INTRODUCCIÓN AL ESCANEADO E IMPRESIÓN 3D PARA PROYECTOS DE ANIMACIÓN, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN _____ 2
1.1. Objetivos y competencias profesionales, personales y sociales_____ 3
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE_____ 6
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN_____ 7
4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN_____ 10
5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO_____ 18
6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)_____ 19
7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA_____ 20
8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS_____ 23
9. EVALUACIÓN_____ 26
9.1 Introducción_____ 26
9.2 Procedimientos de evaluación_____ 26
9.3 Criterios de calificación_____ 28
9.4. Procedimientos de recuperación_____ 29
9.5 Actitudes específicas_____ 30
9.6 Procedimiento de pérdida del derecho a la evaluación continua_____ 32
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 de Introducción al Escaneado e Impresión 3D para Proyectos de Animación, Juegos y Entornos Interactivos se desarrolla en un total de 90 horas, distribuidas en 3 horas semanales, durante los diez meses del segundo curso del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos (Grado D).

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

- **Real Decreto 1583/2011,** de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos y por el que se fijan las enseñanzas mínimas.
- **Decreto 54/2013,** de 20 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el plan de estudios del ciclo formativo de Formación Profesional de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- **Ley Orgánica 3/2022**, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (LOOIFP)
- **Real Decreto 659/2023,** de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- **DECRETO 27/2025**, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la ordenación y organización del Sistema de Formación Profesional de la Comunidad de Madrid.
- **Resolución del 17 de junio** de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial por la que se dictan Instrucciones sobre la ordenación y la organización de los grados D y E de formación profesional para el año académico 2025-2026.

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

1.1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

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

1.1.1 OBJETIVOS GENERALES DEL CICLO FORMATIVO PARA EL MÓDULO

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

b) Evaluar la tipología y características de las técnicas que hay que aplicar en el diseño de modelos, construcción del storyboard y grabación del audio de referencia, a partir del desglose de guiones, justificando las decisiones adoptadas en la conceptualización de proyectos de animación 2D y 3D.

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.

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.

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

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

b) Conceptualizar el proyecto de animación 2D o 3D a partir del desglose del guión, diseñando los modelos y controlando la construcción del storyboard y la disposición y grabación del audio de referencia del programa.

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.

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.

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	Analiza las tecnologías de escaneado e impresión 3D, evaluando su aplicabilidad en proyectos de animación, videojuegos y entornos interactivos, identifica las demandas y necesidades del mercado	**20%**
RA2	Selecciona y prepara modelos físicos y para su captura y digitalización 3D.	**20%**
RA3	Optimiza los modelos 3D escaneados para su integración en animación y videojuegos.	**20%**
RA4	Modela objetos, genera prototipos y piezas tridimensionales definiendo cotas, realizando bocetos, edición, ensamblaje, movimientos y visualización.	**20%**
RA5	Planifica y ejecuta procesos de impresión 3D como herramienta de prototipado	**20%**
	TOTAL	**100%**

