

Duración del ciclo:

2000 horas

Inicio curso:

De septiembre de 2018 a junio de 2019

Precio del curso:

4.180 euros por año (preinscripción de 380€ y 10 mensualidades de 380€)

Lugar de realización:

LADAT Studios situado en el edificio Europa, planta sótano del PARC BIT en Palma

Requisitos de acceso:

Puedes acceder a un ciclo de **grado superior** cuando reúnas alguno de los siguientes requisitos:

Acceso directo:

- Estar en posesión del Título de Bachiller, o de un certificado acreditativo de haber superado todas las materias del Bachillerato.
- Haber superado el segundo curso de cualquier modalidad de Bachillerato experimental.
- Estar en posesión de un Título de Técnico (Formación Profesional de Grado Medio).
- Estar en posesión de un Título de Técnico Superior, Técnico Especialista o equivalente a efectos académicos.
- Haber superado el Curso de Orientación Universitaria (COU).
- Estar en posesión de cualquier Titulación Universitaria o equivalente.

Acceso mediante **prueba** (para quienes no tengan alguno de los requisitos anteriores):

- Haber superado la prueba de acceso a ciclos formativos de grado superior (se requiere tener al menos 19 años en el año que se realiza la prueba o 18 para quienes poseen el título de Técnico).
- Haber superado la prueba de acceso a la Universidad para mayores de 25 años.

¿Qué voy a aprender y hacer?

- 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, 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.
- 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.

Al finalizar mis estudios, ¿qué puedo hacer?

Trabajar como:

- 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

Seguir estudiando:

- Cursos de especialización profesional.
- Otro Ciclo de Formación Profesional de Grado Superior con la posibilidad de establecer convalidaciones de módulos profesionales de acuerdo a la normativa vigente.
- Enseñanzas Universitarias con la posibilidad de establecer convalidaciones de acuerdo con la normativa vigente.

¿Cuáles son las salidas profesionales?

Este profesional ejerce su actividad en el sector de la producción audiovisual (cine, televisión y vídeo), de la animación 2D y 3D, de la multimedia interactiva y no interactiva, así como en publicidad y empresas relacionadas con internet y las “newmedia”.

Plan de formación:

Los módulos profesionales de este ciclo formativo son los siguientes:

- Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
- Diseño, dibujo y modelado para animación.
- Animación de elementos 2D y 3D.
- Color, iluminación y acabados 2D y 3D.
- Proyectos de juegos y entornos interactivos.
- Realización de proyectos multimedia interactivos.
- Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
- Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.
- Proyecto de Animaciones 3D, Juegos y entornos interactivos.
- Formación y orientación laboral.
- Empresa e iniciativa emprendedora.
- Formación en centros de trabajo.

Módulos profesionales de primer año del Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

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

El alumno aprenderá los procesos necesarios para diseñar los personajes, los entornos y objetos de relleno. Aprenderá a definir la estética del proyecto y a realizar el modelado de tal manera que esté optimizado para poder animar correctamente más adelante.

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

En este módulo el alumno aprenderá a realizar los diferentes tipos de animación de elementos, objetos dinámicos, cámaras y personajes 2D y 3D, y la configuración necesaria para llevarlo a cabo.

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

El alumno aprenderá a colorear y texturizar objetos y fondos 2D y 3D. También aprenderá, una vez texturizado, a iluminar correctamente los planos animados.

Módulo 4: Realización de proyectos multimedia interactivos (12 ECTS).

En este módulo el alumno aprenderá la construcción de menús e interfaces entre el usuario y el proyecto multimedia interactivo, tanto desde la parte de la programación como la del diseño.

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

En este módulo el alumno aprenderá los trámites y procesos a los que tendrá que enfrentarse en su futuro profesional. Se analizará el mercado laboral tanto desde un punto de vista general (el contrato de trabajo, los riesgos laborales, las normativas de seguridad en la empresa) como desde un punto de vista específico. En este sentido se realizará un amplio análisis del sector profesional, teniendo en cuenta las peculiaridades de la búsqueda de empleo que tiene el sector de la animación y los videojuegos, la necesidad del trabajo en equipo y la resolución de conflictos, así como la importancia del reciclaje y la exigencia de una formación continua.

Módulos profesionales de segundo año del Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Módulo 6: Realización del montaje y postproducción de audiovisuales (9 ECTS).

Adquirir las herramientas necesarias para el montaje de proyectos audiovisuales, operando distintos sistemas y plataformas de montaje y postproducción. Conocer los principales procesos de acabado de postproducción y los procesos de masterización de proyectos audiovisuales.

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

Determinar los objetivos, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, elaborando la documentación del mismo.

Definir las arquitecturas tecnológicas y los módulos de información, establecer baterías de pruebas de evaluación de productos multimedia, elaborar planes de trabajo y organizar de manera narrativa los módulos de información.

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

Aprender a generar aplicaciones de proyectos de juegos y entornos interactivos hasta su compilación final, diseñando la interfaz de usuario o implementando los proyectos a través de la comunicación con dispositivos físicos externos. Conocer cómo desarrollar aplicaciones interactivas de entretenimiento y videojuegos.

Módulo 9: Proyectos de juegos y entornos interactivos (7 ECTS).

Desarrollar las funciones correspondientes al diseño, planificación, coordinación y seguimiento de la realización de proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

Aprender a utilizar las herramientas gráficas, técnicas y narrativas para la creación de proyectos de juegos en entornos interactivos, implementando las propuestas a través de dispositivos físicos externos. Elaborar planes de trabajo y plantear de manera correcta todas las fases que llevan al correcto desarrollo del proyecto.

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

Diseñar un proyecto relacionado con el sector de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos a través del correcto planteamiento de todas las fases que lo componen: definición del proyecto, recopilación de la información, identificación y priorización de las necesidades, definición de los procedimientos para el seguimiento y control.

Módulo 12: Formación en centros de trabajo (22 ECTS).

Completar la adquisición por los alumnos de la competencia profesional conseguida en el centro educativo, realizando un conjunto de actividades en el centro de trabajo que le permitan desarrollar plenamente la competencia profesional.

La realización de prácticas formativas en centros de trabajo se convierte en elemento esencial en el sistema de Formación Profesional y tiene como función que el alumno asuma la realidad profesional en sus componentes técnicos y socio-laboral.