FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y JUGABILIDAD

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 2
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____ 3
1.1.1 Objetivos generales del ciclo formativo para el módulo_____ 3
1.1.2 Competencias profesionales, personales y sociales del CF para el módulo___ 4
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 5
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 6
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 8
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 19
5.1 Actividades intercíclicas programadas_____ 19
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 20
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 21
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS_____ 23
9. EVALUACIÓN_____ 25
9.1 Introducción_____ 25
9.2 Procedimientos de evaluación_____ 25
9.3 Criterios de calificación_____ 27
9.4. Procedimientos de recuperación_____ 28
9.5 Actitudes específicas_____ 30
9.6 Procedimiento de pérdida del derecho a la evaluación continua_____ 31
9.7 Calificación de Mención Honorifica_____ 33
10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO_____ 33
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS_____ 34

1. INTRODUCCIÓN

El módulo optativo **Fundamentos del diseño y jugabilidad** se desarrolla en un total de 50 horas, distribuidas en **2 horas semanales**, durante primer curso del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. (Grado D).

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

- **Real Decreto 1583/2011**, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos y por el que se fijan las enseñanzas mínimas.
- **Decreto 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 en el curso académico 2025-2026.

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

1.1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

Según el Real Decreto 1583/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el título, la formación del presente módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** a), j), k), l), m) n), o), p), del ciclo formativo y las **competencias** a), j), l), m), n), y o) del título.

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

El módulo de **Fundamentos del Diseño y Jugabilidad** contribuye de manera específica al logro de los objetivos generales establecidos en el ciclo formativo de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. A través de su desarrollo se busca que el alumnado adquiera competencias relacionadas tanto con la creatividad y la innovación como con la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

En este sentido, el módulo favorece la consecución de los siguientes objetivos generales del ciclo:

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.

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.

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.

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

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

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 1583/2011, de 4 de noviembre, y en el Decreto 109/2022, de 6 de julio, del Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid, la formación del presente módulo contribuye a alcanzar, entre otras, las siguientes competencias profesionales, personales y sociales del título:

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.

j) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propia 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.

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

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

Nº	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
RA1	Distingue y analiza los distintos tipos de videojuegos.	**25%**
RA2	Identifica los elementos estructurales de los videojuegos y la relación con los contenidos y el hardware y software necesarios para su desarrollo.	**25%**
RA3	Conoce el panorama actual de la industria del videojuego y su historia.	**25%**
RA4	Relaciona los videojuegos con la interacción del usuario y con el hardware y software que los posibilitan.	**25%**
	TOTAL	**100%**

Para alcanzar estos resultados se realizarán, junto al desarrollo de los contenidos, actividades prácticas específicas que permitan al alumnado adquirir las competencias necesarias para analizar, diseñar y evaluar videojuegos y experiencias interactivas.

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. Distingue y analiza los distintos tipos de videojuegos (25%)	
a) Se han clasificado los géneros de videojuegos según sus características de jugabilidad.	**40%**
b) Se han identificado ejemplos representativos de cada género.	**30%**
c) Se han analizado las mecánicas principales y cómo afectan a la experiencia del jugador.	**30%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Identifica los elementos estructurales de los videojuegos y la relación con los contenidos y el hardware y software necesarios para su desarrollo (25%)	
a) Se han descrito los elementos estructurales de un videojuego (espacio, reglas, objetivos, mecánicas, dinámicas, narrativa, estética).	**40%**
b) Se ha relacionado cada elemento con el hardware y software necesarios para su implementación.	**30%**
c) Se han analizado casos prácticos de videojuegos para reconocer cómo aplican dichos elementos.	**30%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Conoce el panorama actual de la industria del videojuego y su historia (25%)	
a) Se ha descrito la evolución histórica del videojuego desde sus orígenes hasta la actualidad.	**30%**
b) Se ha analizado el impacto cultural y social del videojuego en diferentes épocas.	**30%**
c) Se han identificado las principales tendencias actuales y modelos de negocio de la industria.	**40%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Relaciona el videojuego con la actividad del usuario y el hardware y software que lo hacen posible (25%)	
a) Se ha explicado cómo la interacción del usuario influye en la experiencia de juego.	**30%**
b) Se ha relacionado el diseño de mecánicas y dinámicas con las posibilidades técnicas del hardware y software.	**40%**
c) Se han analizado ejemplos de videojuegos en los que la experiencia de usuario depende de los dispositivos de entrada y salida.	**30%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ª EV	3ª EV	RA1	RA2	RA3	RA4
UD1 Iniciación a la jugabilidad. Conceptos básicos	X			X			
UD2 La estructura del videojuego	X				X		
UD3 Psicología del juego	X			X	X		
UD4 Usabilidad en videojuegos y sistemas interactivos de ocio		X			X		
UD5 Arquitectura del videojuego		X			X	X	
UD6 La experiencia del juego		X				X	
UD7 El diseño de videojuegos centrado en el jugador			X				X
UD8 El juego expandido. Nuevos escenarios			X			X	
UD9 FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)			X	X	X	X	X

