



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU


Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DISEÑO DIGITAL DE PERSONAJES 2D Y 3D

2º CURSO DEL CFGS DE CARACTERIZACIÓN Y MAQUILLAJE
PROFESIONAL

DURACIÓN: 84 HORAS



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



1. OBJETIVOS GENERALES Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** de este cicloformativo que se relacionan a continuación:

e) Emplear aplicaciones informáticas, utilizando programas de diseño digital 2d y 3d, para realizar el diseño de personajes.

o) 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.

p) 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.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales de este título que se relacionan a continuación:

c) Realizar el diseño de personajes para la caracterización, según las especificaciones del guión y el cliente.

j) Realizar la evaluación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad.

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.



2. RELACIÓN ENTRE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE Y LAS UNIDADES:

Resultado de aprendizaje	Contenidos (Bloques)
1. Establece el procedimiento para el diseño digital de personajes, analizando y justificando la secuencia y las variables del proceso.	1-16.
2. Crea un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes, seleccionando herramientas y recopilando documentación.	5, 6, 8-11, 15 y 16.
3. Determina las características del personaje que hay que diseñar, analizando el proyecto de Caracterización.	4-13, 15 y 16.
4. Elabora diseños digitales en 2d de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.	5, 8-11.
5. Elabora diseños digitales en 3d de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.	6, 12, 13, 15 y 16.
6. Elabora la propuesta de diseño, empleando presentaciones impresas o digitales.	14.

3. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN

La duración del módulo a lo largo del año es de 84 horas, repartidas en 4 horas semanales. Los contenidos y la distribución de las unidades didácticas del módulo son:

3.1. CONTENIDOS BÁSICOS:

1.- Establecimiento del procedimiento para el diseño digital de personajes:

- Protocolo general del diseño de personajes. Etapas que determinan el protocolo del diseño digital de personajes.
- Elementos de partida. Pautas de selección. Características que hay que tener en cuenta.
 - Identificación de los elementos de partida necesarios para realizar un diseño digital de personajes. documentación, bocetos, dibujos, pinturas, fotografías, esculturas, y maquetas entre otros.
- Etapas para la realización del diseño del personaje. Secuenciación. Consideraciones derivadas del personaje que se debe diseñar.
 - Modificaciones en la forma del personaje. Volúmenes, color, texturas y detalles característicos de su anatomía, entre otros.
 - Creación y modificación del fondo del personaje.
 - Indumentaria y otros accesorios del personaje.
- Etapa de análisis del resultado final. Elección del método de evaluación del resultado. Modificaciones, correcciones y retoques.
- Etapa de adaptación del personaje a las características del intérprete. Identificación de las necesidades y demandas del proyecto.



2.- Creación de un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes:

- Fuentes documentales para la creación de personajes.
 - Fuentes bibliográficas. Biografías, revistas especializadas, internet, entre otras.
 - documentos gráficos. Fotografía, filmografía, escultura y pintura, entre otras.
- Métodos de obtención de la información. Estrategias de búsqueda.
 - Tipos de imágenes. dibujos, ilustraciones, películas y fotografías, entre otros.
- Equipos para capturar imágenes; cámaras fotográficas digitales y analógicas, escáneres 2d y 3d, y herramientas informáticas. Programas informáticos para la captura de imágenes.
 - Características técnicas. Manejo de los equipos y realización de captado de imágenes.
 - Variables técnicas en la captura de imágenes. Color, saturación, contraste, brillo, entre otras.
- Bancos de imágenes. Métodos de organización. Análisis, clasificación de las imágenes en archivos
- Legislación sobre la propiedad intelectual. Derechos de autor.
 - Infracción de los derechos de propiedad intelectual.

3.- Determinación de las características del personaje que hay que diseñar:

- Tipos de personajes. Características principales.
 - Personajes reales. Humanos y animales.
 - Personajes ficticios. Fantasía, ciencia ficción y terror, entre otros.
 - Aplicación de las técnicas para el estudio y el análisis de las características del personaje. Sistemas de recogida de datos de los personajes.
 - Características físicas, condicionantes sociales, culturales e históricos, entre otros.
 - Identificación del contexto histórico, social, cultural y del contexto visual (ambiente y escenarios, entre otros) del proyecto artístico. Identificación del vestuario y atrezzo del personaje.
 - Análisis de las características físicas del modelo de partida usado como base del diseño.
 - Análisis de las semejanzas y diferencias entre el modelo de partida y el personaje que se debe crear.
- Valoración de las modificaciones necesarias en el modelo de partida para adecuarlo al personaje.
- Adaptación del personaje a las características del modelo/intérprete. Técnicas de adaptación.
 - Evolución del personaje. Transformaciones que hay que realizar en el personaje.

