

1. Identificación da programación
Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15021482	San Clemente	Santiago de Compostela	2024/2025

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
IFC	Informática e comunicacións	CE3IFC005100	Desenvolvemento de videoxogos e realidade virtual	Ciclos formativos de grao superior	Réxime xeral-ordinario

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP5052	Deseño, xestión, publicación e produción	2024/2025	8	136	163

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	JUAN MORILLO FERNÁNDEZ
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión equipo directivo

2. Concreción do currículo en relación coa súa adecuación ás características do ámbito produtivo

1. Verifica los documentos del videojuego con descripción de todas las fases y aspectos relacionados con la creación del videojuego.

Criterios de evaluación:

- a) Se han documentado las diferentes fases por las que pasa el videojuego desde su concepción hasta el producto final.
- b) Se han descrito los datos principales del videojuego: título, concepto, características, género, jugabilidad, público, estilo, categoría y otros.
- c) Se ha cumplimentado el guión del videojuego desglosando la historia de cada personaje (principal o secundario), el mundo, los enemigos y misiones, adaptando la trama creada a las mecánicas.
- d) Se han establecido con detalle las mecánicas del juego, identificando todas las opciones posibles del videojuego y la experiencia del jugador.
- e) Se han identificado los diferentes estados del videojuego que se identifican con las diferentes pantallas o escenas.
- f) Se ha establecido el interfaz del videojuego asociándolo a cada uno de los estados y al diseño interactivo de los mismos.
- g) Se han determinado la música, voces y efectos de sonido relacionándolos entre sí en cada una de las escenas.
- h) Se han determinado los aspectos de producción, publicación y gestión.
- i) Se ha determinado la arquitectura de un proyecto software de videojuegos.

2. Gestiona proyectos de videojuegos definiendo e implementando todas las etapas de los diferentes perfiles profesionales que forman parte de su desarrollo.

Criterios de evaluación:

- a) Se han determinado las tareas y, en función de ellas, se establecen los diferentes perfiles profesionales que forman parte del equipo de trabajo.
- b) Se han establecido e implementado metodologías de gestión de proyectos de videojuego.
- c) Se han coordinado herramientas colaborativas de gestión de proyectos software.

- d) Se han reconocido y relacionado repositorios de proyectos software y sus usuarios.
- e) Se han establecido las herramientas de comunicación de equipos de trabajo.
- f) Se han configurado automatizaciones para informar de los eventos entre herramientas de trabajo de equipo.
- g) Se ha realizado el control de versiones integrado en el entorno de desarrollo.

3. Verifica el funcionamiento de los proyectos de videojuegos aplicando procesos de pruebas.

Criterios de evaluación:

- a) Se han aplicado diferentes herramientas y técnicas de pruebas de videojuegos.
- b) Se ha establecido y documentado el plan de pruebas.
- c) Se han planificado pruebas de optimización de los recursos.
- d) Se han verificado pruebas de red.
- e) Se han realizado pruebas de nivel de dificultad.
- f) Se han establecido pruebas de compatibilidad en los diferentes dispositivos.
- g) Se han controlado pruebas en las diferentes plataformas.
- h) Se han elaborado pruebas de evaluación de jugabilidad y de caracterización de experiencia interactiva del jugador teniendo en cuenta los distintos perfiles existentes y el contexto de ejecución.

4. Publica videojuegos teniendo en cuenta las características de las plataformas y dispositivos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han reconocido las características de las diferentes plataformas y dispositivos de videojuegos existentes.
- b) Se han identificado las guías de clasificaciones de los videojuegos por edades y por género.
- c) Se han definido los requisitos para realizar compatibilidades entre diferentes dispositivos.
- d) Se han realizado procesos de conversiones desde el motor de videojuegos a las diferentes plataformas existentes.

- e) Se han registrado y publicado los ficheros en las diferentes plataformas de videojuego.
- f) Se ha configurado e implementado la monetización del videojuego.
- g) Se han establecido e implementado los ingresos por publicidad del videojuego.