UD1 INTRODUCCIÓN A LA JUGABILIDAD. CONCEPTOS BÁSICOS	HORAS: 6	RA: 1, 3	CE: 1a, 1c, 3d

CONTENIDOS

- Juego y videojuego
- Concepto de jugabilidad
- Historia del videojuego y géneros principales
- Narrativa del videojuego
- Tipos de mecánicas y conceptos de diseño

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de gameplays y videojuegos 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD2 LA ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO	HORAS: 6	RA: 2	CE: 2a, 2c 2f, 2g

CONTENIDOS

- Top-down y Bottom-up, arquitectura y modelos: Top-down y Bottom-up
- Elementos principales (espacio, objetos, acciones, reglas, economía del juego, habilidades, factor suerte…)

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 basados en el análisis de productos existentes • Visionado y estudio de videojuegos 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado o No superado	1. 50% 2. 40% 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 PSICOLOGÍA DEL JUEGO	HORAS: 6	RA: 2, 3, 4	CE: 2d, 2e, 2h, 3d, 4 g

CONTENIDOS

- Introducción a la teoría de juegos
- Corrientes psicológicas aplicadas a la teoría de juegos (condicionamientos operantes, refuerzo positivo y negativo, premios y castigos)

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Diseño aplicado a ejemplos reales 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 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 USABILIDAD EN VIDEOJUEGOS Y SISTEMAS INTERACTIVOS DE OCIO	HORAS: 6	RA: 4	CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 4g, 4h

CONTENIDOS

- Satisfacción.
- Aprendizaje.
- Eficiencia y efectividad.
- Motivación, emoción y socialización
- Interacción de sistemas aplicados

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 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 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 ARQUITECTURA DEL VIDEOJUEGO	HORAS: 12	RA: 2, 3	CE: 2b, 3a, 3c

CONTENIDOS

- Espacio
- Interfaz
- Diseño de niveles
- Diseño de personajes
- Mecánica de juego
- Reglas
- Narrativa
- Estética

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Elaborar un esquema de los componentes estructurales de un videojuego (niveles, interfaz, mecánicas, narrativa, estética, etc.) 2. Analizar cómo se integran en el diseño global. 3. Prácticas. 4. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita: resumen del tema 2. Prácticas intercíclicas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para la actividad del resumen 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 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 LA EXPERIENCIA DEL JUEGO	HORAS: 4	RA: 1	CE: 1a 1b, 1c

CONTENIDOS

- La documentación: el Game Design Document (GDD)
- Tipos de jugadores y tipos de experiencias y dinámicas

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Análisis y visionado de videojuegos y prototipos jugables • Desarrollo de GDD 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 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 EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS CENTRADO EN EL JUGADOR. PARTICULARIDADES	HORAS: 6	RA: 1, 3	CE: 1e, 3e, 3f, 3g

CONTENIDOS

- Tipos de jugadores y experiencia inmersiva
- Creatividad del juego
- Motivaciones y objetivos
- Ganar Vs la emoción
- El entretenimiento y la dificultad en el juego

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente: • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula 2. Visionado y análisis de videojuegos, demos y experiencias interactivas 3. Prácticas 4. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 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 EL JUEGO EXPANDIDO. NUEVOS ESCENARIOS	HORAS: 4	RA: 3	CE: 3b, 3c 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f