4.- Elaboración de diseños digitales en 2D de caracterización:

- Programas de diseño en 2D. Configuración de los programas de diseño.
 - Gráficos vectoriales y gráficos rasterizados. Programas informáticos de edición. Características comunes, diferencias y ámbitos en los que se complementan.
- Características de las imágenes: formato, propiedades, resolución y color, entre otras.
- Las tabletas gráficas digitalizadoras, tipos, objetivos, accesorios funcionamiento y mantenimiento. Tablet cativas y pasivas.
- Herramientas del programa. Barra de opciones para el diseño de un elemento digital.
 - Utilidades de diseño. Uso de capas, canales y máscaras, entre otras.
 - Utilidades de edición. Herramientas de selección, de pintura, de retoque, de formas vectoriales, entre otras.
- Manipulación de imágenes. Formato de archivo y retoques en la imagen, ajustes decolor, iluminación, brillo y contraste, entre otras.



- Realización de personajes en 2d. Diseño de personajes históricos, de época, terror, de fantasía y de ciencia ficción, entre otros.
- Realización de modificaciones digitales en 2d en el aspecto de diferentes personajes. Envejecimiento, rejuvenecimiento, cambio de sexo, cambio de raza, heridas y hematomas, entre otros

5.- Elaboración de diseños digitales en 3d de caracterización:

- Diferencias entre diseños en 2d y en 3d. elementos del diseño tridimensional.
- Diferencias entre bocetos en 2d y bocetos en 3d, previos a la realización de personajes en 3d.
 - Diseño de concepto.
- Programas de diseño en 3d. Fases del diseño. Herramientas para modelado digital. Pautas para su utilización.
- Realización de personajes en 3d a partir de bocetos en 2d, empleando las tres vistas de referencia.
- Diseño en 3d de personajes.
 - Reales, históricos, de época, entre otros.
 - Ficticios, de fantasía, terror y de ciencia ficción, entre otros.
- Realización de modificaciones digitales en 3d en el aspecto del personaje. Envejecimiento, rejuvenecimiento, cambio de sexo, cambio de raza, heridas, hematomas y maquillajes entre otros.

6.- Elaboración de la propuesta de diseño:

- Modelos de propuesta de diseño. estructura y formato.
- Elección de fondos para la presentación de diseños. La importancia del fondo en el diseño gráfico de personajes.
 - Tipos de fondo. Sólidos, degradados y fotográficos, entre otros.
- Presentaciones en papel. Tipo de papel, texturas, tamaño y resolución de impresión, entre otros.
- Presentaciones digitales, calidad y tamaño. Realización de envíos digitales.
- Creación de un portafolio en papel y digital. Objetivos, estructura y medios de difusión.
 - Herramientas de creación y difusión de un portafolio digital. Páginas webs, y blogs, entre otras.
- Aplicación de técnicas de comunicación en la presentación del proyecto.
 - Técnicas de comunicación oral. debates, charlas, y entrevistas, entre otras.



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



Los **contenidos actitudinales** son comunes a todas las unidades:

- Interés por los contenidos del módulo.
- Asistencia regular.
- Comportamiento adecuado en el aula permitiendo el desarrollo normal de las clases.
- Participación y consulta de dudas.
- Esfuerzo en el trabajo diario.

3.2. SECUENCIACIÓN.

Dicha temporalización podrá sufrir modificaciones a lo largo del curso, debido a las diferentes casuísticas no previstas que puedan presentarse y quedarán registradas en el presente documento en la sección de Anexos.