5. Caracteriza los distintos segmentos de mercado a los que puede ir destinado el videojuego.

Criterios de evaluación:

- a) Se ha definido la segmentación global del mercado de videojuegos.
- b) Se han identificado las características demográficas, sociales y económicas del público objetivo del mercado de videojuegos.
- c) Se ha detectado el potencial de ventas del videojuego según los tipos de público objetivo.
- d) Se han seleccionado los segmentos del mercado a los que pueden ir destinados los videojuegos.
- e) Se han establecido los parámetros de juego más adecuados para el segmento de mercado seleccionado.
- f) Se han identificado las posibles acciones de comunicación para posicionarse en los segmentos escogidos.
- g) Se han previsto estrategias de fidelización de usuarios de cada videojuego.
- h) Se han establecido los parámetros de la experiencia interactiva del juego más adecuados para el segmento de mercado seleccionado.

6. Diseña planes de difusión de videojuegos teniendo en cuenta las características y particularidades de los diferentes canales.

Criterios de evaluación:

- a) Se han generado productos de acuerdo con los conceptos básicos de mercadotecnia asociada a los videojuegos.
- b) Se ha diseñado una página web del videojuego con sus características principales.
- c) Se han planificado campañas de lanzamiento de videojuegos.
- d) Se han reconocido y utilizado canales de videojuegos de las redes sociales y

comunidades de usuarios.

e) Se han identificado los principales eventos y festivales de videojuegos.

7. Diseña el plan de negocio del proyecto del videojuego identificando los segmentos del mercado y las características de los mismos.

3. Relación de unidades didácticas que a integran, que contribuirán ao desenvolvemento do módulo profesional, xunto coa secuencia e o tempo asignado para o desenvolvemento de cada unha

U.D.	Título	Descrición	Duración (sesións)	Peso (%)	Resultados de aprendizaxe							
					505200							
					RA 1	RA 2	RA 3	RA 4	RA 5	RA 6	RA 7	
1	Metodoloxía de traballo	Ingeniería del SW respecto al desarrollo de videojuegos	25	15		X						
2	Diseño de proxecto	Primeros pasos en el diseño del GDD	38	20	X							
3	Mecánicas, Narrativa y Personajes de videojuego	Incursión en el diseño de mecánicas, narrativas y personajes presentes en un videojuego	38	20	X							
4	Diseño de niveles y entorno	Diseño de niveles, entornos y enemigos en un videojuego	22	15	X							
5	Pruebas de videojuegos	Test presentes en el desarrollo de un videojuego	20	15			X					
6	Publicación, Marketing y Difusión	Marco de negocio, publicación y difusión de un videojuego	20	15	X			X	X	X	X	
			Total: 163									

4. Por cada unidade didáctica

4.1.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
1	Metodoloxía de traballo	25

4.1.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA2 - Xestiona proxectos de videoxogos, definindo e implementando todas as etapas dos perfís profesionais que forman parte do seu desenvolvemento	SI

4.1.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Metodoloxía de trabajo	1	Metodoloxía de trabajo	25,0
TOTAL			25

4.1.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA2.1 Determináronse as tarefas e, en función delas, establecéronse os perfís profesionais que forman parte do equipo de traballo	• PE.1	S	15
CA2.2 Establecéronse e puxéronse en práctica metodoloxías de xestión de proxectos de videoxogo	• PE.2	S	15
CA2.3 Coordináronse ferramentas colaborativas de xestión de proxectos de software	• PE.3	S	15
CA2.4 Recoñecéronse e relacionáronse repositorios de proxectos de software e os/as seus/súas usuarios/as	• PE.4	S	15
CA2.5 Establecéronse as ferramentas de comunicación de equipos de traballo	• PE.5	S	15
CA2.6 Configuráronse automatizacións para informar dos eventos entre ferramentas de traballo de equipo	• PE.6	S	15
CA2.7 Realizouse o control de versións integrado no contorno de desenvolvemento	• PE.7	S	10
TOTAL			100

4.1.e) Contidos

Contidos
Perfis profesionais que forman parte do equipo de traballo do desenvolvemento dun videoxogo.
Metodoloxías de xestión do proxecto de videoxogo.
Ferramentas colaborativas de xestión de proxectos de software.
Repositorios de proxectos de software e os seus usuarios.
Ferramentas de comunicación de equipos de traballo.
Procesos de automatización de información de eventos entre as ferramentas de traballo de equipo.

