



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

ANIMACIÓN 2D Y 3D APLICADA A PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

Mayo 2023



IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	ANIMACIÓN 2D Y 3D APLICADA A PRODUCCIONES AUDIOVISUALES
Familia Profesional:	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Área Profesional:	DESARROLLO
Código:	IFCD0079
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Entender cómo funciona una empresa en el sector de la animación y profundizar en el uso de las tecnologías, herramientas, estrategias y canales empleados, necesarios para su desarrollo profesional en este sector de la industria audiovisual.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN	20 horas
Módulo 2	LA ANIMACIÓN 2D Y AFTER EFFECTS	350 horas
Módulo 3	LA ANIMACIÓN 3D Y BLENDER	350 horas
Módulo 4	BODY MECHANICS	150 horas
Módulo 5	CARTOON	50 horas
Módulo 6	CRIATURAS	250 horas
Módulo 7	ACTING	30 horas
Módulo 8	EL PLANO	25 horas
Módulo 9	EL MUNDO LABORAL	15 horas
Módulo 10	PROYECTO FINAL	60 horas

Modalidad de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total 1300 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente Certificado de profesionalidad de nivel 2
Experiencia profesional	No se requiere

Justificación de los requisitos del alumnado

ADECUADO NIVEL DE CUALIFICACIÓN

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 gradocorrespondiente u otros títulos equivalentes. Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. Técnico o Técnico Superior en la familia profesional de Informática y comunicaciones. Certificado de profesionalidad de nivel 2 de la familia profesional de Informática y comunicaciones, área de Desarrollo.
Experiencia profesional mínima requerida	Experiencia profesional de un año en el desempeño de tareas relacionadas con la materia que se imparte.
Competencia docente	Será necesario tener formación metodológica o experiencia docente acreditada mediante el Certificado de Profesionalidad SSCE0110 de Docencia de la Formación Profesional para el Empleo.

Justificación de las prescripciones de formadores y tutores

ADECUADA CAPACIDAD TÉCNICA Y METODOLÓGICA

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

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

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de informática	- 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- Software y hardware específico actualizado (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, Adobe Animate, Adobe After Effects, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, Corel Draw, Gimp, Cinema 4D, 3D Studio Max, Autodesk Maya, Unity, Blender, Houdini, Unreal Engine, Nuke) para diseño, creación y edición de animaciones en 2D y 3D

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

38321012 CONTROLADORES DE IMAGEN EN ESTUDIOS

38311019 EDITORES-MONTADORES DE IMAGEN

38311112 TÉCNICOS EN EQUIPOS DE CONTROL DE IMAGEN (GRABACIÓN)

38311103 TÉCNICOS EN AUDIOVISUALES (IMAGEN Y SONIDO)

29341106 PRODUCTORES DE RADIO, CINE, TELEVISIÓN, TEATRO Y/O ESPECTÁCULOS

29341058 DIRECTORES DE MONTAJE (PELÍCULAS EN RODAJE)

29341094 DIRECTORES-REALIZADORES DE CINE

38311046 MONTADORES DE PELÍCULAS EN RODAJE

29341049 DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA (PELÍCULAS)

38311130 TÉCNICOS EN GRABACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES DE IMAGEN

38321021 MEZCLADORES DE IMAGEN EN ESTUDIOS

38311037 INFOGRAFISTAS DE TELEVISIÓN, VÍDEO Y CINE

38311055 MONTADORES DE VÍDEO

38311064 MONTADORES MUSICALES DE EFECTOS SONOROS DE RADIO, CINE Y TELEVISIÓN.

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

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

Centro Móvil

Es posible impartir esta especialidad en centro móvil.

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN

OBJETIVO

Aprender los fundamentos teóricos y prácticos de la animación 2D y 3D para poder aplicarlos en los módulos siguientes a la creación de personajes y objetos animados.

DURACIÓN TOTAL:

20 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Qué significa animación- Animación 2D- Animación 3D- Los principios de la animación tradicional

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud crítica y reflexiva hacia el proceso de animación, valorando el trabajo en equipo y la dedicación necesaria para alcanzar un resultado de calidad.- Capacidad de autoevaluación del propio trabajo y el de sus compañeros de forma constructiva para lograr un resultado de calidad en sus producciones.- Habilidades sociales y emocionales que les permitan desenvolverse en entornos colaborativos y trabajar de forma eficiente en proyectos audiovisuales de animación.

