTIVIDADES EN EL CENTRO EDUCATIVO (90%)				
UD1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE MULTIMEDIA	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1f	6,67%	90%	6,00 %
UD2. TRATAMIENTO, EDICIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE FUENTES MULTIMEDIA	2.a, 2.b, 2.c, 2.d, 2.e, 2.f, 2.g, 2.h	10,00%		9,00 %
UD3. DISEÑO DE INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO	ce: 1.a, 1.b, 1.c, 1.d, 1.e, 1.f; 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f	11,67%		10,50 %
UD4. PLANIFICACIÓN AVANZADA DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f; 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.	10,00%		9,00 %
UD5. PROTOTIPADO, DESARROLLO Y VALIDACIÓN DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA CON GESTOR DE CONTENIDOS	ce: 3.a, 3.b, 3.c, 3.d, 3.e, 3.f; 4.a, 4.b, 4.c, 4.d, 4.e, 4.f; 5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e, 5.f	16,67%		15,00 %
UD.6 MARKETING DIGITAL Y DIFUSIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA	4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 4g, 4h	5,00%		4,50 %
UD7. PROGRAMACIÓN WEB, INTERACTIVIDAD AVANZADA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA	5.a, 5.b, 5.c, 5.d, 5.e, 5.f	6,67%		6,00 %
UD8. PROYECTO FINAL INTEGRADOR DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO	1.a–1.f; 2.a–2.h; 3.a–3.f; 4.a–4.f; 5.a–5.f	33,33%		30,00 %
FFE: 10% SOBRE EL TOTAL				
Fase de formación en empresa	1.a–1.f; 2.a–2.h; 3.a–3.f; 4.a–4.f; 5.a–5.f	100%	10%	10%
TOTALES		100%	100%	100%

5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO

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

Durante el curso si el departamento así lo decide, se podrán plantear diversas actividades a realizar en colaboración con otros ciclos formativos, que permitan un mejor desarrollo de los resultados de aprendizaje que deben adquirir los alumnos. Para ello, 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.

Con estas prácticas se pretende desarrollar el trabajo conjunto de los alumnos/as de distintos ciclos y potenciar su integración en el entorno del centro educativo. Estas actividades permiten además organizar producciones de mayor calibre, gracias al trabajo conjunto de equipos especializados en disciplinas diversas. Su desarrollo, no obstante, dependerá de la coordinación de los profesor/as de los diferentes módulos formativos y estará sujeto a la evolución del curso académico.

→Actividades intercíclicas propuestas:

El primer ciclo formativo del título de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, no tiene contemplado la realización de prácticas intercíclicas para el curso 2025/26. No obstante, en la actividad Corto Express del primer trimestre, se realiza una actividad en la que sí participa el ciclo dándosele algunas funciones con objetivo de que se conozcan y creen vínculos con otros ciclos. Así mismo, durante la “Semana de la Producción” marcada en calendario de centro, en la que participan el resto de ciclos, el titulo planifican una serie de jornadas, actividades y ponencias en lo que ha venido denominándose los últimos cursos la “Semana de la Animación”.

.

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 s será impartido en la empresa u organismo equiparado conforme a lo que se detalla en la siguiente tabla:

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

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

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

7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología tendrá un carácter **teórico-práctico e integrador** potenciando el **aprendizaje basado en proyectos** y seguirá los siguientes principios metodológicos:

- Construcción de aprendizajes significativos, partiendo del nivel de conocimiento del alumnado, de manera que los nuevos contenidos conecten y se relacionen con los que el alumno/a ya posee.

- Funcionalidad en los aprendizajes, es decir, que vaya a ser aplicado por el alumno/a en su proceso de aprendizaje y en sus quehaceres profesionales.

- Ir de lo más sencillo a lo más complejo y de lo más general a lo más concreto o específico, con grados de complejidad y concreción crecientes.

- Promover la realización de proyectos en las que el alumnado sea el autor de su propio aprendizaje.

- Trabajo en equipo.

- Atención a la diversidad, planteando actividades de refuerzo para aquel alumnado en el que se detecten problemas de aprendizaje, y actividades de ampliación y/o desarrollo para los más aventajados.

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

La programación de este módulo se organiza en torno a una secuenciación de Unidades de Trabajo en las que se desarrollan distintos tipos de contenidos, de forma que en cada una de ellas los conceptos, procedimientos y actitudes constituyan una estructura globalizadora que permitan al alumno/a adquirir las capacidades necesarias de una forma integral y progresiva.

Debido al alto contenido procedimental de este módulo, de las siete horas semanales, con carácter general, se reservarán tres horas para clases teóricas, que serán apoyadas con vídeos, presentaciones y esquemas que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. Los restantes bloques horarios se dedicarán al desarrollo de contenidos procedimentales a través de proyectos y actividades. 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/aa través de la proyección de presentaciones, vídeos y otros recursos educativos en línea.

- Para algunos contenidos, el profesor/a podrá también orientar a los alumnos/as para que sean ellos mismos los que vayan elaborando algunos materiales del curso, incidiendo en la idea de que el alumno/a sea el autor de su propio aprendizaje.

- Las explicaciones se apoyarán también con proyecciones audiovisuales, bibliografía y otros materiales didácticos y recursos digitales que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. En 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, 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 Workspacea través de EducaMadrid y todos los recursos que proporciona la misma (Classroom, Google docs, Drive, Calendar, Meet, etc.)
- Paquete Adobe
- 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
- YouTube
- Facebook
- Instagram
- SoundCloud, PremiumBeat, Audionity, Artlist, Jamendo, Bensound, YouTube Audio Library, EpidemicSound 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. 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 Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos 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 injustificadasigual o superior al 15%** de las horas de formación que correspondan al **total de los módulos** en que el alumno/aesté 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.
   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 en el aula: escala numérica de 1 a 10, según rúbricas de corrección. Todas las actividades serán obligatorias en cuanto a tema, desarrollo, estructura, modo y fecha de entrega, no puntuándose en caso de incumplir alguno de estos requisitos. No se recogerá ningún trabajo fuera de fecha.Las rúbricas para las actividades prácticas incluirán, entre otros, los siguientes criterios: presentación de la actividad, uso de recursos TIC´s, investigación, desarrollo y elección del tema; comprensión y realización de los objetivos, organización, uso adecuado de los equipos y material de trabajo, resolución de problemas, resultado final, nivel de coherencia y exhaustividad de la documentación, materiales y memoria de trabajo entregada. En los trabajos en grupo, se valorará también el grado de participación de cada alumno y la compenetración del grupo (trabajo en equipo). Todas las actividades deben entregarse en el plazo establecido.
   También será obligatoria la asistencia a las actividades que se organicen en el centro o fuera del mismo en horario lectivo.

3. 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.

Nota: 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.

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 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 comodel 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 sobretodos 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 estas. 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 con el 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 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 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