Programación didáctica del ciclo:

ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

MODALIDAD PRESENCIAL

2025-2026

I.E.S. Carlos María Rodríguez de Valcárcel

Tabla de contenidos

A) INTRODUCCIÓN……..……..……3

B) IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO….....4

C) COMPETENCIA GENERAL Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL CICLO….....5

D) OBJETIVOS GENERALES….....7

E) RECURSOS DIDÁCTICOS….....9

F) ORGANIZACIÓN GENERAL….....10

G) LA COORDINACIÓN INTERMODULAR DE LA FORMACIÓN EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES.....11

H) ORGANIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL PROYECTO INTERMODULAR…….12

I) ORGANIZACIÓN, CON CARÁCTER GENERAL, DE LA FASE DE FORMACIÓN EN EMPRESA (FFE).....13

J) CRITERIOS GENERALES PARA LA VALORACIÓN DE LA REPETICIÓN DE LA FFE……..……15

K) CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL PLAN DE TRABAJO DERIVADO DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO AUTORIZADOS…….16

A. INTRODUCCIÓN

La normativa que regula las enseñanzas de este Ciclo Formativo es:

- Real Decreto 1583/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Decreto 54/2013, de 20 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el plan de estudios del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- Decreto 27/2025, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la ordenación y organización del Sistema de Formación Profesional de la Comunidad de Madrid.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (LOOIFP)
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- Resolución del 17 de junio de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial por la que se dictan Instrucciones sobre la ordenación y la organización de los grados D y E de formación profesional en el curso académico 2025-2026.
- Orden ECD/309/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- 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.
- Decreto 103/2024, de 13 de noviembre, del Consejo de Gobierno, por el que se modifican setenta y seis Decretos por los que se establecen para la Comunidad de Madrid planes de estudios de ciclos formativos de grado superior.
- Nivel del Marco Español de Cualificaciones para la educación superior (BOE).

Durante el desarrollo del curso podrán suceder distintas circunstancias que obliguen a realizar adaptaciones a la presente programación, lo que se comunicará al alumnado para que, en todo momento, conozca los contenidos, actividades y criterios de evaluación de los diferentes módulos.

B. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO

El título de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos queda identificado por los siguientes elementos:

- Denominación: Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.
- Nivel: Formación Profesional de Grado Superior. (Grado D)
- Duración: 2000 horas.
- Familia Profesional: Imagen y Sonido.
- Referente en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación CINE (ISCED = *International Standard Classification of Education*): CINE-5b.
- Marco Europeo de Cualificaciones para el aprendizaje permanente MEC (EFQ = *European Qualifications Framework*): Nivel 5
- Nivel del Marco Español de Cualificaciones para la educación superior MECES: Nivel 1 Técnico Superior

C. COMPETENCIA GENERAL Y COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL CICLO

La **competencia general** de este título consiste en generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación y teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente definidos.

Las **competencias profesionales, personales y sociales** de este título son las que se relacionan a continuación:

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

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

c) Producir el proyecto de animación 2D en sus fases de animática, layout, animación clave, intercalación, pintura y composición, realizando los chequeos y pruebas de línea necesarias hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.

d) Producir el proyecto de animación 3D en sus fases de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, realizando los chequeos necesarios hasta la obtención de las imágenes definitivas que lo conforman.

e) Controlar la realización de los procesos de postproducción de proyectos de animación 2D y 3D, supervisando la incorporación de efectos de edición y la construcción de la banda sonora del programa.

f) Conceptualizar el proyecto multimedia interactivo, concretando la definición de sus funciones, su arquitectura tecnológica, la planificación de las fases de trabajo y las características específicas de las fuentes.

g) Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo, creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.

h) Integrar los elementos y las fuentes con herramientas de autor y de edición, llevando a cabo su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad según los requerimientos del proyecto multimedia interactivo.

i) Realizar la evaluación del prototipo y la documentación del proyecto, asegurando el cumplimiento de las normas de calidad y la configuración de los parámetros de publicación.

