

Dossier ciclos formativos superiores de imagen y sonido



Curso 2025-26





ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Sumérgete en la creación íntegra de universos digitales, combinando arte, programación y narrativa interactiva.

PRIMER CURSO

Diseño, dibujo y modelado para animación (5 h/sem, 166 h/año): Este módulo introduce las bases del dibujo técnico y artístico aplicadas a la animación. Se aprende a diseñar personajes, escenarios y objetos (attrezzo) mediante técnicas de representación gráfica en 2D y 3D. También se estudian proporciones, anatomía básica, perspectiva, volúmenes, narrativa gráfica y estilos visuales, así como el uso de software específico de modelado tridimensional.

Animación de elementos 2D y 3D (8 h/sem, 266 h/año): El alumnado adquiere conocimientos sobre técnicas de animación tradicional y digital: desde la animación por fotogramas (keyframe) hasta el rigging y lipsync. Se exploran principios como la anticipación, el seguimiento, la aceleración o el timing. También se aborda la aplicación de dinámicas físicas y simulaciones en entornos virtuales y personajes.

Color, iluminación y acabados 2D y 3D (5 h/sem, 166 h/año): Se analizan los fundamentos del color y la luz en los entornos virtuales y su aplicación en escenas y personajes. El módulo incluye prácticas con iluminación 3D, sombras, reflejos, ambientación, técnicas de renderizado y acabado. Se aplican conocimientos para lograr diferentes atmósferas visuales, tanto realistas como estilizadas, según el producto audiovisual.

Realización de proyectos multimedia interactivos (6 h/sem, 200 h/año): Este módulo se centra en la creación de productos multimedia como aplicaciones interactivas, webs animadas o presentaciones. Se emplean lenguajes de programación básica, integración de sonido, vídeo y animación, y herramientas de autor multimedia. Se estudia el diseño de interfaz, navegación y usabilidad para diferentes públicos y contextos.

Inglés profesional GS (2 h/sem, 68 h/año): Capacita para comprender y producir mensajes orales y escritos en contextos académicos y profesionales, con fluidez y corrección. Se profundiza en la terminología del sector, las presentaciones, la interacción en entrevistas y la interpretación de textos técnicos, valorando los aspectos socioculturales del idioma

Itinerario personal para la empleabilidad I (IPE I) (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo proporciona conocimientos básicos en prevención de riesgos laborales, analiza el sector profesional y los tipos de contratos, y fomenta la autoevaluación personal para trazar un plan de inserción laboral. También promueve el aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales.

Proyecto intermodular de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos (1 h/sem, 34 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado desarrolla una demo jugable o una pieza animada en 3D que integre modelado, rigging, animación, interactividad y efectos visuales.

SEGUNDO CURSO

Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D (4 h/sem, 133 h/año): Este módulo permite desarrollar un proyecto completo de animación. Se aprenden a planificar fases de producción, organizar equipos de trabajo, establecer jerarquías y gestionar recursos. Se realizan pruebas de render, integración de capas, correcciones técnicas y acabados, finalizando con una entrega profesional del producto.

Proyectos de juegos y entornos interactivos (4 h/sem, 133 h/año): El alumnado diseña videojuegos y experiencias interactivas desde el punto de vista narrativo, funcional y visual. Se aprende a definir personajes, estructuras jugables, mecánicas de interacción, y a documentar las fases de producción mediante guiones, diagramas de flujo y wireframes. También se aborda la narrativa interactiva y la experiencia de usuario.

Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo (6 h/sem, 200 h/año): Aquí se abordan la programación y adaptación de experiencias interactivas para diversos dispositivos (móviles, tablets, realidad aumentada o gafas VR). El módulo incluye validación, depuración y simulación del comportamiento interactivo, así como el control de eventos, uso de sensores y sincronización entre plataformas.

Realización del montaje y postproducción (5 h/sem, 166 h/año): Se enseñan técnicas de edición de vídeo y audio: montaje no lineal, sincronización, efectos, etalonaje, sonorización y masterización. Se utilizan herramientas profesionales para construir productos audiovisuales listos para emisión, proyección o distribución en formatos físicos y digitales. Incluye además normas de calidad, formatos internacionales y documentación técnica.

Itinerario personal para la empleabilidad II (IPE II) (3 h/sem, 100 h/año): Desarrolla estrategias de búsqueda de empleo y competencias socioemocionales clave para la empleabilidad. Fomenta la iniciativa emprendedora mediante metodologías ágiles y sostenibles, culminando en el diseño de un proyecto innovador con viabilidad económica y enfoque ecosocial o tecnológico.

