

Durada del cicle:

2 anys / 2000 hores

Inici curs:

Inici del curs setembre de 2020 i finalitza al juny de 2021

Preu del curs:

4.180 euros per any

Lloc de realització:

LADAT Studios situat a l'edifici Europa, planta soterrani del PARC BIT a Palma

Requisits d'accés:

Pots accedir a un cicle de grau superior quan reuneixis algun dels següents requisits:

Accés directe:

- Estar en possessió del títol de Batxiller, o d'un certificat acreditatiu d'haver superat totes les matèries del Batxillerat.
- Haver superat el segon curs de qualsevol modalitat de Batxillerat experimental.
- Estar en possessió d'un títol de Tècnic (Formació Professional de Grau Mitjà).
- Estar en possessió d'un títol de tècnic superior, tècnic especialista o equivalent a efectes acadèmics.
- Haver superat el Curs d'Orientació Universitària (COU)
- Estar en possessió de qualsevol Titulació Universitària o equivalent.

Accés mitjançant prova (per als que no tinguin algun dels requisits anteriors):

- Haver superat la prova d'accés a cicles formatius de grau superior (cal tenir almenys 19 anys en l'any que es realitza la prova o 18 per als que posseeixen el títol de Tècnic).
- Haver superat la prova d'accés a la Universitat per a majors de 25 anys.

¿ Què vaig a aprendre i fer?

- Deducir les característiques específiques dels projectes d'animació o multimèdia interactiva, a partir de l'anàlisi de la seva documentació per facilitar la seva concepció i disseny de producció.
- Conceptualitzar el projecte d'animació 2D o 3D a partir del desglossament del guió, dissenyant els models, controlant la construcció del storyboard i la disposició i gravació de l'àudio de referència del programa.

- Produir el projecte d'animació 2D en les fases de animàtica, layout, animació clau, intercalació, pintura i composició, realitzant les revisions i proves de línia necessàries fins a l'obtenció de les imatges definitives que el conformen.
- Produir el projecte d'animació 3D en les fases de disseny i modelatge, setup, texturització, il·luminació, animació i renderitzat, realitzant les revisions mèdiques necessaris fins a l'obtenció de les imatges definitives que el conformen.
- Controlar la realització dels processos de postproducció de projectes d'animació 2D i 3D supervisant la incorporació d'efectes d'edició i la construcció de la banda sonora del programa.
- Generar i adaptar els continguts del projecte multimèdia interactiu creant les fonts i maquetes, avaluant la seva qualitat i comprovant l'adequació de les mateixes, tant les pròpies com les provinents de col·laboradors externs.
- Integrar els elements i les fonts amb eines d'autor i d'edició, fent la seva composició, la generació i sincronització dels seus moviments, la creació dels seus elements interactius i la dotació d'interactivitat segons els requeriments del projecte multimèdia interactiu.
- Realitzar l'avaluació del prototip i la documentació del projecte assegurant el compliment de les normes de qualitat i la configuració dels paràmetres de publicació.

En finalitzar els meus estudis, ¿què puc fer?

Treballar com:

- Animador 3D.
- Animador 2D.
- Intercalador.
- Modelador 3D.
- Grafista digital.
- Generador d'espais virtuals.
- Tècnic d'efectes especials 3D.
- Integrador multimèdia audiovisual.
- Desenvolupador d'aplicacions i productes audiovisuals multimèdia.
- Editor de continguts audiovisuals multimèdia interactius i no interactius
- Tècnic en sistemes i realització en multimèdia

Seguir estudiant:

- Cursos d'especialització professional.
- Un altre Cicle de Formació Professional de Grau Superior amb la possibilitat d'establir convalidacions de mòduls professionals d'acord amb la normativa vigent.
- Ensenyaments Universitaris amb la possibilitat d'establir convalidacions d'acord amb la normativa vigent.

¿ Quines són les sortides professionals?

Aquest professional exerceix la seva activitat en el sector de la producció audiovisual (cinema, televisió i vídeo), de l'animació 2D i 3D, de la multimèdia interactiva i no interactiva, així com en publicitat i empreses relacionades amb internet i les "newmedia".

Pla de formació:

Els mòduls professionals d'aquest cicle formatiu són els següents:

- Projectes d'animació audiovisual 2D i 3D.
- Disseny, dibuix i modelatge per a animació.
- Animació d'elements 2D i 3D.
- Color, il·luminació i acabats 2D i 3D.
- Projectes de jocs i entorns interactius.
- Realització de projectes multimèdia interactius.
- Desenvolupament d'entorns interactius multidispositiu.
- Realització del muntatge i postproducció d'audiovisuals.
- Projecte d'Animacions 3D, Jocs i entorns interactius.
- Formació i orientació laboral.
- Empresa i iniciativa emprenedora.
- Formació en centres de treball.

