

ANIMACIÓN

Distribución horaria de las enseñanzas

Estructura general	Horas totales	Créditos ECTS
Módulos impartidos en el centro educativo	1.825	103
Proyecto integrado	75	11
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	100	6
Total horas	2.000	120

Distribución horaria de los módulos impartidos en el centro educativo

Denominación de los módulos	Horas semanales		Créditos ECTS
	1er. curso	2º curso	
Fundamentos de la representación y la exp. visual	3		6
Teoría de la imagen	2		5
Medios informáticos	3		6
Aplicaciones informáticas		3	4
Fotografía	2	2	5
Historia de la animación	2	2	7
Dibujo aplicado a la animación	3	3	9
Técnicas de animación		7	10
Lenguaje y tecnología audiovisual		5	7
Guion y estructura narrativa	2		3
Inglés técnico	3		5
Proyectos de animación	7	6	28
Formación y orientación laboral	3		5
Iniciación a la actividad empresarial		2	3
Total horas	30	30	103



Competencias

- Realizar proyectos de animación, personales o por encargo de las empresas, instituciones u otros profesionales.
- Planificar la realización del proyecto de animación mediante la definición de los aspectos expresivos, funcionales y técnicos.
- Valorar y hacer posible la elaboración del trabajo en equipo.
- Organizar y llevar a cabo las diferentes fases del proyecto y los controles de calidad correspondientes para garantizar que expresa de forma óptima los objetivos comunicativos del mismo.
- Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.
- Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informáticos e identificativos.
- Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.
- Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.
- Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- Considerar en el proyecto de animación los procesos de post producción más adecuados.
- Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.
- Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

Puestos de trabajo

- Desarrolla su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena. Ejerce sus competencias por encargo de las propias entidades, como asociado o como integrante en equipos de realización y producción audiovisual. Puede ejercer en sus competencias como creador independiente o realizador de ideas o guiones de otros profesionales.
- Ejerce su profesión en el sector público o privado, en empresas relacionadas con la comunicación: productoras de cine, productoras de televisión, agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño.
- Realiza proyectos propios como actividad artística independiente
- Profesional cualificado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo y ocupaciones:
 - Realización de películas de animación independientes, o integradas en producciones audiovisuales o multimedia en la industria de la cultura y el entretenimiento.
 - Elaboración de guiones propios o adaptaciones de textos ajenos para piezas de animación.
 - Creación de escenarios, fondos, objetos y/o personajes.
 - Creación de fotogramas clave para definir la presentación.
 - Realización de dibujos de intercalación.
 - Modelado y representación de los elementos que conforman la animación 2D o 3D.
 - Animación, iluminación, coloreado de las fuentes generadas y ubicación de las cámaras virtuales.
 - Renderización.

Título

- Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.