j) Aplicar las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación propias del sector en el desempeño de las tareas, manteniéndose continuamente actualizado en las mismas.

k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

m) Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.

n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

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

p) Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.

q) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

D. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:

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

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

c) Caracterizar las operaciones de animática, layout, animación clave, intercalación, pintura y composición, analizando sus interrelaciones y la necesidad de chequeos y pruebas de línea intermedios, para optimizar la producción de proyectos de animación 2D.

d) Caracterizar las operaciones de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, analizando sus interrelaciones y la necesidad de chequeos intermedios, para optimizar la producción de proyectos de animación 3D.

e) Valorar las posibilidades de introducción de efectos de edición en la banda de imágenes y las posibilidades de construcción de la banda sonora, identificando los elementos y relaciones que concurren en su realización, para la postproducción de proyectos de animación 2D y 3D.

f) Evaluar la tipología y características de las funciones profesionales, de la arquitectura tecnológica, de las fases de trabajo y de las fuentes que se van a emplear en la realización del proyecto, analizando sus respectivas ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en la conceptualización de proyectos multimedia interactivos.

g) Valorar las posibilidades de creación de fuentes y maquetas propias o importadas, teniendo en cuenta la adecuación de las mismas y su calidad, analizando sus ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en el proceso de generación y adaptación de los contenidos de proyectos multimedia interactivos.

h) Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo, teniendo en cuenta su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad, a partir de la interpretación de los requerimientos de su documentación técnica, para su integración con herramientas de autor y de edición.

i) Valorar los elementos que intervienen en el cumplimiento de las normas de calidad y en la configuración de los parámetros de publicación de proyectos multimedia interactivos, según los procedimientos establecidos y la normativa existente, para su aplicación en la evaluación del prototipo y en la documentación del proyecto.

j) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionados con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.

k) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.

l) Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.

m) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.

n) Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.

ñ) Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos de trabajo, para garantizar entornos seguros.

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

p) Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

q) Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.

r) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

E. RECURSOS DIDÁCTICOS

Aula de Tecnología Aplicada (ATECA).

Estudio de Televisión, totalmente actualizado a las necesidades de la producción actual: incluye plató, control de realización, control de sonido, almacén de material y camerinos.

Dos estudios de fotografía.

Salón de actos, dotado con un truss, equipamiento de iluminación y sonorización y un control de realización.

Aula Profesional de Emprendimiento (APE).

Diez aulas de informática, con todos los programas necesarios.

Paneles interactivos.

Aula de *stop motion.*

Aula de animación visual.

Mediateca: destinada al uso del alumnado y del profesorado en períodos no lectivos.

Áreas exteriores del instituto.

Bibliografía recomendada y apuntes entregados por el profesor.

Manuales de operación de los equipos que se vayan a usar durante el curso.

Presentaciones multimedia.

Documentos modelos usados en producciones audiovisuales y espectáculos (partes de grabación, partes de trabajo, desglose, plantilla de cámara, hoja de solicitud de material, *riders*...).

Grabaciones de programas relacionados con la Imagen y el sonido.

Grabaciones de películas, reportajes, documentales, programas televisivos, anuncios publicitarios, vídeos musicales... seleccionados por apoyar algún concepto idea o proceso relacionado con el tema.

Ordenador y proyector de vídeo/datos para efectuar presentaciones y exposiciones didácticas. Así como visionado de programas.

Ordenadores para realizar actividades de edición no lineal y postproducción.

El equipamiento disponible de vídeo y sonido del instituto.

F. ORGANIZACIÓN GENERAL

En el anexo I se encuentran las programaciones didácticas de los módulos profesionales que componen este ciclo formativo. En cada una se detalla el sistema de evaluación (número y tipo de convocatorias, procedimiento de evaluación ordinario y procedimiento cuando la acumulación de faltas del alumno imposibilita la evaluación según el procedimiento ordinario, procedimiento extraordinario y/o de evaluación de módulos pendientes, plan de recuperación general de los módulos suspensos, existencia de comisiones de evaluación de módulos pendientes, etc.).

