



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

PRODUCCIÓN EN UN PROYECTO DE ANIMACIÓN.

Noviembre 2023

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	PRODUCCIÓN EN UN PROYECTO DE ANIMACIÓN.
Familia Profesional:	IMAGEN Y SONIDO
Área Profesional:	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
Código:	IMSV0071
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Gestionar, coordinar y ejecutar las diversas etapas del proceso de producción en un proyecto de animación, desde la producción hasta la entrega del proyecto final.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN EN LA ANIMACIÓN	10 horas
Módulo 2	PREPRODUCCIÓN Y DESARROLLO DEL PROYECTO	50 horas
Módulo 3	PRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN	120 horas
Módulo 4	POSTPRODUCCIÓN Y ENTREGA DEL PROYECTO	20 horas

Modalidades de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total	200 horas
-----------------------	-----------

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	<p>Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none">-Certificado de profesionalidad de nivel 1-Título Profesional Básico (FP Básica)-Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente-Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente-Certificado de profesionalidad de nivel 2-Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio-Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad
Experiencia profesional	No se requiere

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - Licenciado, ingeniero, arquitecto o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes.- Diplomado, ingeniero técnico, arquitecto técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes.- Técnico Superior de la familia profesional de Imagen y sonido- Certificados de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional de Imagen y sonido.
Experiencia profesional mínima requerida	Experiencia profesional en el sector de la producción audiovisual durante al menos dos años.
Competencia docente	Acreditar una experiencia docente de al menos 100 horas en modalidad presencial.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m ²	2.4 m ² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa. - Hardware- Procesador: i7 o similar (AMD) - Memoria RAM 32 GB - Disco duro 1TB - Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps - Tarjeta gráfica 4 GB RAM. - Tarjeta de sonido - Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 24" - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa (última versión con licencia para docente y alumnado):- Adobe CC- Programa de modelado 3D (3D Max, Maya, Blender...)

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 38311130 TÉCNICOS EN GRABACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES DE IMAGEN
- 24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA
- 38311103 TÉCNICOS EN AUDIOVISUALES (IMAGEN Y SONIDO)
- 29341106 PRODUCTORES DE RADIO, CINE, TELEVISIÓN, TEATRO Y/O ESPECTÁCULOS
- 38311019 EDITORES-MONTADORES DE IMAGEN
- 29311040 CREATIVOS DE HISTORIETAS Y/O DIBUJOS ANIMADOS
- 29311059 DIBUJANTES, EN GENERAL (EXCEPTO DIBUJANTES TÉCNICOS)

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

OBJETIVO

Comprender los conceptos básicos de la producción en animación: equipo, etapas del proceso técnicas de planificación, gestión de presupuestos y recursos en la producción de animación.

DURACIÓN:

10 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conceptos básicos de animación.- Repaso de los principios de animación.
- Técnicas utilizadas en la industria. • Descripción de los roles y responsabilidades en el equipo de producción. - Funciones clave.- Estructura organizativa en un proyecto de animación. • Proceso de producción.
- Presentación de las diferentes fases del desarrollo de un proyecto de animación, desde la preproducción hasta la postproducción. • Planificación y gestión de proyectos.- Técnicas de planificación.- Herramientas utilizadas para organizar y dar seguimiento a un proyecto de animación. • Presupuesto y recursos.
- Introducción a la gestión de recursos financieros.- Materiales en la producción de animación.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación de la importancia de la planificación y organización del trabajo en cualquier proyecto audiovisual. • Comunicación efectiva dentro del equipo de producción. • Trabajo en equipo y colaboración para poder llevar a cabo los proyectos.

OBJETIVO

Aprender las técnicas para crear guiones que estructuren narrativas animadas, diseñar visualmente personajes principales y secundarios, escenarios y entornos así como la creación de storyboards y animatics para visualizar la narrativa y el ritmo de la animación.

