



CEU

Instituto Superior de Estudios Profesionales

TÉCNICO SUPERIOR EN ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

CÓDIGO IMSS01 TÍTULO LOE

MADRID



Requisitos de Acceso

- Título de Bachillerato LOE o LOGSE
- COU
- Título de Técnico Superior de Formación Profesional Específica
- Título de Técnico Especialista (FPII)
- Título de Técnico en Grado Medio.
- Haber superado la Prueba de Acceso a Ciclos Formativos o haber superado la Prueba de Acceso para mayores de 25 años.



FECHA DE INICIO:
Septiembre



TITULACIÓN:
Título Oficial de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos



DURACIÓN:
2000 horas (2 cursos académicos)



MODALIDAD:
Presencial



HONORARIOS DE ENSEÑANZA*:

1 ^{ER} CURSO	TOTAL	MATRÍCULA	9 MENS.
* Presencial	5.969€	650€	591€
2 ^º CURSO	TOTAL	MATRÍCULA	9 MENS.
* Presencial	5.969€	650€	591€

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, controlando la construcción del storyboard y la disposición y grabación del audio de referencia del programa.
- Producir el proyecto de animación 3D en sus fases de diseño y modelado setup, texturización, iluminación, animación, 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.

Salidas Profesionales

Incorporación al mundo laboral. Incremento en la demanda de estos profesionales.

Trabajar como:

- Animador 3D, Grafista Digital, Animador 2D, Intercalador, Generador de Espacios Virtuales, Modelador 3D, 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.
- 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".

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.

Plan de Formación

PRIMER CURSO

ANIMACIÓN DE ELEMENTOS 2D Y 3D (8H/S)

- Generar los mapas UV de los modelos, utilizando herramientas de Software mas adecuadas.
- Definir y aplicarlos materiales virtuales sobre los modelos, analizando todos los parámetros que afectan al comportamiento de las superficies e interpretando los estudios de color.
- Utilizar Saint effects, texturas procedurales 2D y 3D y bitmaps, animando y analizando las posibilidades de ajuste al estudio del color.
- Estudio de color y luces. Aplicar, modificar y animar las luces virtuales utilizando las herramientas mas adecuadas.

COLOR, ILUMINACIÓN Y ACABADOS 2D Y 3D (6H/S)

- Diseñar y crear personajes, escenarios para la animación.
- Definir el aspecto final de la animación.
- Elaborar los storyboard y animáticas de un proyecto de animación, analizando las necesidades de acción, ritmo y narrativa del proyecto.
- Modelar escenarios y peronajes y decorados definitivos para la realización de animaciones stopmotion, valorando la idoneidad de la elección de las herramientas.
- Modelar en 3D personajes, escenarios, atrezzo, ropa, etc, analizando las características del empleo de diferentes tipos de software.

DISEÑO, DIBUJO Y MODELADO PARA ANIMACIÓN (6H/S)

- Realizar la animación y captura del stop motion, valorando las posibilidades de optimación.
- Elaborar el carácter setup de personajes de 3D.
- Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador 2D y 3D a partir de la interpretación del guión, para conseguir las expresividades requeridas, aplicando técnicas de dibujo y animación.
- Realizar los efectos 3D según las necesidades del guión, aplicando las leyes físicas al universo virtual.
- Elaborar el layout y preparar los planos para la animación.
- Colocar y mover las cámaras de 2D y 3D, a partir de la interpretación de los guiones técnicos, storyboard y

animática, analizando la narrativa audiovisual.

- Realizar la captura de movimiento y rotoscopia en 2D y 3D.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (3H/S)

- Seleccionar oportunidades de empleo, identificando las diferentes posibilidades de inserción y las alternativas de aprendizaje a lo largo de la vida.
- Aplicar estrategias de trabajo en equipo, valorando su eficacia y eficiencia.
- Derechos y obligaciones laborales. Seguridad Social.
- Entorno laboral, prevención de riesgos laborales en la pequeña empresa, responsabilidades y agentes implicados.
- Aplicar medidas de prevención y protección, analizando las situaciones de riesgo en el entorno laboral.

REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS (7H/S)

- Construir la Interfaz principal de navegación y control, valorando las posibilidades de aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño.
- Generar y adaptar módulos de información multimedia, integrando fuentes de imagen fija y de movimiento, sonido y texto, relacionando la modalidad narrativa de los proyectos con el ajuste de las características técnicas y formales de las fuentes y módulos de información.
- Generar los elementos interactivos de un proyecto multimedia, integrando fuentes de animación, imagen, sonido y texto, analizando los diferentes métodos para introducir el código para el correcto funcionamiento de los productos empleando herramientas de autor.
- Catalogar fuentes y módulos de información multimedia, analizando protocolos normalizados de archivo e intercambio de fuentes.
- Generar y sincronizar las secuencias de módulos de información en cada pantalla, página, nivel y diapositiva del proyecto multimedia valorando las diferentes modalidades narrativas y ritmos especificados en el guión.

ANTROPOLOGÍA Y PENSAMIENTO CRISTIANO (1H/S)

- Enseñanza no curricular exigida en el Centro.