Módulos

1087. Animación de elementos 2D y 3D.

1088. Color, iluminación y acabados 2D y 3D.

1086. Diseño, dibujo y modelado para animación.

1090. Realización de proyectos multimedia interactivos.

1091. Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.

0179. Inglés profesional (GS).

1085. Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.

1089. Proyectos de juegos y entornos interactivos.

0907. Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.

CMO. Módulo profesional optativo 1º: Fundamentos del Diseño y Jugabilidad.

CMO. Módulo profesional optativo 2º: Introducción a Escaneado e Impresión.

1709. Itinerario personal para la empleabilidad I.

1710. Itinerario personal para la empleabilidad II.

1665. Digitalización aplicada a los sectores productivos (GS).

1708. Sostenibilidad aplicada al sistema productivo.

1093. Proyecto intermodular de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.

G. LA COORDINACIÓN INTERMODULAR DE LA FORMACIÓN EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES

Para la coordinación intermodular de la formación en prevención de riesgos laborales, para el acceso de las FFE se establecen las siguientes cuestiones:

- La evaluación de la prevención de riesgos laborales se establecerá en cada módulo profesional, teniendo en cuenta las competencias profesionales y resultados de aprendizaje asociadas a los mismos.

- Su valoración se realizará en sesión de evaluación previa a la incorporación a la empresa, de forma que si hay alumnos/as que no han adquirido las competencias necesarias, puedan adquirirlas antes de la incorporación a la empresa. Para ello, se celebrará una segunda sesión de evaluación al menos dos semanas después de la primera, y siempre antes de la incorporación de los alumnos a la FFE.

- Las fechas de ambas sesiones de evaluación vienen marcadas en el calendario del Centro.

- Las competencias profesionales y para la empleabilidad relativas a riesgos laborales que el alumno debe tener superados para acceder a la FFE serán los recogidos en la siguiente tabla:

IMAGEN Y SONIDO. ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS. Código: IMSS01 **Competencias profesionales y para la empleabilidad relativas a riesgos específicos profesionales y prevención de riesgos laborales a superar con carácter previo al acceso a la formación en la empresa**		
GRADO: SUPERIOR		HORAS: 2000
Código	**Módulo**	**Competencia profesional y para la empleabilidad**
1087	Animación de elementos 2D y 3D	ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimentos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
1709	Itinerario Personal para la Empleabilidad 1	g) Desempeñar las funciones de nivel básico en prevención de riesgos laborales.
1710	Itinerario Personal para la Empleabilidad 2	ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimentos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
1090	Realización de proyectos multimedia interactivos.	ñ) Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimentos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.

H. ORGANIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL PROYECTO INTERMODULAR

1. ¿Qué es el proyecto intermodular?

El proyecto intermodular **es una actividad obligatoria del Ciclo Formativo de Grado Superior de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos** que integra los conocimientos de distintos módulos. Su objetivo es que el alumnado, en pequeños grupos, aplique lo aprendido para resolver retos, investigar, innovar o emprender, desarrollando competencias prácticas y transversales.

2. Temática

Para la evaluación ordinaria del Proyecto Intermodular se contemplan sólo una modalidad que consiste en:

- *Realización de retos prácticos intermodulares o intercíclicos que respondan a varios resultados de aprendizaje de los diferentes módulos de los segundos cursos.*

La tipología del proyecto será a propuesta del profesorado y versará sobre la elaboración de un proyecto intermodular e intercíclico y la organización de las jornadas de puertas abiertas en el centro.

3. Duración y temporización

Tiene una duración de **50 horas a realizar durante el segundo curso,** en paralelo con los módulos, es decir, tendrá que trabajarse fuera del horario lectivo de los diferentes módulos y con la siguiente temporización:

- Entrega inicial: según proyecto
- Jornadas de puertas abiertas.
- Entrega final: proyecto finalizado y memoria individuales.

Las fechas de entrega y de las Jornadas se establecerán en el calendario anual del Centro.

4. Tutorización del proyecto

El tutor del ciclo designará un profesor/tutor a cada proyecto. Estos profesores podrán tutorizar a varios alumnos.