OBJETIVO

Adquirir habilidades técnicas y creativas en la creación de animaciones 2D utilizando Adobe After Effects, comprendiendo la teoría y práctica detrás de las técnicas de animación y aplicándolas en la producción de cortometrajes animados de alta calidad.

DURACIÓN TOTAL:

350 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Consideraciones sobre la animación 2D- Introducción al manejo de After effects- Manejo de información, escenas, rigs y metodología del trabajo- Animación con objetos básicos- Aplicación al proyecto práctico final:- Explicación e instrucciones previas: qué es y cómo hacer una demoreel- Aplicación de este módulo al proyecto Habilidades de gestión, personales y sociales

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud y capacidad de experimentación y creatividad en la creación de animaciones 2D utilizando Adobe After Effects- Motivación por explorar nuevas técnicas y herramientas para la producción de animaciones innovadoras, originales y de alta calidad.

OBJETIVO

Aprender a utilizar el software Blender para la creación de animaciones 3D de alta calidad, comprendiendo los fundamentos teóricos y prácticos detrás de la animación 3D y aplicándolos en la producción de proyectos de animación.

DURACIÓN TOTAL:

350 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Consideraciones sobre la animación 3D- Introducción al manejo de Blender (curvas, tangentes, dopesheet, etc)- Manejo de información, escenas, rigs y metodología del trabajo- Asimilación de los conceptos de timing y peso- Animación con objetos básicos- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud proactiva, creativa y colaborativa en la producción de animaciones 3D utilizando Blender, experimentando con nuevas ideas y técnicas para mejorar la calidad y originalidad de los proyectos.- Capacidad de trabajo en equipo, donde se promueva el intercambio de ideas y la retroalimentación constructiva para la mejora continua de los proyectos de animación.

OBJETIVO

Aprender a aplicar los principios de la animación para crear movimientos naturales y creíbles en personajes 2D y 3D en distintas situaciones, a través de la práctica y el estudio de la mecánica corporal y la observación de la realidad, para lograr que los movimientos sean coherentes con la fisiología y la física del mundo real.

DURACIÓN TOTAL:

150 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Forward kinematics & Inverse kinematics- Teoría de anatomía para animación- Acciones básicas con personajes- Ciclos de caminar, correr, saltos- Interacción con objetos- Uso de transferencias de peso y equilibrio en acciones complejas- Transmitir personalidad y características de los personajes- Acciones complejas. Parkour, caídas, secuencias, gags...- Interacción entre varios personajes- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud de compromiso y responsabilidad con su proceso de aprendizaje, a través de la práctica constante y la búsqueda de retroalimentación para mejorar en sus trabajos.- Motivación y capacidad de experimentación con nuevas ideas y técnicas, así como para desarrollar su creatividad e imaginación en la creación de animaciones.

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: CARTOON

OBJETIVO

Aprender los principios, habilidades y técnicas de animación utilizados en la creación de personajes y escenas de estilo cartoon, así como el desarrollo de la creatividad y la capacidad para conceptualizar y diseñar personajes y escenas, con el fin de aplicarlos en la producción de animaciones 2D y 3D.

DURACIÓN TOTAL:

50 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Squash & stretch, takes, sneak...- Timing en el cartoon- Animación facial en cartoon- Exageración extrema de acciones- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud proactiva en la generación de ideas y en la búsqueda de soluciones innovadoras a los desafíos que se presentan en el proceso de animación.- Capacidad de trabajo en equipo en la producción de animaciones, llevando a cabo una colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo para lograr un producto final de calidad.

MÓDULO DE FORMACIÓN 6: CRIATURAS

OBJETIVO

Desarrollar habilidades en la creación y animación de criaturas fantásticas mediante el uso de herramientas y técnicas avanzadas de modelado, texturizado y animación en 3D, con el objetivo de crear criaturas fantásticas, únicas y originales, con una apariencia realista y atractiva.

DURACIÓN TOTAL:

250 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Anatomía de las criaturas. Bípedos y cuadrúpedos.- Locomoción básica- Ciclo de carrera- Criaturas fantásticas- Movimientos complejos. Saltos, giros, arranques y frenadas.- Interacción con bípedos- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Interés por la exploración de nuevas técnicas y enfoques para la animación, con el objetivo de crear personajes más realistas y detallados.- Perseverancia y paciencia en el proceso de animación de criaturas, ya que puede ser un trabajo detallado y exigente.- Capacidad de colaboración y trabajo en equipo al compartir conocimientos y técnicas con otros estudiantes y ayudar a resolver problemas de animación en

grupo.- Actitud crítica y reflexiva para mejorar continuamente la calidad de la animación de criaturas, identificando áreas de mejora y trabajando para superar obstáculos en el proceso creativo.