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

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA1. Analiza las tecnologías de escaneado e impresión 3D, evaluando su aplicabilidad en proyectos de animación, videojuegos y entornos interactivos, identifica las demandas y necesidades del mercado (20%)	
a) Se han comparado las principales tecnologías de escaneado (fotogrametría, láser, luz estructurada…) según precisión, coste y tiempo.	**20%**
b) Se han identificado las limitaciones técnicas de cada tecnología en función del tipo de activo (personaje, entorno, props).	**20%**
c) Se han analizado las tecnologías de impresión 3D (FDM, SLA, SLS, resinas) y su adecuación a prototipado y validación.	**20%**
d) Se han descrito los flujos de trabajo habituales de integración entre hardware de escaneado, software de modelado y motores gráficos.	**20%**
e) Se han valorado tendencias emergentes (escaneado con dispositivos móviles, impresión multimaterial, bioimpresión, etc.) proponiendo recomendaciones para la selección de tecnología en distintos contextos de producción.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA2. Selecciona y prepara modelos físicos y para su captura y digitalización 3D. (20%)	
a) Se han configurado correctamente los dispositivos de escaneado según el nivel de detalle requerido.	**20%**
b) Se han empleado técnicas de calibración y alineación de tomas múltiples obteniendo modelos 3D con precisión métrica y alta fidelidad en texturas. Se han corregido defectos de captura mediante herramientas de edición de nubes de puntos y mallas	**20%**
c) Se ha tenido en cuenta criterios para evitar riesgos laborales durante el proceso de captura.	**20%**
d) Se han generado versiones optimizadas del modelo con distintos niveles de detalle (LOD).	**20%**
e) Se han archivado y documentado los archivos conforme a criterios de trazabilidad y reproducibilidad.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA3. Optimiza los modelos 3D escaneados para su integración en animación y videojuegos. (20%)	
a) Se han aplicado procesos de retopología manual y automática adecuados al uso del modelo.	**20%**
b) Se han ajustado UVs y texturas para optimizar el rendimiento en tiempo real.	**20%**
c) Se han horneado mapas (normales, oclusión ambiental, desplazamiento) desde mallas de alta a baja resolución.	**20%**
d) Se ha comprobado la correcta escalabilidad y jerarquía del modelo en entornos de producción (Blender, Maya, Unreal, Unity), y ha verificado la compatibilidad del modelo con rigging, animación y físicas.	**20%**
e) Se han exportado los modelos en formatos interoperables respetando convenciones de nomenclatura.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA4. Modela objetos, genera prototipos y piezas tridimensionales definiendo cotas, realizando bocetos, edición, ensamblaje, movimientos y visualización. (20%)	
a) Se han realizado bocetos y croquis digitales que definen las formas, proporciones y cotas del objeto a modelar.	**20%**
b) Se han aplicado herramientas de modelado para crear geometrías tridimensionales coherentes con el diseño propuesto.	**20%**
c) Se han editado, ensamblado y articulado piezas 3D comprobando la viabilidad estructural y funcional del conjunto.	**20%**
d) Se han configurado y simulado movimientos, transformaciones y visualizaciones en entornos de software profesional.	**20%**
e) Se han generado prototipos digitales y físicos valorando la precisión de las cotas, la calidad del acabado y la adecuación a los objetivos del proyecto.	**20%**
TOTAL	**100%**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN	
RA5. Planifica y ejecuta procesos de impresión 3D como herramienta de prototipado (20%)	
a) Se han seleccionado materiales y tecnologías de impresión en función del uso del prototipo (visual, ergonómico, estructural).	**20%**
b) Se han configurado los parámetros de impresión (densidad, soportes, resolución, relleno) para equilibrar calidad y tiempo. Resolviendo problemas típicos de impresión y aplicando medidas preventivas.	**20%**
c) Se han tomado medidas de prevención de riesgos laborales con el uso de impresoras.	**20%**
d) Se han realizado procesos de postproducción y acabado (lijado, pintado, ensamblaje).	**20%**
e) Se ha documentado el proceso de prototipado para su replicabilidad en proyectos futuros.	**20%**
TOTAL	**100%**

4. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	1ª EV	2ª EV	3ª EV	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5
UD1 Tecnologías de escaneado e impresión 3D en la industria creativa	X			X				
UD2 Preparación de modelos físicos para captura y digitalización 3D	X	X			X			
UD3 Optimización de modelos 3D escaneados para animación y videojuegos	X	X				X		
UD4 Modelado y prototipado de objetos tridimensionales para imprimir	X	X					X	
UD5 Impresión 3D	X	X						X
UD6 FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)			X	X	X	X	X	X

UD1 Tecnologías de escaneado e impresión 3D en la industria creativa	HORAS: 10	RA: 1	CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e