Los profesores/tutores de cada proyecto se responsabilizarán del desarrollo y del seguimiento del proyecto intermodular, informando al alumnado y haciendo cumplir las fechas de entrega establecidas en el punto anterior.

El tutor/a enviará a los alumnos/as el documento **"Proyecto Intermodular en el IFP Carlos María Rodríguez de Valcárcel"** que les servirá de guía.

5. Evaluación

La calificación final del proyecto, que quedará registrada en las actas del último curso de la oferta formativa, será numérica, entre 1 y 10, y tendrá en cuenta los **siguientes criterios**:

- **Realización de todas las actividades propuestas** por el tutor/responsable del proyecto.
- **Entrega de vídeos, fotografías y otros documentos gráficos y/o organizativos** que evidencien la consecución de los diferentes resultados de aprendizaje propuestos.
- **Entrega de una memoria individual** que explique el trabajo realizado e incluya una reflexión y valoración del proceso de aprendizaje.
  La extensión de la memoria tendrá un límite de 5 folios a una cara.
  El formato de los proyectos deberá seguir los siguientes parámetros: Arial 12, interlineado 1,5 líneas y márgenes justificados.

En caso de no alcanzar una calificación mínima de 5 puntos sobre 10, el/los alumnos no obtendrán una calificación positiva y por tanto deberán acudir a la convocatoria extraordinaria.

En ningún caso podrá ser objeto de convalidación el Proyecto intermodular de este ciclo formativo.

El alumnado dispondrá de una única convocatoria extraordinaria.

I. ORGANIZACIÓN, CON CARÁCTER GENERAL, DE LA FASE DE FORMACIÓN EN EMPRESA (FFE)

La organización de la Fase de Formación en empresa u organismo equiparado (en adelante, FFE). Se recogen las siguientes cuestiones:

- Los resultados de aprendizaje que se trabajarán en la empresa serán del 10% de todos los módulos del ciclo exceptuando:
    a. Itinerario personal para la empleabilidad II
    b. Inglés
    c. Digitalización aplicada a los sectores productivos
    d. Sostenibilidad aplicada al sistema productivo
- Los criterios de asignación de plazas en la empresa serán:
    e. Adecuación de la empresa al perfil profesional de alumno/a.
    f. Ordenación de los alumnos/as según sus calificaciones.
    g. Además, se puede tener en cuenta la proximidad del domicilio del alumno/a a las instalaciones de la empresa y las facilidades de movilidad del alumno/a.
- El tutor /responsable de FFE (tutor del centro) mantendrá una comunicación continua con el tutor de la empresa de manera que la coordinación de las prácticas se realice de forma correcta a lo largo de todo el proceso de formación. Pudiendo de esta manera hacer el seguimiento del alumno y para resolver dudas que puedan tener en la empresa sobre las autorizaciones, seguros...
- Además el tutor /responsable de FFE (tutor del centro) deberá cumplimentar la Ficha de seguimiento periódico (siguiendo el modelo presente en Drive) con las actividades formativas desarrolladas durante el proceso.
    - FFE1: se elaborará 1 ficha de seguimiento a los 15 días.
    - FFE2: se elaborarán 2 fichas de seguimiento (una a principio de abril y otra a principio de mayo).
    - FFE 500h: se elaborarán 3 fichas de seguimiento (una a principio de abril, otra a principio de mayo y otra a principio de junio).

- Desde el centro se establecerá una reunión quincenal de los alumnos/as con el tutor del Centro, en las cuales deberán acudir al instituto, permitiendo supervisar correctamente el desarrollo formativo del alumno y el cumplimiento de su plan de formación.

- Las fechas de las FFE serán las marcadas en el calendario del centro debiendo realizar:
    - 140 horas en primero.
    - 360 horas en segundo.

- Para los alumnos que no puedan realizar la FFE deberán venir al Centro, los equipos docentes organizarán las actividades lectivas que se consideren necesarias para que estos alumnos puedan alcanzar los resultados de aprendizaje de todos los módulos profesionales, así como los instrumentos de evaluación que se utilizarán para la valoración y calificación de los mismos en la evaluación final ordinaria del ciclo formativo. El alumno/a será informado de las mismas.