Proyecto intermodular de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos (3 h/sem, 100 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado desarrolla una demo jugable o una pieza animada en 3D que integre modelado, rigging, animación, interactividad y efectos visuales.

Módulo optativo (3 h/sem, 100 h/año): Para el IES Luis García Berlanga, se ha decidido establecer el siguiente módulo optativo:

- *Taller de Proyecto artístico*: Este módulo permite al alumnado desarrollar una propuesta creativa personal o colectiva, integrando conocimientos técnicos, estéticos y comunicativos adquiridos en el ciclo formativo.

Digitalización aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Explora cómo la digitalización transforma las empresas mediante tecnologías habilitadoras (IA, Big Data, IoT), cloud computing y ciberseguridad. Se aprende a analizar, implementar y documentar soluciones digitales conectadas a procesos productivos reales, mediante un proyecto de transformación digital.

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Introduce los aspectos ambientales, sociales y de gobernanza (ASG), los retos globales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Enseña a aplicar principios de economía circular y ecodiseño en productos, actividades y planes de sostenibilidad empresarial, fomentando una cultura profesional comprometida con el entorno.

¿QUÉ OCURRE CON EL MÓDULO FCT?

En aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional; desaparece el módulo Formación en Centros de Trabajo (FCT). Este módulo es substituido por una *formación en empresa*, en 1º y 2º curso, dónde se desarrollan contenidos de los módulos en la práctica profesional. Es decir, la enseñanza de estos contenidos está compartida entre el centro educativo y la empresa de prácticas.

SALIDAS PROFESIONALES

- Animador/a 3D
- Modelador/a
- Game Designer
- Artista técnico/a



ILUMINACIÓN, CAPTACIÓN Y TRATAMIENTO DE IMAGEN

Especialízate en la ciencia de la luz y la narrativa visual, dominando cámara, iluminación y retoque avanzado.

PRIMER CURSO

Planificación de cámara en audiovisuales (4 h/sem, 133 h/año): Este módulo se centra en el diseño visual de producciones audiovisuales, analizando cómo la composición, el color, la profundidad de campo y el encuadre influyen en el mensaje visual. Se estudian los fundamentos del lenguaje audiovisual, la percepción visual, y el uso narrativo del montaje. Además, se trabaja la planificación de cámara a través de documentos técnicos como el guion técnico y el storyboard, relacionándolo con géneros audiovisuales y sus convenciones expresivas.

Luminotecnia (3 h/sem, 100 h/año): Se estudian en profundidad las propiedades físicas de la luz, sus fuentes artificiales y naturales, y su comportamiento en diferentes entornos. El alumnado aprende a medir, modificar y controlar la luz utilizando herramientas como fotómetros, filtros, difusores y accesorios. También se abordan conceptos técnicos como el índice de reproducción cromática, la temperatura de color y la intensidad, aplicándolos a la iluminación escénica, fotográfica y audiovisual.

Control de la iluminación (4 h/sem, 133 h/año): Este módulo profundiza en la utilización de sistemas de control y programación de iluminación profesional mediante mesas de luces y protocolos como DMX o Art-Net. El alumnado configura equipos móviles y convencionales, sincroniza luces con sonido o vídeo y gestiona configuraciones complejas para espectáculos en directo o grabaciones. Se hace hincapié en la seguridad eléctrica y en la correcta preparación técnica de un espacio escénico o plató.

Proyectos fotográficos (3 h/sem, 100 h/año): El estudiante diseña y ejecuta proyectos fotográficos desde el concepto hasta la producción final. Se trabajan géneros como el bodegón, el retrato, la fotografía de moda, el reportaje y la fotografía artística, desarrollando propuestas visuales que integran iluminación, composición, escenografía y estilo. Además, se fomenta el uso de recursos digitales, el trabajo colaborativo y la presentación profesional del proyecto.

Tratamiento fotográfico digital (5 h/sem, 166 h/año): El módulo abarca el flujo de trabajo posterior a la toma fotográfica. Se enseña el uso de software profesional de edición, retoque, ajuste de color, corrección de errores, y tratamiento por capas. El alumno también aprende a preparar imágenes para distintos fines: impresión, publicación digital o archivo, aplicando criterios técnicos como resolución, perfil de color o compresión. Se destaca la importancia del control de calidad en el tratamiento de la imagen.