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



	TEMPORIZACIÓN DE CONTENIDOS MÓDULO			
Bloques	CONTENIDO	HORAS	ACTIVIDADES RELACIONADAS	HORAS
1	Presentación del módulo y Blender.	1		
2	Interfaz y comandos básicos. Navegación, configuracióninterfaz...	2	Replicar una configuración de ventanas y diferentes vistas.	2
3	Modo objeto y modo edición. Adición de objetos, herramientas de edición básicas, tipos de iluminación, configuración de cámara, rastreo de objetos...	2	Replicar una imagen configurada por el profesoren la que necesite emplearse lo explicado.	2
4	Empleo de modificadores más comunes, aplicación demateriales y texturas a objetos simples.	2	Replicar una imagen configurada por el profesoren la que necesite emplearse lo explicado.	2
5	Creación de personajes de baja poligonación (ficción o real). Toma de fotografía del personaje y creación de bocetos digitales en programas de edición de imágenes (Photoshop).	3	Toma de fotografías de referencia (frontal, laterales, trasera, superior y contrapicado) o dibujo del boceto de personaje con tableta grafica (en su defecto ratón) en programas de edición de imágenes.	2
6			Recrear una cabeza empleando las fotos tomadas o un personaje de ficción empleando los bocetos creados. Ajustar mallas hasta la obtención de un producto final adecuado.	8
	PRUEBA: Creación de un modelo de baja poligonación simple empleando una imagen de referencia única para todos los alumnos/as.			2
7	Desplegado de la malla para su edición en editor de Mapas UV.	1	Conseguir la textura desplegada (2D) de la mallade baja poligonación.	4
8	Creación de imágenes desplegadas (2D) partiendo de lasfotos (quien esté realizando la recreación de la cabeza) odiferentes texturas (quien haya partido del boceto de personaje)	3		



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



9	Modo pintar texturas. Pintar colores y empleo de imágenes como textura.	1	Enriquecer la textura en el modelo 3D con luces y sombras y aplicando texturas de la biblioteca creada.	3	Parcial trimestre 1º
PRUEBA: Obtención de una textura plana (2D) desarrollada a partir de un personaje con baja poligonación y una fotos o texturas dadas por el profesor.				2	42 H.



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



10	Caracterizar la textura desplegada en 2D con programa de edición imágenes empleando imágenes y texturas obtenidas mediante la búsqueda en fuentes online.	4	Creación de una biblioteca de diferentes texturas clasificada según su naturaleza (metales, pieles, heridas, cuero,...) , formato(JPEG, png...), etc.	2	Parcial trimestre 2º
11			Realizar 3 caracterizaciones del personaje mediante la edición de la imagen desplegada empleando las imágenes de la biblioteca (arañazos, envejecido, rasurado, etc.)	4	
PRUEBA: Caracterizar una textura plana empleando texturas (heridas, arañazos, tatuajes, etc.) dadas por el profesor.				2	
12	Sistema de partículas. Aplicación de pelo y cabello. Configuración de los tipos de sistema de partículas. Creación de materiales para pelo y cabello.	3	Creación de sistemas de partículas sobre el modelo que se está editando ajustando a las necesidades de la caracterización del personaje creación de una biblioteca de imágenes con las diferentes caracterizaciones y desde diferentes vistas	6	
13	Modo edición de partículas. Empleo de las herramientas de edición de partículas.	2			
14			Entrega y presentación oral del proyecto final de las diferentes propuestas de caracterización para el modelo que ha trabajado el alumno/a en el módulo	2	
PRUEBA: Aplicar cabello a un modelo de baja poligonación dado por el profesor				1	
15	Modo escultura. Herramientas de esculpido, trabajo en simetría, con topología dinámica, imágenes alpha,...	4	Creación de un personaje con el modo escultura empleando las herramientas aprendidas.	6	
16	Retopología dinámica en baja poligonación sobre el modelo creado con el modo escultura	2	Retopología del personaje esculpido previamente con el objeto de obtener un modelo de baja o media poligonación sobre el que aplicar lo aprendido en el 2º trimestre.	2	
PRUEBA: Creación de un modelo de baja poligonación simple empleando una imagen de referencia única para todos los alumnos/as.				2	42 H.
PARCIAL TEORIA		30 H.	PARCIAL PRACTICAS	54 H.	TOTAL: 84H



4. METODOLOGIA

El Objetivo principal será facilitar el desarrollo de los procesos de enseñanza- aprendizaje. La educación entendida como proceso de comunicación pone de manifiesto la necesidad de que la interacción entre profesor y alumno, sea favorecida y para ello hay que crear ambientes adecuados.