CONTENIDOS

- El juego expandido
- Advergaming
- Political games
- Simuladores
- New games

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1. Exposición de los contenidos por parte del docente • Explicación teórica • Muestra de ejemplos prácticos en el aula • Visionado de ejemplos de videojuegos expandidos, simuladores y experiencias interactivas • Creación de juegos expandidos 2. Prácticas 3. FFE: ver UD9	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Prácticas 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 50% 2. 40% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD9 FFE	**HORAS: 140 (Repartidas entre todas las UD)**	**RA: 1, 2, 3, 4**	**CE: 1ª, 2a, 2b, 3a, 3b, 4a, 4b**
CONTENIDOS			
• 10% de todos los RA del módulo			
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		**INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**	
1. Fase de Formación en la Empresa		1. Valoración del tutor de la empresa	
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN		**% REPARTO**	
1. Superado / No superado		1. 10% (de todas las UD)	
CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN			
En el caso de no realizarse alguna de las actividades propuestas, el porcentaje atribuido se aplicará a otra/s de las actividades/instrumentos, previa comunicación al alumnado.			

UNIDADES DIDÁCTICAS	RA y CE	% Ponderado de los RA y CE	% de Reparto	TOTAL
PRUEBAS ESCRITAS TEÓRICO-PRÁCTICAS Y SUPUESTOS PRÁCTICOS: 90% sobre el total				
UD1 Iniciación a la jugabilidad	RA1 (1a,1b,1c), RA3 (3a,3b)	12,5%	50%	11,25%
UD2 La estructura del videojuego	RA2 (2a,2b,2c)	6,25%		5,63%
UD3 Psicología del juego	RA2 (2d,2e), RA3 (3d), RA4 (4g)	18,75%		16,88%
UD4 Usabilidad en videojuegos y sistemas interactivos de ocio	RA4 (4a,4b,4c)	6,25%		5,63%
UD5 Arquitectura del videojuego	RA2 (2b), RA3 (3a,3c)	14,25%		12,83%
UD6 La experiencia del juego	RA1 (1a,1b,1c)	8,5%		7,65%
UD7 El diseño del videojuego centrado en el jugador	RA1 (1e), RA3 (3e,3f,3g)	25%		22,5%
UD8 El juego expandido, nuevos escenarios	RA3 (3b,3c)	8,5%		7,65%
FFE: 10% sobre el total				
UD9: FFE	RA1 (1a,1b,1c) · RA2 (2a,2b,2c) · RA3 (3a,3b,3c) · RA4 (4a,4b,4c)	100%	10%	10%
TOTALES		**100%**	**100%**	**100%**

5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO

Durante el curso, si el departamento así lo decide, se podrán plantear diversas actividades a realizar en colaboración con otros ciclos formativos, con el objetivo de enriquecer el aprendizaje del alumnado y favorecer la consecución de los resultados de aprendizaje del módulo. Para ello, se trabajará con metodologías activas mediante proyectos vinculados al diseño y análisis de videojuegos y experiencias interactivas.

Con estas prácticas se pretende fomentar el trabajo conjunto de los/las alumnos/as de distintos ciclos y potenciar su integración en el entorno del centro educativo. Además, estas actividades permitirán desarrollar prototipos jugables, game jams, proyectos interdisciplinarios y simulaciones de entornos profesionales, gracias a la colaboración de equipos especializados en diferentes disciplinas (animación, programación, diseño gráfico, etc.). Su desarrollo, no obstante, dependerá de la coordinación de los/las docentes de los diferentes módulos formativos y estará sujeto a la evolución del curso académico.

5.1 ACTIVIDADES INTERCÍCLICAS PROGRAMADAS

En el primer curso del ciclo formativo de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, no está contemplada de manera obligatoria la realización de prácticas intercíclicas para el curso 2025/26.

No obstante, desde el módulo de Fundamentos del Diseño y Jugabilidad se podrán impulsar actividades voluntarias de carácter intercíclico, como talleres de prototipado rápido, game jams, análisis de usabilidad de proyectos creados en otros ciclos, o colaboraciones puntuales con asignaturas de animación, modelado o programación. Estas experiencias, en caso de llevarse a cabo, se orientarán siempre a reforzar la adquisición de competencias relacionadas con el diseño y la jugabilidad de videojuegos y entornos interactivos.