- La valoración cualitativa por parte del tutor de la empresa será de “Superado” o “No superado”.

- Los alumnos que no hayan superado las 140 horas establecidas para el primer curso, deberán realizarlas en segundo a continuación del periodo establecido para la FFE y siempre antes de la evaluación extraordinaria.

J. CRITERIOS GENERALES PARA LA VALORACIÓN DE LA REPETICIÓN DE LA FFE

Según la normativa actual, las causas que pueden justificar la no realización de la fase de formación en empresa por parte de un alumno son:

A. No ha obtenido una valoración positiva en la evaluación de acceso a la FFE.

B. Habiendo obtenido una valoración positiva en la evaluación de acceso a la FFE, no puede realizarla por enfermedad, otra causa sobrevenida debidamente justificada, o por motivos derivados de requisitos específicos del sector profesional.

C. Habiendo obtenido una valoración positiva en la evaluación de acceso a la FFE, no puede realizarla por ausencia de puestos formativos en empresas u organismos equiparados.

Cualquier otro caso no contemplado en la normativa, supondrá que el alumno debe repetir la FFE. Para ello dispondrá de dos ocasiones.

K. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL PLAN DE TRABAJO DERIVADO DE LOS PROYECTOS EDUCATIVOS DE INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO AUTORIZADOS

La característica primordial de este plan de trabajo es la coordinación entre los departamentos didácticos del centro. La descripción del plan es:

Cada grupo de alumnos de cada ciclo formativo tiene un aula de referencia, p.ej. la 1.4, y "un aula para el dpto. de FOL", que es la 3.8, desde las que, en la labor del día a día, el profesorado del dpto. de FOL, desde el módulo "Itinerario Personal para la Empleabilidad 2" (IPE. 2), exige, a todo el alumnado de segundo, un "Proyecto de Emprendimiento" evaluable con nota, imprescindible para aprobar el módulo IPE 2.

Durante el primer trimestre, se da la oportunidad a todo el alumnado de segundo de hacer una visita guiada al Vivero de Empresas de Moratalaz.

También durante el primer trimestre, el profesor de FOL de cada grupo de alumnos de segundo, elige el mejor "Proyecto de Emprendimiento" de cada grupo, tanto de tuno diurno como de turno vespertino, para que acuda a la final del "Concurso de ideas de negocio" que tiene lugar dentro de la Jornada de Emprendimiento.

Ya en el segundo trimestre, el alumnado de segundo curso tiene ocasión de mostrar al resto de la comunidad educativa sus "Proyectos Intermodulares", imprescindibles para titular, dentro de las Jornadas de Puertas Abiertas.

Dado que se procura que, en la medida de lo posible, tales "Proyectos Intermodulares", tengan un enfoque práctico y colaborativo, lo ideal sería que el alumnado relacionase dichos "Proyectos Intermodulares" (de ciclo) con los "Proyectos de Emprendimiento" (del módulo IPE 2) o, dicho de otro modo, se planteen llevar a la práctica, su idea de negocio.

Si esto es así, es decir, si el alumnado decide pasar del "Proyectar" al "Ejecutar", puede presentar un "Proyecto para el Aula Profesional de Emprendimiento (APE.)" al Coordinador APE (CAPE.). Si la directora da el visto bueno, los alumnos deben firmar el "Acuerdo de cesión de uso del espacio APE" y su "Proyecto APE" se transformaría en un "Proyecto activo APE" o, lo que es lo mismo, un "proyecto de emprendimiento autorizado", según la terminología del art. 67.1 del Decreto 27 / 2.025 de 21 de mayo.

Además, todos los años el centro participa en el programa "Power You Business" concursando con un "Proyecto activo APE". La final del concurso se suele disputar a finales de mayo dentro del acto de clausura de dicho Programa que tiene una repercusión regional, es decir a nivel comunidad autónoma.