Grabación y edición de reportajes audiovisuales (5 h/sem, 166 h/año): El estudiante se forma en la creación de piezas audiovisuales de carácter informativo o documental, desde la fase de preproducción hasta el montaje final. Se trabajan técnicas de entrevista, guionización, captación de imagen y sonido, y edición digital mediante software de postproducción. Además, se desarrollan habilidades de organización, comunicación y estilo narrativo audiovisual orientado a medios de comunicación o divulgación.

Inglés profesional GS (2 h/sem, 68 h/año): Capacita para comprender y producir mensajes orales y escritos en contextos académicos y profesionales, con fluidez y corrección. Se profundiza en la terminología del sector, las presentaciones, la interacción en entrevistas y la interpretación de textos técnicos, valorando los aspectos socioculturales del idioma.

Itinerario personal para la empleabilidad I (IPE I) (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo proporciona conocimientos básicos en prevención de riesgos laborales, analiza el sector profesional y los tipos de contratos, y fomenta la autoevaluación personal para trazar un plan de inserción laboral. También promueve el aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales.

Proyecto intermodular de iluminación, captación y tratamiento de imagen (1 h/sem, 34 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado planifica y ejecuta el diseño de iluminación y captación de imagen de una escena dramática, publicitaria o documental.

SEGUNDO CURSO

Toma de imagen audiovisual (6 h/sem, 200 h/año): El alumnado aprende a operar cámaras de vídeo y cine, dominando parámetros técnicos como la exposición, el enfoque, el balance de blancos, la tasa de fotogramas y la grabación de sonido integrada. Se practican distintos tipos de movimientos y soportes de cámara (como steadicam, grúas o dollies), y se abordan situaciones específicas como grabaciones en exteriores, interiores o ambientes controlados, preparando al estudiante para adaptarse a diversas condiciones de rodaje.

Proyectos de iluminación (4 h/sem, 133 h/año): Este módulo enseña a diseñar y planificar montajes de iluminación complejos para espectáculos, grabaciones o sesiones fotográficas. Se trabaja desde la elaboración de planos y esquemas de iluminación hasta la coordinación técnica con otros departamentos, teniendo en cuenta la seguridad, las normativas vigentes y las necesidades expresivas del proyecto. También se desarrolla la capacidad de tomar decisiones creativas y técnicas en contextos reales de producción.

Toma fotográfica (6 h/sem, 200 h/año): Se realizan prácticas de captación fotográfica aplicando técnicas de exposición, enfoque, encuadre y medición de luz en estudio y exteriores. El módulo también incluye el manejo de diferentes tipos de cámaras, ópticas y accesorios. Se estudia cómo adaptar la toma según el tipo de objeto o situación (retratos, arquitectura, paisajes, eventos), respetando criterios técnicos y creativos, y aplicando criterios de calidad profesional.

Procesos finales fotográficos (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo aborda las técnicas necesarias para finalizar y presentar trabajos fotográficos. Se estudian procesos de impresión, tipos de papel, montaje, enmarcado, y conservación de originales. El alumno aprende a documentar, catalogar y archivar imágenes, considerando criterios estéticos y técnicos para exposiciones, portafolios o publicaciones. Se promueve una visión profesional de todo el ciclo de vida de una imagen fotográfica.

Itinerario personal para la empleabilidad II (IPE II) (3 h/sem, 100 h/año): Desarrolla estrategias de búsqueda de empleo y competencias socioemocionales clave para la empleabilidad. Fomenta la iniciativa emprendedora mediante metodologías ágiles y sostenibles, culminando en el diseño de un proyecto innovador con viabilidad económica y enfoque ecosocial o tecnológico.

Proyecto intermodular de iluminación, captación y tratamiento de imagen (3 h/sem, 100 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado planifica y ejecuta el diseño de iluminación y captación de imagen de una escena dramática, publicitaria o documental.

Módulo optativo (3 h/sem, 100 h/año): Para el IES Luis García Berlanga, se ha decidido establecer el siguiente módulo optativo:

- *Taller de Proyecto artístico*: Este módulo permite al alumnado desarrollar una propuesta creativa personal o colectiva, integrando conocimientos técnicos, estéticos y comunicativos adquiridos en el ciclo formativo.