4.1.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Metodoloxía de traballo					<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 • PE.2 • PE.3 • PE.4 • PE.5 • PE.6 • PE.7 	25,0
					TOTAL	25,0

4.2.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
2	Diseño de proyecto	38

4.2.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Verifica os documentos do videoxogo con descrición de todas as fases e os aspectos relacionados coa creación do videoxogo	NO

4.2.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Diseño de proyecto	1	Diseño de proyecto	38,0
TOTAL			38

4.2.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.1 Documentáronse as fases polas que pasa o videoxogo desde a súa concepción ata o produto final	• PE.1	S	25
CA1.2 Descríbense os datos principais do videoxogo (título, concepto, características, xénero, xogabilidade, público, estilo, categoría, etc.)	• PE.2	S	20
CA1.5 Identifícanse os estados do videoxogo que se identifican coas diferentes pantallas ou escenas	• PE.3	S	20
CA1.6 Estableceuse a interface do videoxogo asociándoo a cada estado e ao deseño interactivo deste	• PE.4	S	25
CA1.9 Determinouse a arquitectura dun proxecto de software de videoxogos	• PE.5	S	10
TOTAL			100

4.2.e) Contidos

Contidos
Versións do documento. Xeración e aprobación de ideas.
Datos descritivos principais.

4.2.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
	Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	
Diseño de proxecto					<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 • PE.2 • PE.3 • PE.4 • PE.5 	38,0
TOTAL						38,0

4.3.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
3	Mecánicas, Narrativa y Personajes de videojuego	38

4.3.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Verifica os documentos do videoxogo con descrición de todas as fases e os aspectos relacionados coa creación do videoxogo	NO

4.3.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Mecánics, Narrativa y Personajes	1	Mecánics, Narrativa y Personajes	38,0
TOTAL			38

4.3.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.3 Formalizouse o guión do videoxogo desagregando a historia de cada personaxe (principal ou secundario), o mundo, os inimigos e as misións, adaptando a trama creada ás mecánics	<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 	S	50
CA1.4 Establecéronse con detalle as mecánics do xogo, identificando todas as opcións posibles do videoxogo e a experiencia do/da xogador/a	<ul style="list-style-type: none"> • PE.2 	S	50
TOTAL			100

4.3.e) Contidos

Contidos
Documentación do guión. Mecánics e estados do videoxogo. Xogabilidade. Elementos da experiencia interactiva.

4.3.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Mecánics, Narrativa y Personajes					<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 • PE.2 	38,0
TOTAL						38,0

4.4.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
4	Diseño de niveles y entorno	22

4.4.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Verifica os documentos do videoxogo con descrición de todas as fases e os aspectos relacionados coa creación do videoxogo	NO

4.4.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Diseño de niveles y entorno	1	Diseño de niveles y entorno	22,0
TOTAL			22

4.4.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.7 Determináronse a música, as voces e os efectos de son e interrelacionáronse en cada escena	• PE.1	S	100
TOTAL			100

4.4.e) Contidos

Contidos
Música e efectos de son. Descrición da arte.

4.4.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Diseño de niveles y entorno					• PE.1	22,0
TOTAL						22,0

4.5.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
5	Pruebas de videojuegos	20

4.5.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA3 - Verifica o funcionamento dos proxectos de videoxogos aplicando procesos de probas	SI

4.5.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Pruebas de videojuegos	1	Pruebas de videojuegos	20,0
TOTAL			20

4.5.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA3.1 Aplicáronse ferramentas e técnicas de probas de videoxogos	• PE.1	S	15
CA3.2 Estableceuse e documentáronse o plan de probas	• PE.2	S	15
CA3.3 Planificáronse probas de optimización dos recursos	• PE.3	S	15
CA3.4 Verificáronse probas de rede	• PE.4	S	15
CA3.5 Realizáronse probas de nivel de dificultade	• PE.5	S	10
CA3.6 Establecéronse probas de compatibilidade en cada dispositivo	• PE.6	S	10
CA3.7 Controláronse probas en cada plataforma	• PE.7	S	10
CA3.8 Elaboráronse probas de avaliación de xogabilidade e de caracterización de experiencia interactiva do/da xogador/a tendo en conta os perfís e o contexto de execución	• PE.8	S	10
TOTAL			100