DESARROLLO DE ENTORNOS INTERACTIVOS MULTIDISPOSITIVO (8H/S)

- Generar las aplicaciones de proyectos multimedia interactivos hasta su compilación final, relacionando las consecuencias de las decisiones tomadas en esta fase con la posibilidad de ulteriores desarrollos actualizados de los proyectos.
- Implementar proyectos multimedia multidispositivo, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas de cada tipo de dispositivo con el que se va a acceder al proyecto multimedia.
- Desarrollar aplicaciones interactivas de entretenimiento, permitiendo la interacción con los elementos 3D y la participación de varios usuarios finales simultáneamente.
- Implementar proyectos multimedia interactivos con comunicación con distintos dispositivos físicos externos que actúan como fuentes de información.
- Implementar un entorno de simulación y prueba para la revisión y verificación de las aplicaciones realizadas con un enfoque hacia un diseño para todos y una orientación multiplataforma y multidispositivos, garantizando el correcto funcionamiento bajo las condiciones iniciales especificadas para el proyecto antes de la puesta en producción.

EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA (3H/S)

- Reconocer las capacidades de la iniciativa emprendedora.
- Definir oportunidades en la creación de una pequeña empresa, valorando el impacto sobre el entorno de actuación.
- Conocer las actividades a realizar para la constitución y puesta en marcha de una empresa, seleccionando su forma jurídica e identificando las obligaciones legales asociadas.
- Realizar actividades de gestión administrativa y financiera de una pyme, identificando las obligaciones contables y fiscales.

INGLÉS TÉCNICO PARA GRADO SUPERIOR (2H/S)

- Exposiciones relativas a situaciones de Multimedia y derivadas del sector empresarial.
- Uso de la lengua escrita, documentos orales y escritos relacionados con la Informática.

PROYECTOS DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL 2D Y 3D (5H/S)

- Definir las características técnicas finales del proyecto, analizando y valorando su dimensión y definiendo sus parámetros de trabajo y acabado final.
- Definir las características del modo de trabajo en red y protocolos de comunicación e interacción.
- Realizar la separación de capas y organizar los efectos de

render, valorando las posibilidades de los parámetros para el cálculo final de construcción de la imagen.

- Realizar render final por capas, evaluando, supervisando el proceso.
- Finalizar el proyecto de imagen realizando el diseño de los efectos cinematográficos requeridos por el guión y analizando las posibilidades de ajuste de los recursos y tiempos a la dimensión del proyecto.

PROYECTOS DE JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (5H/S)

- Determinar los objetivos del estilo gráfico y narrativo, los requisitos del sistema para un proyecto interactivo multimedia, elaborando la documentación del mismo.
- Determinar las arquitecturas tecnológicas de producción o desarrollo y destino o despliegue de los proyectos audiovisuales multimedia interactivos, relacionando las especificaciones técnicas con los requisitos de operación y seguridad.
- Planificar y realizar el seguimiento de proyectos audiovisuales multimedia interactivos, valorando procedimientos de optimización de recursos, tiempo y presupuestos.
- Organizar las distintas fuentes necesarias para la realización de los proyectos audiovisuales y analizando las necesidades técnicas narrativas y estéticas.

REALIZACIÓN DEL MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES (7H/S)

- Configurar y mantener el equipamiento de edición y postproducción, relacionando las características de los diferentes estándares técnicos de calidad con las posibilidades operativas de los equipos.
- Realizar el montaje/postproducción de productos audiovisuales, aplicando las teorías, códigos y técnicas de montaje y evaluando la correspondencia entre el resultado obtenido y los objetivos.
- Realizar los procesos de acabado en la postproducción del producto audiovisual, reconociendo las características de la aplicación de las normativas de calidad a los diferentes formatos de registro, distribución y exhibición.
- Adecuar las características del máster del producto audiovisual a los distintos formatos y tecnologías empleadas en la exhibición, valorando las soluciones técnicas existentes para la protección de los derechos de explotación de la obra.

PROYECTO DE ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (30H 3º TRIMESTRE)

FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (370H. 3º TRIMESTRE)



CEU

Instituto Superior de
Estudios Profesionales



www.isepecue.es



HORARIO DE ATENCIÓN *

Lunes a viernes de 10h. a 14h. y de 16h. a 19h.
Sábados de 10h. a 13h. (*consultar horario de verano)

91 544 70 40 · 91 543 57 01 · isep@ceu.es



CAMPUS DEHESA DE LA VILLA

C/ Pirineos, 55 · 28040 Madrid, España



CEU

*Instituto Superior de
Estudios Profesionales*

* Las cuotas de honorarios académicos, así como las cuotas de proceso de admisión, de reserva de plaza y de matrícula, se corresponden, única y exclusivamente, con la prestación del servicio de enseñanza en la titulación objeto de matrícula, siendo esta la única prestación correlativa al pago de aquellas cuotas.

Al formalizar su matrícula, el estudiante consiente y acepta que la docencia, tutorías, prácticas, y pruebas de evaluación podrán ser presenciales o a distancia cuando, las autoridades competentes así lo impongan bien directa o indirectamente.

La obligación de pago íntegro de las referidas cuotas (honorarios académicos, proceso de admisión, de reserva de plaza y de matrícula) subsistirá aun en el caso de que, por causas ajenas al Centro, algunas de las actividades formativas objeto de la titulación no puedan desarrollarse según la planificación docente prevista al inicio del curso académico. Si así ocurriera, el Centro garantizará al estudiante que dicha actividad será reprogramada cuando sea posible, teniendo en consideración el interés de los alumnos y los demás criterios académicos que resulten de aplicación.