CONTENIDOS

- Introducción al escaneado e impresión 3D en animación, videojuegos y entornos interactivos.
  Tecnologías de escaneado:
- Fotogrametría.
  - Escáner láser.
  - Escáner de luz estructurada.
  - Escaneado con dispositivos móviles.
- Tecnologías de impresión 3D
  - FDM, SLA, SLS, resinas, multimaterial
  - Aplicaciones específicas al prototipado
- Flujos de trabajo y compatibilidad con software 3D y motores gráficos.
- Demanda y tendencias del mercado:
  - Integración en pipelines de producción.
  - Casos de uso profesionales y emergentes.

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. Ejercicios de investigación 3. FFE: ver UD6	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Ejercicios 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para los ejercicios según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

<table>
<tr><th>UD2 Preparación de modelos físicos para captura y digitalización 3D</th><th>HORAS: 20</th><th>RA: 2</th><th>CE: 2a, 2b, 2c 2d, 2e</th></tr>
<tr><td colspan="4">CONTENIDOS</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Selección de objetos adecuados para escaneado según material, tamaño y complejidad.
• Preparación previa del objeto:
  ○ Limpieza, colocación de marcadores, técnicas anti-brillos.
  ○ Condiciones de iluminación.</td><td colspan="2">• Dispositivos de escaneado y su configuración básica.
• Captura de imágenes y escaneado desde diferentes ángulos.
• Prevención de errores comunes en la digitalización.
• Exportación de resultados iniciales (nubes de puntos, mallas preliminares
• Prevención de riesgos en la digitalización.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</td><td colspan="2">INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="2">1. Exposición de los contenidos por parte del docente
  • Explicación teórica
  • Elaboración de ejemplos prácticos en el aula
2. Ejercicios de digitalización
3. FFE: ver UD6</td><td colspan="2">1. Prueba escrita teórico-práctica
2. Ejercicios
3. Valoración del tutor de la empresa</td></tr>
<tr><td colspan="2">INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN</td><td colspan="2">% REPARTO</td></tr>
<tr><td colspan="2">1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica
2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección
3. Superado o No superado</td><td colspan="2">1. 20%
2. 70%
3. 10%</td></tr>
<tr><td colspan="4">CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="4">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.</td></tr>
</table>

UD3 Optimización de modelos 3D escaneados para animación y videojuegos	HORAS: 20	RA: 3	CE: 3a, 3b, 3c, 3d, 3e

CONTENIDOS

- Edición y limpieza de nubes de puntos y mallas.
- Retopología (manual y automática).
- Ajuste de escala, proporciones y coordenadas del modelo.
- Mapeado UV y optimización de texturas.
- Baking de mapas (normales, oclusión ambiental, desplazamiento).
- Creación de modelos en distintos LOD (niveles de detalle).
- Exportación e integración en pipelines de software (Blender, Maya, Unreal, Unity).
- Compatibilidad con rigging, animación y físicas

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. Ejercicios de digitalización. 3. FFE: ver UD6	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Ejercicios 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD4 Modelado y prototipado de objetos tridimensionales para imprimir	**HORAS: 20**	**RA: 4**	**CE: 4a, 4b, 4c, 4d, 4e**

CONTENIDOS

- Principios del modelado 3D aplicado a la impresión
- Bocetos, croquis y definición de cotas.
- Modelado paramétrico vs modelado libre.
- Edición, ensamblaje y articulación de piezas.
- Simulación de movimientos y transformaciones.
- Visualización y renderizado preliminar de prototipos.
- Generación de prototipos digitales listos para evaluación.

