

TECNICO SUPERIOR EN ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Ciclo Formativo de Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Duración del ciclo formativo:

Dos cursos académicos.

Total **2.000 horas lectivas** incluida la Formación en Centros de Trabajo (FCT)

Esta titulación te habilita para ejercer la profesión de **Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos**, con la que podrás trabajar como: Animador 2D y 3D, Intercalador, Modelador 3D, Grafista digital, Generador de espacios virtuales, Técnico de efectos especiales 3D, Integrador multimedia audiovisual, Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia, Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos, Técnico en sistemas y realización en multimedia.

¿Qué vas a aprender?

- » Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.
- » Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.
- » Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.
- » Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.
- » Definir los parámetros de creación del proyecto definido, seleccionando y configurando los equipos para realizar la animación de representaciones gráficas.
- » Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación.
- » Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales.
- » Realizar el montaje integrando herramientas de postproducción y materiales de procedencia diversa.
- » Coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar el producto audiovisual final.

Plan de Formación.

Módulos profesionales del primer curso:

- Diseño, dibujo y modelado para animación.
- Animación de elementos 2D y 3D.
- Color, iluminación y acabados 2D y 3D.
- Realización de proyectos multimedia interactivos.
- Formación y orientación laboral.
- Inglés técnico.

Módulos profesionales del segundo curso:

- Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
- Proyectos de juegos y entornos interactivos.
- Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
- Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.
- Empresa e iniciativa emprendedora.
- Proyecto de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.
- Formación en centro de trabajo.

Puestos de Trabajo que puede desempeñar.

- Animador 3D.
- Animador 2D.
- Intercalador.
- Modelador 3D.
- Grafista digital.
- Generador de espacios virtuales.
- Técnico de efectos especiales 3D.
- Integrador multimedia audiovisual.
- Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia.
- Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos.
- Técnico en sistemas y realización en multimedia.
- Diseño y desarrollo de videojuegos.

Competencias Profesionales.

Este profesional será capaz de:

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.

Acceso con este título a otros Estudios Superiores.

- A todas las enseñanzas universitarias oficiales de Grado.
- Tendrán acceso preferente a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado comprendidas en las Ramas de conocimiento correspondientes a:
 - Artes y Humanidades.
 - Ciencias Sociales y Jurídicas.
 - Ciencias.
 - Ingeniería y Arquitectura.

TEMARIO.

MÓDULOS PROFESIONALES DE PRIMER AÑO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Módulo 1: Diseño, dibujo y modelado para animación (11 ECTS).

Con este módulo el alumno desarrollará las habilidades correspondientes de diseño, dibujo y modelado de personajes, escenarios y atrezzo para todo tipo de producciones de animación 2D y 3D.

Módulo 2: Color, iluminación y acabados 2D y 3D (11 ECTS).

El presente módulo desarrolla las funciones de realización de proyectos de animación 2D, 3D y de audiovisuales multimedia interactivos, referidas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto al subproceso de producción de proyectos audiovisuales multimedia.

Módulo 3: Realización de proyectos multimedia interactivos (12 ECTS).

El presente módulo desarrolla las funciones de realización de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, referidas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto al subproceso de producción de proyectos audiovisuales multimedia: interfaces, transiciones, interactividad, etc.

Módulo 4: Formación y orientación laboral (5 ECTS).

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para que el alumno pueda insertarse laboralmente y desarrollar su carrera profesional en el sector.

Módulo 5: Animación de elementos 2D y 3D (16 ECTS).

El alumno aprenderá a desenvolverse en las funciones de animación 2D y 3D, y de realización de procesos finales de montaje y postproducción, referidas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto de los subprocesos de producción de proyectos de cine, vídeo, animación, multimedia interactivo y televisión.

Módulo 6: Inglés Técnico.

MÓDULOS PROFESIONALES DE SEGUNDO AÑO DE TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Módulo 7: Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D (7ECTS).

Este módulo desarrolla las funciones correspondientes de configuración y definición de proyectos de animación audiovisual en 2D y 3D.

Módulo 8: Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo (11 ECTS).

Con este módulo, el alumno aprenderá las funciones de desarrollo de entornos interactivos multidispositivo, referidas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto al subproceso de producción de proyectos audiovisuales multimedia.

Módulo 9: Realización del montaje y postproducción de audiovisuales (9 ECTS).

Desarrolla las funciones de edición y postproducción del proyecto de imagen en movimiento y de realización de procesos finales de montaje y postproducción, correspondientes al procesamiento, montaje/edición y postproducción de imágenes,

referidas todas ellas al proceso de producciones audiovisuales y en concreto a los subprocesos de producción de proyectos de cine, vídeo, animación, multimedia interactivo y televisión.

Módulo 10: Empresa e iniciativa emprendedora (4 ECTS).

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desarrollar la propia iniciativa en el ámbito empresarial, tanto hacia el autoempleo como hacia la asunción de responsabilidades y funciones en el empleo por cuenta ajena.

Módulo 11: Formación en centros de trabajo (22 ECTS).

Este módulo profesional contribuye a completar las competencias de este título los objetivos generales del ciclo, tanto aquellos que se han alcanzado en el centro educativo, como los que son difíciles de conseguir.

Módulo 12: Proyectos de juegos y entornos interactivos (7 ECTS).

El presente módulo desarrolla las funciones correspondientes al diseño, planificación, coordinación y seguimiento de la realización de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, respecto al proceso de producciones audiovisuales y en concreto del subproceso de producción de proyectos de cine, vídeo y multimedia.

Módulo 13: Proyecto de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos (5 ECTS).

La función de diseño del proyecto tiene como objetivo establecer las líneas generales para dar respuesta a las necesidades planteadas, concretando los aspectos relevantes para su realización. Incluye las subfunciones de definición del proyecto, planificación de la intervención y elaboración de la documentación.