La metodología debe estar centrada en el alumno y cumplir requisitos, como: activa, participativa e investigadora, para así llegar a crear el conflicto cognitivo en el alumno y adquiriendo el profesor la función de mediador para reestructurar el equilibrio del conflicto creado, mediador de adquisición de conceptos, procedimientos y actitudes. Asimismo, el alumno irá construyendo sus propios conocimientos, lo que favorece un clima apropiado para el desarrollo del aprendizaje, éste debe ser significativo para el alumno y entonces se producirá el aprendizaje correcto.

Los métodos que se utilizarán para conseguir esto, serán: expositivo, interrogatorio e investigativo. En este módulo predominará el método expositivo por parte del profesor, investigativo por parte del alumno e interrogatorio por ambas partes.

La estrategia educativa, para conseguir todo esto serán: sondeo para averiguar conocimientos previos planteándole al grupo una serie de preguntas sobre el tema a tratar y plantear así el conflicto cognitivo, a partir de ahí, se analiza, se investiga y se expone, para que se vuelva a restablecer el equilibrio cognitivo en el alumno mediante trabajos de grupo, visionados de vídeos, puestas en común y también exposiciones orales y documentación aportada por el profesor completarán el tema.

Los recursos que se utilizarán, son:

- Personales: profesor, alumnos y expertos.
- Materiales: Libros de consulta, material aportado por el docente, diapositivas y presentaciones, vídeos y ordenadores con software de diseño 2D y 3D.
- Ambientales: aula de informática.

Orientaciones pedagógicas.

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar la función de diseñar personajes digitales en dos y tres dimensiones. La función de diseñar personajes digitales en dos y tres dimensiones incluye aspectos como:

- La elaboración del protocolo de diseño digital de personajes.
- La creación de un banco de imágenes de distintos personajes.
- La determinación de las características del personaje que se debe diseñar.
- La supervisión y la elaboración de bocetos digitales de personajes en 2D y 3D.
- La comunicación y presentación de propuestas con los clientes.

Las actividades profesionales asociadas a esta función se aplican en:

- Diseño de personajes para caracterización.
- Presentación de propuestas de personajes.
- Modificaciones en personajes de partida.
- Maquillaje de personajes.



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



5. CRITERIOS SOBRE EL PROCESO DE EVALUACIÓN (RESULTADOS DEL APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN)

Instrucciones de la dirección General de FP 26 de junio de 2024 Resolución de 26 de junio de 2024, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se dictan Instrucciones para regular aspectos relativos a la organización y al funcionamiento del curso 2024/2025 en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.

Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Módulos pendientes de 1º

“A falta de normativa específica se acuerda: El alumnado de 2º curso con módulos pendientes de 1º curso, se le ofrecerá las garantías, con seguimiento personalizado, para superar todos los módulos pendientes”

Y siguiendo los criterios de evaluación según la Orden de 24 de octubre de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Caracterización y Maquillaje Profesional del B.O.J.A.

1. Establece el procedimiento para el diseño digital de personajes, analizando y justificando la secuencia y las variables del proceso.

- Se han establecido las etapas que determinan un protocolo de diseño digital de personajes.
- Se han identificado los elementos de partida necesarios para realizar el diseño.
- Se ha valorado la importancia de emplear el elemento inicial adecuado.
- Se han secuenciado los pasos que se deben seguir en la fase de creación de personajes a través del
- diseño digital.
- Se ha identificado el método para la evaluación del resultado final.
- Se han establecido las pautas para adaptar el personaje diseñado a las características del modelo/
- interprete.
- Se han interpretado las necesidades y demandas del proyecto.

2. Crea un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes, seleccionando herramientas y recopilando documentación.

- Se han establecido los mecanismos de búsqueda para la obtención de la información.
- Se han utilizado las distintas fuentes para obtener imágenes.
- Se han descrito los equipos para capturar imágenes digitales.
- Se han captado imágenes con cámaras fotográficas, escáneres y herramientas informáticas, entre otros.
- Se han organizado las imágenes mediante la creación de archivos fácilmente identificables.



f) Se ha interpretado la legislación sobre la propiedad intelectual.