DURACIÓN:

50 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Desarrollo de concepto.- Generación y selección de ideas para el proyecto de animación.- Investigación de mercado y público objetivo para enfocar el concepto de la animación.- Definición de la propuesta única de la animación que la diferencie de otras producciones.
- Escritura de guiones. - Técnicas para crear un guion sólido y estructurado.- Análisis de la estructura de tres actos en el guion y cómo aplicarla al proyecto.- Desarrollo de personajes a través del diálogo y las acciones en el guion.
- Diseño de personajes.- Desarrollo visual de los personajes principales y secundarios de la animación.- Exploración de estilos artísticos para los personajes y su coherencia con la narrativa.
- Diseño de escenarios.- Creación de los entornos y decorados en los que se desarrollará la animación.- Uso de la paleta de colores y la iluminación para transmitir emociones y atmósfera.- Integración de elementos de la historia en los escenarios para fortalecer la narrativa.
- Confección del storyboard y animatics. - Elaboración de secuencias visuales que representen la narrativa.- Ritmo de la animación.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Coordinación de los diferentes aspectos creativos y técnicos del desarrollo.
- Gestión eficiente de los recursos disponibles para la preproducción.
- Creatividad en la generación y selección de ideas para el proyecto.
- Paciencia y perseverancia en el proceso de diseño y desarrollo.
- Habilidades de presentación para comunicar de manera efectiva las ideas al equipo.

OBJETIVO

Creación de modelos 3D de personajes y objetos aplicando texturas y materiales así como técnicas de animación que impregnen de movimiento, expresión y acción los modelos 3D y comprender cómo afecta la iluminación en cada escena y en los diferentes ambientes, trabajando sus configuraciones para finalizar con el renderizado de las imágenes finales con alta calidad.

DURACIÓN:

120 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Modelado y rigging: - Creación de modelos 3D de personajes y objetos.
- Establecimiento de su estructura de control.
- Texturizado y shading.
- Aplicación de texturas y materiales a los modelos para darles aspecto y apariencia.
- Uso de materiales PBR (Physically Based Rendering).
- Animación- Técnicas y principios para dar vida a los personajes y objetos en movimiento.
- Animación de personajes 3D mediante esqueletos.
- Iluminación.
- Establecimiento de la iluminación adecuada para cada escena y ambiente.
- Tipos de fuentes de luz utilizadas en CGI.
- Creación de atmósferas y efectos de iluminación.
- Renderizado- Proceso de generar imágenes finales a partir de la animación y los elementos visuales.
- Renderización en tiempo real (Real-time rendering).
- Uso de motores de renderizado (render engines) populares.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Organización y planificación de la producción de animación.
- Destreza técnica en el modelado, texturizado, animación e iluminación.
- Capacidad para resolver problemas técnicos y creativos durante la producción.
- Habilidades de adaptación y cooperación en situaciones de trabajo colaborativo.

OBJETIVO

Edición y montaje final de secuencias de animación aplicando técnicas de corrección de color y balance de tonos para conseguir una narrativa coherente con el objetivo de concluir el proyecto mediante la exportación de archivos y su distribución cumpliendo los estándares de calidad y requisitos técnicos.

DURACIÓN:

20 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Edición y montaje- Selección y organización de las secuencias de animación para crear una narrativa coherente.- Ajuste de la duración de cada secuencia para mantener un ritmo adecuado.- Incorporación de transiciones y efectos para mejorar la fluidez y la estética de la animación.
- Corrección de color- Ajuste de la apariencia visual mediante la corrección de color.- Balance de tonos para lograr una paleta cromática armoniosa.- Mejora de la iluminación y los contrastes para realzar los detalles y la profundidad de la animación.
- Entrega y distribución
 - Preparación de los archivos.- Formatos finales para su distribución.
 - Exhibición.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Coordinación de los diferentes aspectos técnicos y creativos en la etapa final.
- Habilidad en la edición y montaje de secuencias de animación.
- Percepción visual para realizar correcciones de color y balance de tonos.
- Habilidades de negociación y gestión de expectativas con el equipo de producción.
- Adaptabilidad para trabajar en función de los requisitos y estándares de la industria.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.

Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.

La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.

Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.

La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.