Digitalización aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Explora cómo la digitalización transforma las empresas mediante tecnologías habilitadoras (IA, Big Data, IoT), cloud computing y ciberseguridad. Se aprende a analizar, implementar y documentar

soluciones digitales conectadas a procesos productivos reales, mediante un proyecto de transformación digital.

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Introduce los aspectos ambientales, sociales y de gobernanza (ASG), los retos globales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Enseña a aplicar principios de economía circular y ecodiseño en productos, actividades y planes de sostenibilidad empresarial, fomentando una cultura profesional comprometida con el entorno.

¿QUÉ OCURRE CON EL MÓDULO FCT?

En aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional; desaparece el módulo Formación en Centros de Trabajo (FCT). Este módulo es substituido por una *formación en empresa*, en 1º y 2º curso, dónde se desarrollan contenidos de los módulos en la práctica profesional. Es decir, la enseñanza de estos contenidos está compartida entre el centro educativo y la empresa de prácticas.

SALIDAS PROFESIONALES

- Cámara de cine/TV
- Iluminador/a
- Fotógrafo/a
- Retocador/a

HORARIO

07:00	PREPARACIÓN
08:30	RODAJE
13:00	ALMUERZO
14:00	RODAJE
18:00	DESCAN.
19:00	RODAJE



PRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

Dirige la organización de rodajes y eventos, coordinando recursos, presupuestos y tiempos con precisión.

PRIMER CURSO

Medios técnicos audiovisuales y escénicos (6 h/sem, 200 h/año): Proporciona un conocimiento técnico sobre los equipos utilizados en sonido, iluminación, escenografía y proyección de imágenes en espectáculos y medios audiovisuales. El alumnado aprende a identificar, seleccionar, instalar y mantener los equipos, además de aplicar medidas de seguridad y prevención de riesgos. Se hace énfasis en el conocimiento práctico de material profesional.

Planificación de proyectos audiovisuales: (7 h/sem, 233 h/año): Este módulo enseña a valorar la viabilidad de proyectos audiovisuales, teniendo en cuenta los distintos géneros, medios y formatos como cine, televisión, vídeo o multimedia. Se analizan los procesos de producción, los recursos necesarios, la financiación, las audiencias y la estructura organizativa del sector. También se elabora el plan de trabajo, el presupuesto y la planificación de entregas con herramientas digitales específicas.

Planificación de proyectos de espectáculos y eventos (5 h/sem, 166 h/año): Se centra en el diseño y la planificación técnica, artística y económica de eventos culturales y espectáculos en vivo. El alumnado aprende a estudiar la viabilidad del proyecto considerando aforos, normativa, contratos, patrocinadores, accesibilidad, y estructuras de precios y entradas. También se prepara la planificación temporal, el presupuesto y la contratación de recursos específicos.

Recursos expresivos audiovisuales y escénicos (6 h/sem, 200 h/año): En este módulo se analizan los elementos narrativos y simbólicos utilizados en los lenguajes audiovisual y escénico. Se trabaja la interpretación de guiones, el uso de planos, la puesta en escena, la estética visual, el ritmo narrativo y la construcción del discurso audiovisual. Además, se estudian referencias de estilo, géneros y técnicas utilizadas en cine, televisión y espectáculos.

Inglés profesional GS (2 h/sem, 68 h/año): Capacita para comprender y producir mensajes orales y escritos en contextos académicos y profesionales, con fluidez y corrección. Se profundiza en la terminología del sector, las presentaciones, la interacción en entrevistas y la interpretación de textos técnicos, valorando los aspectos socioculturales del idioma

Itinerario personal para la empleabilidad I (IPE I) (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo proporciona conocimientos básicos en prevención de riesgos laborales, analiza el sector profesional y los tipos de contratos, y fomenta la autoevaluación personal para trazar un plan de inserción laboral. También promueve el aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales.

Proyecto intermodular de producción de audiovisuales y espectáculos (1 h/sem, 34 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado elabora un plan de producción completo para un evento en vivo o una obra audiovisual, gestionando recursos humanos, materiales y económicos, incluyendo permisos, contratos y planes de viabilidad.

SEGUNDO CURSO

Gestión de proyectos de cine, vídeo y multimedia (6 h/sem, 200 h/año):

Este módulo aborda la organización y gestión de todos los recursos técnicos y humanos durante la producción de obras audiovisuales. Incluye la contratación de personal, el seguimiento de rodajes y grabaciones, la gestión de equipos y material, y la resolución de imprevistos logísticos. Se aplica todo ello en contextos de cine, publicidad, vídeo industrial y productos multimedia.