MÓDULO DE FORMACIÓN 7: ACTING

OBJETIVO

Aprender a utilizar técnicas de actuación en la animación para crear personajes expresivos y convincentes, comprendiendo cómo la actuación y la animación se complementan para contar historias y transmitir emociones.

DURACIÓN TOTAL:

30 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Poses y silueta- Lenguaje corporal- Facial: lip-synch, ojos, focos de atención- Uso de referencias- Edición de secuencias y cámaras- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Habilidad para analizar y aplicar diferentes tipos de actuación en la animación, como la comedia, el drama y la acción.- Capacidad de experimentación con la creación de animaciones basadas en improvisación y creación de personajes en tiempo real.- Creatividad y pensamiento crítico enfocados a la creación de personajes y la interpretación de sus acciones y emociones.

OBJETIVO

Aprender a utilizar los diferentes tipos de planos de forma efectiva, comprendiendo la importancia del encuadre, el movimiento de cámara y la iluminación en la creación de escenas memorables, con el fin de contar una historia y crear emociones en la audiencia.

DURACIÓN TOTAL:

25 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Enfrentarse al plano: por dónde empezar- Trabajar con la cámara y el entorno- Staging y composición del plano y los personajes- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Habilidad para crear secuencias de planos que fluyan de forma coherente y cohesiva.- Capacidad para analizar y entender el uso del plano en diferentes producciones audiovisuales, tanto en animación 2D como en 3D.- Capacidad de creatividad y experimentación en la creación de secuencias y escenas que utilicen diferentes tipos de planos para contar historias de manera efectiva.

OBJETIVO

Conocer las oportunidades laborales y el mercado de trabajo en la industria, familiarizándose con el funcionamiento y la estructura de los estudios de animación, las diferentes posiciones y roles que existen en la producción, tanto en el ámbito nacional como internacional, así como conocer los aspectos legales y contractuales de la industria, los derechos de autor y los acuerdos de propiedad intelectual.

DURACIÓN TOTAL:

15 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Cine de animación, VFX, publicidad, videojuegos- Métodos de trabajo, pipeline- Relación con compañeros, supervisores y directores. Feedback- Relación con otros departamentos- Cómo preparar la entrevista- Aplicación al proyecto práctico final

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Adquirir herramientas y habilidades para buscar empleo en la industria de la animación, como la elaboración de un portafolio y la preparación para entrevistas de trabajo.- Entender la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo en la producción de animación, desarrollando habilidades para trabajar eficazmente en equipo.

OBJETIVO

Aplicar de manera práctica los conocimientos y habilidades adquiridos en los diferentes módulos del curso en la producción de una demoreel personalizada que muestre las capacidades del alumno en la creación de animaciones 2D y 3D.

DURACIÓN TOTAL:

60 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Diseño y desarrollo individual de una demoreel, integrando todos los elementos, herramientas y habilidades estudiadas durante el curso.- Aplicación práctica de las herramientas de gestión y control de proyectos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Habilidades de planificación, gestión y organización de proyectos audiovisuales de animación, desde la conceptualización hasta la entrega final.- Creatividad y capacidad de exploración de nuevos enfoques en la creación de animaciones 2D y 3D, con el objetivo de destacar en la industria de la animación y lograr oportunidades laborales en este ámbito- Habilidades de comunicación y presentación para defender el proyecto final ante un público y recibir retroalimentación constructiva para futuros proyectos.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La metodología a utilizar será eminentemente práctica durante todo el Programa formativo, especialmente a partir del módulo 2º, donde el alumnado comenzará una actividad individual correspondiente a la elaboración de una demoreel, para la cual se reservará un tiempo al final de cada módulo formativo correspondiente, con el fin de que cada persona aplique los conocimientos adquiridos. Al principio de la actividad, al final del módulo 2º, el docente dará contenido específico sobre cómo elaborar una demoreel como herramienta de promoción profesional para el alumnado y proporcionará una Hoja de instrucciones especificando detalladamente: el/los objetivos de la actividad, cómo se llevará a cabo y cómo se evaluará. Finalmente, el Módulo 10º se dedicará exclusivamente a la extensión y perfeccionamiento de dicha actividad, con el objetivo de lograr una demoreel de calidad según lo comentado durante el curso. Por último, cada persona deberá preparar y exponer brevemente su trabajo.

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.