4.5.e) Contidos

Contidos
Ferramentas e técnicas de probas de videoxogos. Establecemento, xestión e documentación dun plan de probas. Probas de optimización dos recursos. Probas de conexión en rede. Probas de nivel de dificultade. Probas de compatibilidade en diferentes dispositivos. Probas en diversas plataformas. Probas de xogabilidade e avaliación da experiencia interactiva segundo os perfís do/da xogador/a.

4.5.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Pruebas de videojuegos					<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 • PE.2 • PE.3 • PE.4 • PE.5 • PE.6 	20,0

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
					<ul style="list-style-type: none"> • PE.7 • PE.8 	
TOTAL						20,0

4.6.a) Identificación da unidade didáctica

N.º	Título da UD	Duración
6	Publicación, Marketing y Difusión	20

4.6.b) Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultado de aprendizaxe do currículo	Completo
RA1 - Verifica os documentos do videoxogo con descrición de todas as fases e os aspectos relacionados coa creación do videoxogo	NO
RA4 - Publica videoxogos tendo en conta as características das plataformas e dos dispositivos	SI
RA5 - Caracteriza os segmentos de mercado aos que pode ir destinado o videoxogo	SI
RA6 - Deseña plans de difusión de videoxogos tendo en conta as características e as particularidades de cada canle	SI
RA7 - Deseña o plan de negocio do proxecto do videoxogo e identifica os segmentos do mercado e as características destes	SI

4.6.c) Obxectivos específicos da unidade didáctica

Obxectivos específicos	Act	Título das actividades	Duración (sesións)
1.1 Publicación, Marketing y Difusión	1	Publicación, Marketing y Difusión	20,0
TOTAL			20

4.6.d) Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos obxectivos por parte do alumnado

Criterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA1.8 Determináronse os aspectos de produción, publicación e xestión	• PE.1	S	5
CA4.1 Recoñecéronse as características das plataformas e dos dispositivos de videoxogos	• PE.2	S	1
CA4.2 Identificáronse as guías de clasificacións dos videoxogos por idades e por xénero	• PE.3	S	1
CA4.3 Definíronse os requisitos para realizar compatibilidades entre dispositivos	• PE.4	S	5
CA4.4 Realizáronse procesos de conversións desde o motor de videoxogos a cada plataforma	• PE.5	S	1
CA4.5 Rexistráronse e publicáronse os ficheiros en diferentes plataformas de videoxogo	• PE.6	S	5
CA4.6 Configurouse e púxose en práctica a monetización do videoxogo	• PE.7	S	1
CA4.7 Establecéronse e leváronse á práctica os ingresos por publicidade do videoxogo	• PE.8	S	3
CA5.1 Definiuse a segmentación global do mercado de videoxogos	• PE.9	S	1
CA5.2 Identificáronse as características demográficas, sociais e económicas do público obxectivo do mercado de videoxogos	• PE.10	S	5
CA5.3 Detectouse o potencial de vendas do videoxogo segundo os tipos de público obxectivo	• PE.11	S	5
CA5.4 Seleccionáronse os segmentos do mercado aos que poden ir destinados os videoxogos	• PE.12	S	5
CA5.5 Establecéronse os parámetros de xogo máis adecuados para o segmento de mercado seleccionado	• PE.13	S	5
CA5.6 Identificáronse as posibles accións de comunicación para posicionarse nos segmentos escollidos	• PE.14	S	5
CA5.7 Prevíronse estratexias de fidelización de persoas usuarias de cada videoxogo	• PE.15	S	5
CA5.8 Establecéronse os parámetros da experiencia interactiva do xogo máis adecuados para o segmento de mercado seleccionado	• PE.16	S	5
CA6.1 Xeráronse produtos de acordo cos conceptos básicos de mercadotecnia asociada aos videoxogos	• PE.17	S	5