Gestión de proyectos de televisión y radio (4 h/sem, 133 h/año):

Enfocado en los procesos de producción específicos para la televisión y la radio, este módulo trata la planificación de emisiones, programación, contratación, documentación técnica y gestión de derechos. El alumnado aprende a coordinar los recursos necesarios para producir programas informativos, de entretenimiento, ficción o radiofónicos, adaptándose a la estructura de emisión y al formato.

Gestión de proyectos de espectáculos y eventos (4 h/sem, 133 h/año):

Se estudia la producción técnica de espectáculos teatrales, musicales, ferias, festivales, y otros eventos en vivo. El módulo abarca desde la preproducción hasta la finalización del evento, incluyendo el montaje técnico, la coordinación del personal, la supervisión de recursos escénicos y la aplicación de normativa laboral, fiscal y de seguridad.

Administración y promoción de audiovisuales y espectáculos (5 h/sem, 166 h/año): Este módulo se centra en los aspectos legales, administrativos y comerciales de la producción. Se trabaja con contratos, derechos de autor, licencias, subvenciones y patrocinios. También se abordan estrategias de marketing cultural, campañas de promoción, planificación de medios y vías de distribución y explotación comercial del producto.

Itinerario personal para la empleabilidad II (IPE II) (3 h/sem, 100 h/año):

Desarrolla estrategias de búsqueda de empleo y competencias socioemocionales clave para la empleabilidad. Fomenta la iniciativa emprendedora mediante metodologías ágiles y sostenibles, culminando en el diseño de un proyecto innovador con viabilidad económica y enfoque ecosocial o tecnológico.

Proyecto intermodular de producción de audiovisuales y espectáculos (3 h/sem, 100 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado elabora un plan de producción completo para un evento en vivo o una obra audiovisual, gestionando recursos humanos, materiales y económicos, incluyendo permisos, contratos y planes de viabilidad.

Módulo optativo (3 h/sem, 100 h/año): Para el IES Luis García Berlanga, se ha decidido establecer el siguiente módulo optativo:

- *Taller de Proyecto artístico*: Este módulo permite al alumnado desarrollar una propuesta creativa personal o colectiva, integrando conocimientos técnicos, estéticos y comunicativos adquiridos en el ciclo formativo.

Digitalización aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Explora cómo la digitalización transforma las empresas mediante tecnologías habilitadoras (IA, Big Data, IoT), cloud computing y ciberseguridad. Se aprende a analizar, implementar y documentar soluciones digitales conectadas a procesos productivos reales, mediante un proyecto de transformación digital.

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Introduce los aspectos ambientales, sociales y de gobernanza (ASG), los retos globales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Enseña a aplicar principios de economía circular y ecodiseño en productos, actividades y planes de sostenibilidad empresarial, fomentando una cultura profesional comprometida con el entorno.

¿QUÉ OCURRE CON EL MÓDULO FCT?

En aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional; desaparece el módulo Formación en Centros de Trabajo (FCT). Este módulo es substituido por una *formación en empresa*, en 1º y 2º curso, dónde se desarrollan contenidos de los módulos en la práctica profesional. Es decir, la enseñanza de estos contenidos está compartida entre el centro educativo y la empresa de prácticas.

SALIDAS PROFESIONALES

- Productor/a
- Jefe/a de producción
- Gestor/a cultural
- Coordinador/a de rodaje



REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

Conviértete en la figura que transforma el guion en imágenes en directo o en pantalla.

PRIMER CURSO

Planificación de la realización en cine y vídeo (4 h/sem, 133 h/año): Se estudia cómo diseñar secuencias audiovisuales desde una perspectiva expresiva y técnica. Se analizan los géneros, el encuadre, el movimiento de cámara, la continuidad narrativa y los recursos de composición para construir mensajes audiovisuales efectivos

Planificación de la realización en televisión (5 h/sem, 166 h/año): El alumnado aprende a planificar programas de televisión, preparar grafismos, escenografía, y organizar grabaciones multicámara. Se abordan elementos narrativos, técnicas de continuidad y uso expresivo de sonido e iluminación.

Planificación del montaje y postproducción de audiovisuales (5 h/sem, 166 h/año): Se centra en la organización del montaje y la postproducción de programas, incluyendo formatos de archivo, software de edición, efectos, masterización y verificación de calidad técnica y artística del producto final.