3. Determina las características del personaje que hay que diseñar, analizando el proyecto de caracterización.

- a) Se han caracterizado los personajes escénicos tipo.
- b) Se han establecido sistemas de recogida de datos sobre el personaje definido en el proyecto artístico.
- c) Se han identificado las características físicas, psicológicas, sociales y culturales del personaje que hay que diseñar.
- d) Se ha identificado el contexto histórico, social y escénico del personaje.
- e) Se han identificado las características del vestuario y atrezzo del personaje.
- f) Se han seleccionado las imágenes a partir de las cuales se va a construir el personaje.
- g) Se han identificado las características morfológicas y visuales del modelo de partida que se utiliza como base del diseño digital.
- h) Se han determinado las semejanzas y las diferencias entre el personaje inicial y el final.
- i) Se han determinado los cambios que se deben realizar en la imagen de partida para crear el personaje.

4. elabora diseños digitales en 2d de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.

- a) Se han comparado los distintos programas de diseño en 2d más empleados en la profesión.
- b) Se han establecido las características de las imágenes digitales utilizadas.
- c) Se han identificado los modos de color, los formatos de archivo y la interfaz del programa.
- d) Se han especificado los objetivos y el modo de empleo de una tableta gráfica.
- e) Se han utilizado diferentes herramientas de diseño y edición, entre otros del programa para el diseño de personajes.
- f) Se han realizado operaciones con capas y sus máscaras, y con los filtros.
- g) Se han aplicado las herramientas digitales en 2d para transformar la imagen inicial en el personaje.
- h) Se han modificado los diseños creados en 2d según la evolución del personaje en el proyecto artístico.

5. elabora diseños digitales en 3d de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.

- a) Se han establecido las diferencias entre diseños en 2d y en 3d.
- b) Se ha especificado el significado de diseño de concepto.
- c) Se han identificado distintos programas digitales para el diseño de personajes en 3d.
- d) Se han descrito las fases que hay que seguir durante el diseño del personaje.
- e) Se han empleado las herramientas de los diferentes programas para la creación de personajes en 3d.
- f) Se han establecido las pautas para crear personajes en 3d a partir de un boceto en 2d.
- g) Se han modificado los diseños creados en 3d según la evolución del personaje en el proyecto artístico.

6. elabora la propuesta de diseño, empleando presentaciones impresas o digitales.

- a) Se han diseñado modelos para la propuesta.
- b) Se ha seleccionado el fondo en la presentación del diseño según el efecto deseado.
- c) Se ha establecido el tamaño y las opciones de impresión en las presentaciones en



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



papel.

- d) Se ha indicado el tamaño de la imagen y el tipo de archivos, para envíos digitales por Internet.
- e) Se ha valorado la importancia de la realización de un portafolio como medio de presentación de la propuesta de diseño.
- f) Se ha creado un portafolio digital y en papel con los personajes diseñados.
- g) Se han empleado las distintas herramientas de comunicación en la presentación de la propuesta de diseño.

Concretando, la evaluación de este módulo será como sigue:

- Una **Evaluación Inicial** para averiguar conocimientos previos.
- Una **Evaluación Formativa y Orientadora** a lo largo del curso, valoraremos el trabajo, atención y participación en clase, el interés y comportamiento, los contenidos, presentación y limpieza de los trabajos. Se establecerán unos ítems de ejecución eminentemente práctico que requerirán del trabajo con los programas de diseño 2D y 3D, pues entendemos que es donde el alumno puede demostrar mejor, que va asimilando una serie de conceptos de gran importancia en este módulo. Si el alumno no tuviera una evolución positiva en el proceso de aprendizaje se reforzarán las estrategias educativas adaptadas al alumno en cuestión y se repetirán las pruebas. Si con todo ello el proceso no fuera el adecuado el alumno podrá realizar una prueba final.
- Una **Evaluación Final**, que coincidirá con el final del curso previo a que el alumnado realice la formación en los centros de trabajo. Si la calificación obtenida no resultara positiva por no alcanzar los objetivos, se realizará en la convocatoria ordinaria (Junio) que existe a tal efecto.