**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Cráterios de avaliación	Instrumentos de avaliación	Mínimos exixibles	Peso cualificación (%)
CA6.2 Diseñouse unha páxina web do videoxogo coas súas características principais	• PE.18	S	5
CA6.3 Planificáronse campañas de lanzamento de videoxogos	• PE.19	S	5
CA6.4 Recoñecéronse e utilizáronse canles de videoxogos das redes sociais e comunidades de persoas usuarias	• PE.20	S	5
CA6.5 Identificáronse os principais eventos e festivais de videoxogos	• PE.21	S	5
CA7.1 Definíronse os obxectivos de produción e de operación	• PE.22	S	5
CA7.2 Realizouse o deseño do produto final mediante unha estratexia e un modelo de negocio	• PE.23	S	3
CA7.3 Calculouse a viabilidade do proxecto	• PE.24	S	1
CA7.4 Identificáronse os riscos do proxecto	• PE.25	S	1
CA7.5 Valoráronse os tempos asociados a recursos e custos de produción	• PE.26	S	1
CA7.6 Realizáronse procuras de fontes de financiamento	• PE.27	S	5
CA7.7 Determinouse a xestión de calidade do proxecto	• PE.28	S	1
TOTAL			100

4.6.e) Contidos

Contidos
<p>Resumo de xestión, da publicación e da produción.</p> <p>Características das plataformas e dos dispositivos de videoxogos.</p> <p>Guías de clasificacións dos videoxogos por idades e por xénero.</p> <p>Requisitos para realizar compatibilidade entre dispositivos.</p> <p>Procesos de conversións desde o motor de videoxogos ás plataformas.</p>

Contidos

Rexistro e publicación dos ficheiros ás plataformas de videoxogos.

Monetización do videoxogo.

Publicidade do videoxogo.

Tipos de segmentación do mercado de videoxogos.

Características do público obxectivo do mercado de videoxogos.

Potencial de vendas dos tipos de público obxectivo.

Selección de segmentos de mercado segundo os videoxogos.

Parámetros de xogo adecuados a cada segmento de mercado.

Accións de comunicación para o posicionamento en cada segmento de mercado.

Estratexias de fidelización de persoas usuarias de videoxogos.

Produto; conceptos básicos de márketing asociado ao videoxogo.

Páxina web do videoxogo e as súas características principais.

Campaña de lanzamento de videoxogos.

Canles de videoxogos das redes sociais e comunidades de xogadores/as e desenvolvedores/as.

Eventos e festivais de videoxogos.

Control dos obxectivos de produción e de operación.

Deseño de produto.

Cálculo de viabilidade económica e de rendibilidade.

Control dos tempos, recursos e custos de produción.

Fontes de financiamento e investidores.

Calidade de proxecto.

4.6.f) Actividades de ensino e aprendizaxe, e de avaliación, con xustificación de para que e de como se realizarán, así como os materiais e os recursos necesarios para a súa realización e, de ser o caso, os instrumentos de avaliación

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
Publicación, Marketing y Difusión					<ul style="list-style-type: none"> • PE.1 • PE.2 • PE.3 • PE.4 • PE.5 • PE.6 • PE.7 • PE.8 • PE.9 • PE.10 • PE.11 • PE.12 • PE.13 • PE.14 • PE.15 	20,0

**ANEXO XIII
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE MÓDULOS PROFESIONAIS**

Que e para que	Como			Con que	Como e con que se valora	Duración (sesións)
Actividade (título e descrición)	Profesorado (en termos de tarefas)	Alumnado (tarefas)	Resultados ou produtos	Recursos	Instrumentos e procedementos de avaliación	
					<ul style="list-style-type: none"> • PE.16 • PE.17 • PE.18 • PE.19 • PE.20 • PE.21 • PE.22 • PE.23 • PE.24 • PE.25 • PE.26 • PE.27 • PE.28 	
TOTAL						20,0

5. Mínimos exigibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

MÍNIMOS ESIXIBLES

Todos os criterios de avaliación se consideran mínimos esixibles nesta programación.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

En cada avaliación a cualificación consistirá nunha nota entre 1 e 10.