Planificación de la regiduría de espectáculos y eventos (4 h/sem, 133 h/año): Estudia la estructura dramática de un espectáculo en vivo y su planificación: análisis del guion, ensayos, normativa aplicable y construcción del libro de regiduría para coordinar todos los elementos técnicos y humanos.

Medios técnicos audiovisuales y escénicos (6 h/sem, 200 h/año): Introduce el conocimiento de equipos técnicos usados en producción: cámaras, iluminación, sonido, escenografía, cableado, y estructuras auxiliares. También se aborda su montaje, mantenimiento y logística.

Inglés profesional GS (2 h/sem, 68 h/año): Capacita para comprender y producir mensajes orales y escritos en contextos académicos y profesionales, con fluidez y corrección. Se profundiza en la terminología del sector, las presentaciones, la interacción en entrevistas y la interpretación de textos técnicos, valorando los aspectos socioculturales del idioma

Itinerario personal para la empleabilidad I (IPE I) (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo proporciona conocimientos básicos en prevención de riesgos laborales, analiza el sector profesional y los tipos de contratos, y fomenta la autoevaluación personal para trazar un plan de inserción laboral. También promueve el aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales.

Proyecto intermodular de realización de proyectos de audiovisuales y espectáculos (1 h/sem, 34 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado diseña y planifica una producción audiovisual completa, como un cortometraje, un programa de televisión o una retransmisión en directo, integrando competencias de planificación, guionización, grabación multicámara, realización, coordinación técnica y postproducción.

SEGUNDO CURSO

Procesos de realización en cine y vídeo (4 h/sem, 133 h/año): Se desarrollan las habilidades prácticas en el rodaje de cine y vídeo: análisis del guion, asignación de recursos, elaboración de planes de rodaje y control de grabaciones con criterios técnicos y artísticos.

Procesos de realización en televisión (5 h/sem, 166 h/año): El módulo profundiza en el trabajo práctico en programas televisivos: guion técnico, escaletas, coordinación de equipos, realización multicámara, continuidad, locución y gestión de contenidos.

Realización del montaje y postproducción (5 h/sem, 166 h/año): Se aplican técnicas de edición de vídeo y sonido, efectos, etalonaje y preparación para difusión. Se trabaja con distintos formatos, autoría de DVD/Blu-ray y criterios de calidad en la finalización de productos audiovisuales.

Procesos de regiduría de espectáculos y eventos (5 h/sem, 166 h/año): Formación en la coordinación técnica y artística durante los ensayos y funciones. Se construye el guion de regiduría, se resuelven incidencias y se dirige el trabajo de los equipos escénicos.

Módulo optativo (3 h/sem, 100 h/año): Para el IES Luis García Berlanga, se ha decidido establecer el siguiente módulo optativo:

- *Taller de Proyecto artístico*: Este módulo permite al alumnado desarrollar una propuesta creativa personal o colectiva, integrando conocimientos técnicos, estéticos y comunicativos adquiridos en el ciclo formativo.

Itinerario personal para la empleabilidad II (IPE II) (3 h/sem, 100 h/año): Desarrolla estrategias de búsqueda de empleo y competencias socioemocionales clave para la empleabilidad. Fomenta la iniciativa emprendedora mediante metodologías ágiles y sostenibles, culminando en el diseño de un proyecto innovador con viabilidad económica y enfoque ecosocial o tecnológico.

Proyecto intermodular de realización de proyectos de audiovisuales y espectáculos (3 h/sem, 100 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado diseña y planifica una producción audiovisual completa, como un cortometraje, un programa de televisión o una retransmisión en directo, integrando competencias de planificación, guionización, grabación multicámara, realización, coordinación técnica y postproducción.

Digitalización aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Explora cómo la digitalización transforma las empresas mediante tecnologías habilitadoras (IA, Big Data, IoT), cloud computing y ciberseguridad. Se aprende a analizar, implementar y documentar soluciones digitales conectadas a procesos productivos reales, mediante un proyecto de transformación digital.

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Introduce los aspectos ambientales, sociales y de gobernanza (ASG), los retos globales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Enseña a aplicar principios de economía circular y ecodiseño en productos, actividades y planes de sostenibilidad empresarial, fomentando una cultura profesional comprometida con el entorno.

¿QUÉ OCURRE CON EL MÓDULO FCT?

En aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional; desaparece el módulo Formación en Centros de Trabajo (FCT). Este módulo es substituido por una *formación en empresa*, en 1º y 2º curso, dónde se desarrollan contenidos de los módulos en la práctica profesional. Es decir, la enseñanza de estos contenidos está compartida entre el centro educativo y la empresa de prácticas.

SALIDAS PROFESIONALES

- Realizador/a
- Ayudante dirección
- Regidor/a
- Editor/a



SONIDO PARA AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

Esculpe el paisaje sonoro de cada producción, desde la microfonía hasta la mezcla inmersiva.

PRIMER CURSO

Planificación de proyectos de sonido (3 h/sem, 100 h/año): Se estudian las fases de diseño y planificación de proyectos técnicos de sonido en distintos contextos: televisión, cine, radio, espectáculos y eventos en directo. Se analiza cómo traducir un guion en necesidades técnicas, se elaboran diagramas de flujo, presupuestos, esquemas de señal y planos de implantación de equipos. También se profundiza en aspectos organizativos, logísticos y de gestión de recursos humanos y materiales.

Instalaciones de sonido (6 h/sem, 200 h/año): Este módulo aborda el diseño, montaje y verificación de instalaciones fijas y móviles de sonido profesional. Incluye el uso de conectores, cableado, mesas de mezcla, sistemas de amplificación, procesadores y altavoces. Se estudian además las técnicas de acondicionamiento acústico de recintos y se realizan pruebas de aislamiento, respuesta en frecuencia y reverberación para optimizar la calidad sonora en función del espacio y la finalidad del proyecto.

Sonido para audiovisuales (7 h/sem, 233 h/año): Se centra en la captura y tratamiento del sonido en producciones con imagen, como películas, documentales, spots o programas de televisión. El alumnado aprende a grabar diálogos, ambientes y efectos, sincronizar el audio con la imagen, realizar edición multipista, mezcla envolvente (5.1) y a preparar el material para su distribución conforme a estándares del sector audiovisual.

Electroacústica (4 h/sem, 133 h/año): Profundiza en el conocimiento del comportamiento físico del sonido y su interacción con sistemas eléctricos y electrónicos. Se estudian los componentes y funcionamiento de equipos como micrófonos, altavoces, etapas de potencia y procesadores. El módulo también incluye fundamentos de señal analógica y digital, esquemas eléctricos, seguridad eléctrica y el análisis de sistemas electroacústicos en distintos entornos.

Comunicación y expresión sonora (4 h/sem, 133 h/año): Este módulo aborda el valor expresivo del sonido y su papel en la narrativa audiovisual. Se analizan los elementos de una banda sonora (música, locuciones, efectos), se trabaja la locución profesional en distintos géneros (informativo, publicitario, dramático) y se desarrollan composiciones sonoras orientadas a reforzar la comunicación y la atmósfera en diferentes medios.

Inglés profesional GS (2 h/sem, 68 h/año): Capacita para comprender y producir mensajes orales y escritos en contextos académicos y profesionales, con fluidez y corrección. Se profundiza en la terminología del sector, las presentaciones, la interacción en entrevistas y la interpretación de textos técnicos, valorando los aspectos socioculturales del idioma

Itinerario personal para la empleabilidad I (IPE I) (3 h/sem, 100 h/año): Este módulo proporciona conocimientos básicos en prevención de riesgos laborales, analiza el sector profesional y los tipos de contratos, y fomenta la autoevaluación personal para trazar un plan de inserción laboral. También promueve el aprendizaje autónomo mediante el uso de herramientas digitales.

Proyecto intermodular de sonido para audiovisuales y espectáculos (1 h/sem, 34 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado diseña la cobertura de sonido para una producción audiovisual o espectáculo en vivo, incluyendo planificación de microfonía, captación, mezcla en directo o en estudio, edición y postproducción sonora.

SEGUNDO CURSO

Control de sonido en directo (4 h/sem, 133 h/año): Se estudian las técnicas de captación, mezcla y procesamiento del sonido en vivo, tanto para espectáculos como eventos musicales. Incluye el diseño del sistema de refuerzo sonoro, configuración de monitores, gestión del feedback, mezcla en mesa digital/analógica y solución de contingencias técnicas. También se trabaja con protocolos de seguridad y coordinación con el resto del equipo técnico.