En el proceso de evaluación, la calificación obtenida (trimestralmente) se obtendrá de las pruebas prácticas que supondrán por acuerdo del departamento un 50 % de dicha calificación, y un 50% que corresponde a actividades, trabajos, exposiciones, asistencia y motivación. Este porcentaje se debe al elevado carácter práctico del módulo. Se realizará la media a partir de 4,5 en las pruebas. Para superar el trimestre la calificación de la media de las pruebas escritas debe ser de 5 y la nota final del curso, será la media aritmética de las 2 notas trimestrales teniendo que estar todas ellas aprobadas, de no ser así tendrá que recuperar las partes no superadas en cada trimestre.

Ante la imposibilidad de garantizar la equidad entre los alumnos en el uso de recursos informáticos a la hora de realizarles pruebas (ya que no se disponen de ordenadores adecuados para todos los alumnos), éstas se realizarán por parejas, al igual que el trabajo diario en clase, pero el profesor asignará las parejas el día de la prueba para asegurar que todos los alumnos cumplen con el programa, evitando que en determinadas parejas de alumnos/as sea solamente uno de ellos el que realice el trabajo.



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



5.1. RECUPERACIÓN.

El alumno que no asista el día de la prueba, tanto si la falta es justificada como injustificada, la realizará junto con la próxima prueba o en la recuperación del trimestre.

El alumno tiene una recuperación trimestral que se realizará antes de la evaluación si es posible, o al comienzo del siguiente trimestre donde realizará una prueba con todos los contenidos no superados en el trimestre. A esta prueba también se presentará el alumnado que no se haya presentado al examen o exámenes del trimestre con justificación.

El alumno que no pueda evaluarse de forma continua se presentará a una prueba final del trimestre. Se considera que si no se asiste a un 20% de horas trimestrales del módulo no se tiene regularidad.

Esta información se leerá y explicará al alumnado al inicio del curso y se le recordará cada trimestre, quedando expuesta en el tablón de anuncios del aula.

5.2. PROCEDIMIENTO DE MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DEL MÓDULO

El alumno/a deberá solicitarlo y tener superado el módulo de forma positiva en todas sus evaluaciones.

El alumnado que desee mejorar los resultados obtenidos, cumplirá los mismos requisitos que el alumnado que no han superado el módulo, con la salvedad, de que la calificación obtenida nunca será inferior a la que había conseguido anteriormente. Y se realizará como estipula la Orden del 29 de septiembre del 2010, de evaluación de la Formación Profesional.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Además de las recogidas en la programación de Departamento, aquel alumno que quiera, podrá diseñar un personaje digital para incluirlo en el corto que se realizará en el módulo de Planificación y Proyectos.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a estas diferencias, que conllevan que el proceso de aprendizaje no sea uniforme para todo el grupo, se tomará la medida de que el alumnado consulte con el profesor sus problemas y dudas, además pueden realizar en casa tareas encomendadas por éste, que después se revisarán para comprobar que el aprendizaje es positivo y se va nivelando con el resto del grupo.

- En primer lugar, al comienzo del Módulo, analizaremos la situación de los alumnos y alumnas para poder detectar las diferencias existentes en su formación.
- Al comienzo de cada unidad se comprobarán los conocimientos previos del alumnado. Cuando se detecte alguna laguna en sus conocimientos, se propondrán actividades para subsanarlas. Los contenidos nuevos deben conectarse con los conocimientos previos y ser adecuados a su nivel cognitivo.
- Actividades de refuerzo y apoyo, para el alumnado con un menor nivel de



Financiado por la
Unión Europea
NextGenerationEU



conocimientos: resúmenes y esquemas de contenidos básicos.

- Actividades de ampliación o de profundización, para el alumnado con un mayor nivel de conocimientos.

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

- Pizarra.
- Proyector conectable a ordenador.
- Ordenadores de sobremesa para uso de los alumnos.
- Conexión a internet.
- Revistas profesionales.

Las sesiones se impartirán mayoritariamente en el aula A-9, dotada de una pizarra, proyector y ordenadores para cada 2 alumnos/as.

9. ADECUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES FORMATIVAS, CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN CUANDO EL CICLO FORMATIVO VAYA A SER CURSADO POR ALUMNADO CON ALGÚN TIPO DE DISCAPACIDAD.

Se tendrán en cuenta las recomendaciones proporcionadas por el Departamento de Orientación.

ANEXOS.

En los anejos se presentarán todas aquellas modificaciones que durante el curso se hagan sobre la programación, a fin de conservar el guion original y poder realizar las correspondientes evaluaciones sobre el mismo al final del curso.