Esta nota obterase a partir dunha ou varias probas prácticas.

SOBRE AS PROBAS ESCRITAS OU EXAMES

As probas ou exames serán presenciales, e consistirá na resolución preguntas test, preguntas prácticas ou/e teóricas.

CUALIFICACIÓN NAS AVALAICIÓNS ORDINARIAS:

1º Parte: O peso dos traballos (tarefas), no caso de que os houbera, será sempre 1 punto. E poderáse sumar si na segunda parte acada un mínimo dun 4 por parte do alumnado.

2º Parte: Exame teórico/práctico.

Para aprobar unha avaliación é necesario acadar un mínimo de 5 en base os criterios anteriores.

Na 2º Evaluación ademáis deberá ter un Apto no GDD (Documento de diseño de videojuegos) entregado nos prazos fixados.

CUALIFICACIÓN FINAL

A nota final (avaliación final) será:

- 70%: a media aritmética dos dúas avaliacións (si están aprobadas)

- 30%: corresponderá a nota do GDD.

Para superar o modulo é condición mínima ter un Apto no GDD.

De non superar o GDD ou todas o algunhas das avaliacións deberá o alumno recuperar o módulo en base os procedementos da proba de avaliación extraordinaria.

AVALIACIÓN EXTRAODINARIA:

Exame final en base a materia a recuperar (1º, 2º ou as dúas).

Se entregará de novo o GDD si non se ten o Apto nel.

Dous avaliacións a recuperar: 70% nota examen 30% GDD

Unha avaliación a recuperar: se fará media aritmética do exame de recuperación (sempre que acade un 5) coa nota da avaliación superada é corresponderá un 70%, e a nota do GDD 30%

O alumno que nos supera o modulo non terá máis de un 4 na nota final.

É obrigatorio ter o GDD Apto para superar o modulo.

6. Procedemento para a recuperación das partes non superadas

6.a) Procedemento para definir as actividades de recuperación

Para os alumnos con algunha avaliación suspensa se establece o seguinte procedemento de recuperación:

De considerarse necesario, proporanse tarefas de reforzo e exercicios de autoavaliación sen menoscabo das xa definidas para cada unidade.

6.b) Procedemento para definir a proba de avaliación extraordinaria para o alumnado con perda de dereito a avaliación continua

Nas ensinanzas a distancia non hai perda de dereito a avaliación continúa.

7. Procedemento sobre o seguimento da programación e a avaliación da propia práctica docente

Durante o curso irase actualizando, revisando e modificando a programación. Avaliarase a práctica docente tendo en conta a interacción co alumnado e os resultados que se obteñen.

O procedemento para a seguimento da programación didáctica será o que continúa:

En reunión de departamento, cunha frecuencia mensual dunha reunión por mes, revisarase o cumprimento da programación e se corraxirá o que se estime oportuno: secuenciación/temporización de actividades, substitución de actividades por outras, etc.

Teranse en conta especialmente os informes e observacións do profesor titor do ciclo e do coordinador dos estudos de informática a distancia.

Tamén revisarase a coordinación co resto do equipo docente do grupo. Cara o curso académico seguinte, a programación reflectirá as correccións feitas froito do traballo anterior.

8. Medidas de atención á diversidade

8.a) Procedemento para a realización da avaliación inicial

Ao comezo das actividades do módulo profesional, o profesor realizará unha proba avaliativa que terá por obxecto coñecer as características e a formación previa de cada alumno e de cada alumna, así como as súas capacidades. Así mesmo, servirán para orientar e situar ó alumnado en relación co perfil profesional correspondente.

Esta avaliación inicial en ningún caso levará consigo cualificación académica para o alumnado.

8.b) Medidas de reforzo educativo para o alumnado que non responda globalmente aos obxectivos programados

En primeiro lugar, as Administracións educativas deben adoptar procedementos singulares naqueles centros escolares nos cales, resulte necesaria unha intervención educativa diferenciada, aportando os recursos materiais e de profesorado necesarios e proporcionarse o apoio técnico e humano preciso para o logro da compensación educativa.