Grabación en estudio (6 h/sem, 200 h/año): El alumnado aprende a llevar a cabo sesiones de grabación profesional en estudio, desde la preparación del espacio y elección de microfonía hasta la grabación multipista, edición y mezcla. Se desarrollan competencias en el uso de DAWs (Digital Audio Workstations), edición no destructiva, procesamiento de señales y técnicas avanzadas de mezcla para distintos estilos musicales o proyectos sonoros.

Ajustes de sistemas de sonorización (3 h/sem, 100 h/año): Se enseña a analizar y optimizar el rendimiento de un sistema de sonido en función del espacio y la aplicación. Esto incluye la alineación de altavoces, ecualización de sistemas, mediciones acústicas con herramientas específicas (RTA, FFT), y técnicas de ajuste para mejorar la inteligibilidad, cobertura y presión sonora en espectáculos, eventos o instalaciones fijas.

Postproducción de sonido (6 h/sem, 200 h/año): Este módulo desarrolla habilidades para la edición y mezcla final de productos sonoros destinados a medios como cine, televisión, videojuegos o internet. Se trabaja con bancos de sonidos, diseño de efectos, edición fina de diálogos, sincronización labial, automatización de mezclas, mastering y generación de formatos finales. Se aplican criterios técnicos y estéticos para entregar productos con calidad profesional.

Módulo optativo (3 h/sem, 100 h/año): Para el IES Luis García Berlanga, se ha decidido establecer el siguiente módulo optativo:

- *Taller de Proyecto artístico*: Este módulo permite al alumnado desarrollar una propuesta creativa personal o colectiva, integrando conocimientos técnicos, estéticos y comunicativos adquiridos en el ciclo formativo.

Itinerario personal para la empleabilidad II (IPE II) (3 h/sem, 100 h/año): Desarrolla estrategias de búsqueda de empleo y competencias socioemocionales clave para la empleabilidad. Fomenta la iniciativa emprendedora mediante metodologías ágiles y sostenibles, culminando

en el diseño de un proyecto innovador con viabilidad económica y enfoque ecosocial o tecnológico.

Proyecto intermodular de sonido para audiovisuales y espectáculos (3 h/sem, 100 h/año): Es un módulo de carácter integrador que permite aplicar, de forma práctica y coordinada, los conocimientos y competencias adquiridas en los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por ejemplo, el alumnado diseña la cobertura de sonido para una producción audiovisual o espectáculo en vivo, incluyendo planificación de microfonía, captación, mezcla en directo o en estudio, edición y postproducción sonora.

Digitalización aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Explora cómo la digitalización transforma las empresas mediante tecnologías habilitadoras (IA, Big Data, IoT), cloud computing y ciberseguridad. Se aprende a analizar, implementar y documentar soluciones digitales conectadas a procesos productivos reales, mediante un proyecto de transformación digital.

Sostenibilidad aplicada al sistema productivo (1 h/sem, 34 h/año): Introduce los aspectos ambientales, sociales y de gobernanza (ASG), los retos globales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Enseña a aplicar principios de economía circular y ecodiseño en productos, actividades y planes de sostenibilidad empresarial, fomentando una cultura profesional comprometida con el entorno.

¿QUÉ OCURRE CON EL MÓDULO FCT?

En aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional; desaparece el módulo Formación en Centros de Trabajo (FCT). Este módulo es substituido por una *formación en empresa*, en 1º y 2º curso, dónde se desarrollan contenidos de los módulos en la práctica profesional. Es decir, la enseñanza de estos contenidos está compartida entre el centro educativo y la empresa de prácticas.

SALIDAS PROFESIONALES

- Técnico/a de sonido
- Operador/a PA
- Diseñador/a sonoro
- Microfonista

LEGISLACIÓN CONSULTADA

- DECRETO 28/2017, de 3 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico/a Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- ORDEN 42/2015, de 31 de marzo, de la Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece para la Comunitat Valenciana el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen.
- ORDEN 29/2015, de 13 de marzo, de la Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece para la Comunitat Valenciana el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos.
- ORDEN 18/2015, de 5 de marzo, de la Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece para la Comunitat Valenciana el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos.
- ORDEN 17/2015, de 5 de marzo, de Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece para la Comunitat Valenciana el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional

- Proyecto de Decreto del Consell, por el que se establecen los currículos de los ciclos formativos de grado medio y de grado superior de Formación Profesional, en aplicación de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- Proyectos de currículos de módulos transversales:
[Digitalización GS](#), [Inglés Profesional GS](#), [IPE I](#), [IPE 2](#), [Sostenibilidad](#).