6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)

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

El 10% de los resultados de aprendizaje del presente módulo profesional de Fundamentos del Diseño y Jugabilidad 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%

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 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 permitan al alumno/a adquirir las capacidades necesarias de una forma integral y progresiva.

Este módulo se organiza en dos horas semanales, donde tendrán lugar clases teóricas, que serán apoyadas con vídeos, presentaciones y esquemas que ayuden al alumnado a interiorizar los

contenidos. Se le dedicará tiempo al desarrollo de contenidos procedimentales a través de proyectos ya sean personales o en grupo, tal y como necesite la actividad que se lleve a cabo en el momento. Igualmente, se podrán solicitar trabajos y otras actividades para su realización en grupo o individualmente y la posible exposición de los mismos al resto de la clase.

Para el desarrollo de este módulo se seguirán las siguientes estrategias didácticas:

- Todo el alumnado dispondrá de un esquema de la programación desde el comienzo del curso, de forma que puedan disponer de una perspectiva global del desarrollo del módulo. Asimismo, se les informará sobre el resto de los módulos y la interrelación que existe entre ellos.
- Los contenidos serán expuestos y explicados por el profesor/a a través de la proyección de presentaciones, vídeos y otros recursos educativos en línea; así como otros apuntes que pueda facilitar el profesor/a en cada caso, para reforzar distintos aspectos del módulo.
- Para algunos contenidos, el profesor/a podrá también orientar a los alumnos/as para que sean ellos mismos los que vayan elaborando algunos materiales del curso, incidiendo en la idea de que el alumno/a sea el autor de su propio aprendizaje.
- Las explicaciones se apoyarán también con proyecciones audiovisuales, bibliografía y otros materiales didácticos y recursos digitales que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. En 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 Workspace a través de EducaMadrid y todos los recursos que proporciona la misma (Classroom, Google docs, Drive, Calendar, Meet, etc.)
- Adobe Creative Cloud
- Microsoft 365, OpenOffice y otros procesadores de texto.
- Gimp
- Programas de diseño y prototipado de interfaces: Figma, Miro, Canva.
- Motores de testing y control de versiones: GitHub, GitLab.
- Herramientas de sonido y música: Audacity, Soundtrap, BandLab, bibliotecas de música libre de derechos (Epidemic Sound, Jamendo, Bensound, YouTube Audio Library).
- Google Chrome, Mozilla Firefox y otros navegadores.
- Google, Bing y otros buscadores.
- VLC
- QuickTime

- Herramientas de desarrollo y prototipado de videojuegos: Unity, Unreal Engine, Godot, Construct, RPG Maker
- 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, se fomentará el uso de software libre siempre que sea posible, así como la búsqueda de información en webs profesionales del sector del videojuego, portales especializados y blogs de desarrolladores.

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 preguntas cortas, ejercicios prácticos y preguntas de tipo test, entre otras fórmulas. En todo caso, se informará siempre al alumno del tipo de examen antes de la realización del mismo.
2. Actividades procedimentales: los contenidos se desarrollan también a través de distintas actividades de aprendizaje para realizar individualmente o en grupo. Todos los trabajos planteados serán obligatorios 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. En este apartado queda incluida la elaboración de materiales propios por parte del alumno/a. También será obligatoria la asistencia a las actividades que se organicen en el centro o fuera de él:
    a. Trabajos individuales: deberán realizarse en el tiempo establecido para ello. Se utilizarán los recursos y materiales que facilite el profesor/a y otros que deberá aportar el alumno/a en cada caso.
    b. Trabajos en grupo/proyectos: además de lo anterior, en estos trabajos se valorará también el trabajo en equipo.
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: 25%
- RA4: 25%

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 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 videojuegos y experiencias interactivas.
- 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 de videojuegos.
- Visita a posibles ferias u otros eventos relacionados con el sector.
- Asistir a jornadas, conferencias, exposiciones o proyecciones audiovisuales de especial interés.

Madrid, septiembre 2025

IFP CARLOS MARÍA RODRÍGUEZ DE VALCÁRCEL