En segundo lugar, o departamento de Orientación detectará, identificará e valorará as necesidades educativas especiais, e deseñará e coordinará os plans de apoio para atender á diversidade do alumnado do centro. Para isto contará con un equipo de profesionais cualificados e estará en contacto cós profesores titores e cós pais.

Por último, cada profesor terá en conta as necesidades educativas específicas no seu grupo elaborando unha programación flexible e aberta que favoreza os cambios que o profesor debe introducir para dar resposta ás diferencias individuais en estilos de aprendizaxe, motivacións, intereses ou dificultades de aprendizaxe.

Como medidas de atención á diversidade adoptaranse as seguintes:

- fomento do traballo práctico
- creación dun ambiente de traballo que favoreza a autonomía e o traballo en grupo. Si este clima se produce, o profesor dispón de máis tempo para identifica-los alumnos que precisan axuda e proporcionar a axuda máis conveniente en cada caso
- agrupamentos flexibles e ritmos distintos,

- metodoloxías diversas nas formas de enfocar as exposicións e as actividades,
- actividades diferenciadas e adaptadas ás motivacións e necesidades dos alumnos,
- actividades de reforzo en grupos pequenos.

Como medidas individuais, para os alumnos estranxeiros que descoñezan a lingua e cultura españolas, ou que presenten graves carencias en coñecementos básicos, fomentárase a lectura de libros e catálogos de carácter técnico.

Cós alumnos superdotados intelectualmente, para que as actividades non resulten desmotivadoras, será maior o grao de esixencia nos aspectos científicos e de deseño dos contidos. Ademais unha vez satisfeitos os obxectivos básicos, se proporán actividades complementarias que estimulen a súa creatividade e autonomía.

Os alumnos con necesidades educativas especiais que requiran, nun período da súa escolarización ou ó longo de toda ela, e en particular no que se refire á avaliación, determinados apoios e atencións educativas, específicas por padecer discapacidades físicas, psíquicas, sensoriais, ou por manifestar graves trastornos da personalidade ou de conducta, terán unha atención especializada, con acordo ós principios de non discriminación e normalización educativa.

9. Aspectos transversais

9.a) Programación da educación en valores

VALORES

- * Os temas transversais neste módulo contribúen á educación en valores morais e cívicos: unha educación ao servizo da formación de persoas capaces de construír racional e automaticamente o seu propio sistema de valores e a partir deles, ser capaces de axuizar críticamente a realidade que lles tocou vivir e intervir para transformala e melloralala.
- * A evolución da sociedade obriga a estar permanentemente atentos aos problemas sociais que poidan esixir, nun momento dado, a intervención na educación escolar.
- * Débese apostar por unha educación en valores, entender determinados conceptos, actuar conforme a xeitos de saber facer desde actitudes democráticas, responsables e tolerantes que favorezan a participación activa e solidaria na sociedade con niveis altos de liberdade, igualdade e xustiza social.
- * Desenvolver en alumn@s as capacidades para desenvolverse como cidadáns con plenos dereitos e deberes na sociedade en que viven, que construyan e asuman libremente os seus propios valores morais, sempre no marco do respecto dos dereitos e liberdades fundamentais e no exercicio da tolerancia e da liberdade dentro dos principios democráticos de convivencia.
- * Analizar prioritariamente os grandes conflitos e retos irrenunciabes como a violencia, a escasa presenza de valores éticos básicos, as discriminacións e desigualdades, o consumismo e o malgasto fronte ao fame, a degradación do medio ambiente, os hábitos da vida que atentan contra unha existencia saudable.

- * Chegar a entender os problemas cruciais e a elaborar un xuízo crítico para adoptar actitudes e comportamentos baseados en valores racional e libremente asumidos.
- * Establecer un modelo de persoas desde unha concepción profundamente humanista.
- * O sistema educativo asumirá a función ético-moral de educación propia dunha sociedade democrática e pluralista que complemente a CIENTÍFICA.

9.b) Actividades complementarias e extraescolares

Se organizará co grupo de docentes en coordinación co departamento de informática alguna xornanada/charla con expertos de empresas de realidade virtual e videoxogos.