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 2. Ejercicios de modelado e impresión 3. FFE: ver UD6	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Ejercicios 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	**% REPARTO**
1. Escala numérica para la prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD5 Impresión 3D	HORAS: 20	RA: 5	CE: 5a,5b, 5c, 5d, 5e

CONTENIDOS

- Selección de tecnologías y materiales de impresión según necesidades del prototipo.
- Preparación del archivo para impresión:
- Orientación, soportes, espesores, slicing.
- Configuración de parámetros de impresión (calidad, velocidad, relleno).
- Resolución de incidencias típicas.
- Procesos de postproducción: lijado, ensamblaje, pintado, texturización.
- Control de calidad y validación del prototipo.
- Documentación del proceso para la replicabilidad.
- Prevención de riesgos durante la impresión

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 2. Ejercicios de modelado e impresión 3. FFE: ver UD6	1. Prueba escrita teórico-práctica 2. Ejercicios 3. Valoración del tutor de la empresa
INSTRUMENTO DE CALIFICACIÓN	% REPARTO
1. Escala numérica para la prueba escrita teórico-práctica 2. Escala numérica para las prácticas según rubricas de corrección 3. Superado / No superado	1. 20% 2. 70% 3. 10%

CONSIDERACIONES DE LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

UD6 FFE	**HORAS: 360 (Repartidas entre todas las UD)**	**RA: 1, 2, 3, 4, 5**	**CE: 1a, 1b, 1c, 1d, 1e 2a, 2b, 2c, 2d, 2e 3a, 3b, 3c, 3d, 3e 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e**
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 RA y CE	% de Reparto	TOTAL
Actividades procedimentales: 70% sobre el total				
UD1 Tecnologías de escaneado e impresión 3D en la industria creativa	1a, 1b, 1c, 1d, 1e	20%	70%	14%
UD2 Preparación de modelos físicos para captura y digitalización 3D	2a, 2b, 2c, 2d, 2e	20%		14%
UD3 Optimización de modelos 3D escaneados para animación y videojuegos	3a, 3b, 3c, 3d, 3e	20%		14%
UD4 Modelado y prototipado de objetos tridimensionales para imprimir	4a, 4b, 4c, 4d, 4e	20%		14%
UD5 Impresión 3D	5a, 5b, 5c, 5d, 5e	20%		14%
PRUEBAS ESCRITAS TEÓRICO-PRÁCTICAS: 20% sobre el total				
UD1 Tecnologías de escaneado e impresión 3D en la industria creativa	1a, 1b, 1c, 1d, 1e	20%	20%	4%
UD2 Preparación de modelos físicos para captura y digitalización 3D	2a, 2b, 2c, 2d, 2e	20%		4%
UD3 Optimización de modelos 3D escaneados para animación y videojuegos	3a, 3b, 3c, 3d, 3e	20%		4%
UD4 Modelado y prototipado de objetos tridimensionales para imprimir	4a, 4b, 4c, 4d, 4e	20%		4%
UD5 Impresión 3D	5a, 5b, 5c, 5d, 5e	20%		4%
FFE: 10% sobre el total				
UD6: FFE	1a, 1b, 1c, 1d, 1e 2a, 2b, 2c, 2d, 2e 3a, 3b, 3c, 3d, 3e 4a, 4b, 4c, 4d, 4e 5a, 5b, 5c, 5d, 5e	100%	10%	10%
TOTALES		**100%**	**100%**	**100%**

5. PROYECTOS DE CENTRO EN LOS QUE PARTICIPA EL MÓDULO

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

En este módulo participa activamente en las acciones planificadas para el Proyecto de Innovación e investigación aplicadas y transferencia del conocimiento en la Formación Profesional convocado por la Secretaría General de Formación Profesional en el año 2023 en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea – NextGenerationEU y que tiene como título *Creación de gemelos digitales para su integración en animaciones, videojuegos y realidad virtual.*

Siguiendo memoria del proyecto aprobada por el Ministerio de Educación y Formación Profesional, en el curso 2025-2026 este proyecto se encuentra en la Fase II y III del donde se contempla la implementación de los conocimientos transferidos por parte del profesorado al grupo de alumnos en el segundo trimestre. En estas acciones está previsto el escaneado e impresión de elementos que serán integrados en productos de animación, videojuegos o realidad virtual. Cualquier cambio en estas actividades y/o en sus instrumentos de evaluación se comunicará previamente al alumnado.

6. FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA (FFE)

Este ciclo formativo se desarrollará en régimen general con un total de 500 horas de formación en empresa u organismo equiparado, de las que 360 horas se realizarán en la tercera evaluación del segundo curso.

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

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

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

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

7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

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

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

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

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

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

- Trabajo en equipo.

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

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

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

Debido al alto contenido procedimental de este módulo, de las tres horas semanales, con carácter general, se reservará una hora para clases teóricas, que serán apoyadas con vídeos, presentaciones y esquemas que ayuden al alumnado a interiorizar los contenidos. Las restantes horas se dedicarán al desarrollo de contenidos procedimentales a través de proyectos y ejercicios. Igualmente, se solicitarán trabajos y otras actividades para su realización en grupo o individualmente y la posible exposición de los mismos al resto de la clase.

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

- Todo el alumnado dispondrá de un esquema de la programación desde el comienzo del curso, de forma que puedan disponer de una perspectiva global del desarrollo del módulo. Asimismo, se les informará sobre el resto de los módulos y la interrelación que existe entre ellos.

- Los contenidos serán expuestos y explicados por el profesor/a a través de la proyección de presentaciones, vídeos y otros recursos educativos en línea. Además, se usarán 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.

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

- La elaboración de algunos trabajos podrá implicar también su exposición individual y/o grupal en clase por parte de los alumnos/as.

- Se intentará favorecer en todo momento el aprendizaje del alumnado a través de la enseñanza organizada y ordenada y que permita la relación continua entre los distintos módulos.

- Se contempla la realización actividades fuera del aula, 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.
- Google Chrome, Mozilla Firefox y otros navegadores.
- Google, Bing y otros buscadores.
- Librerías de modelos 3D: Turbosquid, Sketchfab, Polyhaven…
- Head Model Studio, Magic Poser, Action Anatomy
- Autodesk Maya
- Blender
- Aplicaciones de la suite de Rokoko Studio y Rokoko Remote para motion capture
- Einstar
- Metashape
- Cura Slicer
- Chitubox
- Creality Print
- Gimp
- Canva

- Krita
- YouTube
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tik Tok
- Twitch
- VLC
- QuickTime
- Celtx
- Twitch
- SoundCloud, PremiumBeat, Audionity, Artlist, Jamendo, Bensound, YouTube Audio Library, Epidemic Sound y otras plataformas para la descarga de música y efectos de sonido libres de derechos.

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

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

Para la formación teórica se utilizarán presentaciones, apuntes y otros recursos elaborados por el profesor/a, documentos digitales y audiovisuales y diferentes referencias bibliográficas.

También podrán utilizarse materiales elaborados por los alumnos/as y supervisados por el profesor/a.

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

9. EVALUACIÓN

9.1. INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

9.2 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

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

3. Actitudes específicas: la actitud, el interés demostrado durante el desarrollo de las clases y las actividades procedimentales, la puntualidad y la participación serán también calificadas en la

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

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

Otros aspectos a considerar:

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

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

9.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

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

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

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

9.4 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

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

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

c) El presente módulo es susceptible de contar con una **prueba de evaluación extraordinaria** que se realizará también en el mes de junio para todos aquellos alumnos/as que no superen el curso ordinario. Dicha prueba consistirá en:

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

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

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

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

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

Al tratarse de un módulo de nueva implantación en el presente curso, no existe alumnado con el módulo pendiente de cursos anteriores. No se ha establecido el procedimiento de recuperación para este curso 2025/2026.