Mòduls professionals de primer any del Tècnic Superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius

Mòdul 1: Disseny, dibuix i modelatge per a animació (11 ECTS).

L'alumne aprendrà els processos necessaris per a dissenyar els personatges, els entorns i objectes de farciment. Aprendrà a definir l'estètica del projecte i a realitzar el modelatge de tal manera que estigui optimitzat per a poder animar correctament més endavant.

Mòdul 2: Animació d'elements 2D i 3D (16 ECTS).

En aquest mòdul l'alumne aprendrà a realitzar els diferents tipus d'animació d'elements, objectes dinàmics, càmeres i personatges 2D i 3D, i la configuració necessària per fer-ho.

Mòdul 3: Color, il·luminació i acabats 2D i 3D (11 ECTS).

L'alumne aprendrà a pintar i texturitzar objectes i fons 2D i 3D. També aprendrà, un cop texturitzat, a il·luminar correctament els plànols animats.

Mòdul 4: Realització de projectes multimèdia interactius (12 ECTS).

En aquest mòdul l'alumne aprendrà la construcció de menús i interfícies entre l'usuari i el projecte multimèdia interactiu, tant des de la part de la programació com la del disseny.

Mòdul 5: Formació i orientació laboral (5 ECTS).

En aquest mòdul l'alumne aprendrà els tràmits i processos als quals haurà d'enfrontar en el seu futur professional. S'analitzarà el mercat laboral tant des d'un punt de vista general (el contracte de treball, els riscos laborals, les normatives de seguretat a l'empresa) com des d'un punt de vista específic. En aquest sentit es realitzarà una àmplia anàlisi del sector professional, tenint en compte les peculiaritats de la recerca d'ocupació que té el sector de l'animació i els videojocs, la necessitat del treball en equip i la resolució de conflictes, així com la importància del reciclatge i l'exigència d'una formació contínua.

Mòduls professionals de segon any del Tècnic Superior en Animacions 3D, Jocs i Entorns Interactius

Mòdul 6: Realització del muntatge i postproducció d'audiovisuals (9 ECTS).

Adquirir les eines necessàries per al muntatge de projectes audiovisuals, operant diferents sistemes i plataformes de muntatge i postproducció. Conèixer els principals processos d'acabat de postproducció i els processos de masterització de projectes audiovisuals.

Mòdul 7: Projectes d'animació audiovisual 2D i 3D (7 ECTS).

Determinar els objectius, les especificacions i requisits del sistema per a un projecte interactiu multimèdia, elaborant la documentació del mateix.
Definir les arquitectures tecnològiques i els mòduls d'informació, establir bateries de proves d'avaluació de productes multimèdia, elaborar plans de treball i organitzar de manera narrativa els mòduls d'informació.

Mòdul 8: Desenvolupament d'entorns interactius multidispositiu (11 ECTS).

Aprendre a generar aplicacions de projectes de jocs i entorns interactius fins a la seva compilació final, dissenyant la interfície d'usuari o implementant els projectes a través de la comunicació amb dispositius físics externs. Conèixer com desenvolupar aplicacions interactives d'entreteniment i videojocs.

Mòdul 9: Projectes de jocs i entorns interactius (7 ECTS).

Desenvolupar les funcions corresponents al disseny, planificació, coordinació i seguiment de la realització de projectes audiovisuals multimèdia interactius.

Aprendre a utilitzar les eines gràfiques, tècniques i narratives per a la creació de projectes de jocs en entorns interactius, implementant les propostes a través de dispositius físics externs. Elaborar plans de treball i plantejar de manera correcta totes les fases que porten al correcte desenvolupament del projecte.

Mòdul 10: Empresa i iniciativa emprenedora (4 ECTS).

Aquest mòdul professional conté la formació necessària per desenvolupar la pròpia iniciativa en l'àmbit empresarial, tant cap a l'autoocupació com cap a l'assumpció de responsabilitats i funcions en l'ocupació per compte aliè.

Mòdul 11: Projecte d'animacions 3D, jocs i entorns interactius (5 ECTS).

Dissenyar un projecte relacionat amb el sector d'animacions 3D, jocs i entorns interactius a través del correcte plantejament de totes les fases que el componen: definició del projecte, recopilació de la informació, identificació i prioritització de les necessitats, definició dels procediments per al seguiment i control.

Mòdul 12: Formació en centres de treball (22 ECTS).

Completar l'adquisició pels alumnes de la competència professional aconseguida en el centre educatiu, realitzant un conjunt d'activitats en el centre de treball que li permetin desenvolupar plenament la competència professional.

La realització de pràctiques formatives en centres de treball es converteix en element essencial en el sistema de Formació Professional i té com a funció que l'alumne assumeixi la realitat professional en els seus components tècnics i sociolaboral.