9.5 ACTITUDES ESPECÍFICAS

Teniendo presente que la Formación Profesional se orienta no solo a la adquisición de conocimientos sino sobre todo a la adquisición de competencias profesionales, se debe deducir que los contenidos actitudinales constituyen en muchas ocasiones el elemento que completa la

competencia de un profesional y, por lo tanto, deben ser trabajados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

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

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

- Interés e iniciativa por el trabajo.
- Planificación de su trabajo, colaboración e integración con los demás.
- Tenacidad y perseverancia en la búsqueda de soluciones a los problemas.
- Desarrollo de competencias digitales.
- Observación de las normas y canales de información, tanto con profesor/aes como con sus compañeros, integrándose en el trabajo en equipo.
- Manifestación de juicios críticos y autocríticos ante proyectos audiovisuales.
- Interpretación y ejecución con diligencia de las instrucciones que recibe.
- Respeto y cumplimiento de las normas de actuación establecidas.
- Coordinación con sus compañeros en tareas de desarrollo de su trabajo.
- Respeto por las normas generales establecidas en el centro educativo, así como las específicas de uso de instalaciones y recursos que hay que utilizar en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de este módulo.
- Iniciativa en la toma de decisiones y en la propuesta de mejoras en la puesta en prácticas de las actividades que se van a desarrollar:
    - Observación y análisis crítico.
    - Realización de las actividades prácticas en tiempo y forma.
    - Autoevaluación de la calidad técnica y estética de su trabajo.

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

9.6 PROCEDIMIENTO DE PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La evaluación de este módulo profesional requiere la "**evaluación continua"** que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Esta evaluación continua es la que permitirá la evaluación final de los resultados conseguidos por el alumno/a al término de dicho proceso. Se entenderá que el alumno/a no tiene una asistencia regular a clase cuando no asista a un mínimo del **80% de las horas** previstas para el módulo.

La inasistencia continuada a las clases será sancionada según lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interno y en el Plan de Convivencia del Centro. En dichos documentos se señala explícitamente: *"La Pérdida del derecho a la evaluación continua podrá producirse cuando se trate de faltas de asistencia, aun justificadas, en número igual o superior al 20% de las horas previstas para cada módulo profesional, computadas anualmente. El incumplimiento del mínimo de asistencia previsto en este apartado implicará, a propuesta del equipo educativo, la pérdida del derecho a evaluación continua del alumno/a, teniendo este el derecho a un procedimiento extraordinario de evaluación, que consistirá en una prueba o conjunto de pruebas que determinarán la calificación final del módulo en convocatoria ordinaria. Este procedimiento será recogido en la programación del módulo".*

En el presente módulo formativo, la pérdida del derecho a "**evaluación continua"** se adquiere por acumulación de **más de un 20% de faltas de asistencia en el módulo, aun cuando se**

trate de faltas justificadas. Esta acumulación se calcula en relación al número total de horas del módulo, a lo largo de todo el curso académico.

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

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

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

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

9.7 CALIFICACIÓN DE MENCIÓN HONORIFICA

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

10. MEDIDAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

El Centro dispone del Plan Incluyo para la Atención a las Diferencias Individuales, en el que quedan definidas y desarrolladas todas las medidas a adoptar, según las necesidades que pueda

presentar el alumnado. Estas medidas deberán ser valoradas por el Departamento de Orientación para cada alumno/a en particular y se centrarán en la adecuación de actividades, metodología y en la *"adopción de las medidas de atención a la diversidad que sean pertinentes, siempre que estas no afecten al logro de los objetivos relacionados con las competencias profesionales necesarias para alcanzar la competencia general que capacita para la obtención del título"*, tal como señala la normativa.

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

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

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

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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

Las actividades que podrán plantarse son:

- Visita a distintos centros de producción audiovisual
- Visita a posibles ferias u otros eventos relacionados con el sector audiovisual

- Asistir a jornadas, conferencias, exposiciones o proyecciones audiovisuales de especial interés.

Madrid, septiembre 2025

IFP CARLOS MARÍA RODRÍGUEZ DE VALCÁRCEL