

QUINES TASQUES PODRÉ FER?

Animador o animadora 3D; animador o animadora 2D; interpolador o interpoladora; modelador o modeladora 3D; grafista digital; generador o generadora d'espais virtuals; tècnic o tècnica d'efectes especials 3D; integrador o integradora multimèdia audiovisual; desenvolupador o desenvolupadora d'aplicacions i productes audiovisuals multimèdia; editor o editora de continguts audiovisuals multimèdia interactius i no interactius; tècnic o tècnica en sistemes i realització en multimèdia.

A QUIN TIPUS D'EMPRESA VA ADREÇAT? ÀMBIT PROFESSIONAL

Aquest professional exercirà l'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 i els videojocs, així com en publicitat i empreses relacionades amb internet i els new media.

I SI VULL CONTINUAR ESTUDIANT? ACCÉS A ESTUDIS SUPERIORS

Amb aquests estudis s'obté el títol de tècnic superior o tècnica superior, que permet accedir a qualsevol estudi universitari oficial de grau. Les persones que s'han graduat en un cicle formatiu de grau superior poden obtenir la convalidació de crèdits universitaris.

Per a més informació del cicle formatiu:
www.iesmontsia.org



F-152 Informació Oberta Educativa V3 - Edició 2024

futura**fp** or**ienta**fp **impuls**fp
 inn**ova**fp acti**va**fp
 ISO 9001 BUREAU VERITAS Certification
 Abast de la certificació: CFGM i CFGS
 empresaula
 Projecte de qualitat i millora contínua
 QUALIcat
 Empresa FP
 Erasmus+
 Escola Verda
 Assesora ment
 Reco neixement
 FP dual
 Emprènfp
 Financiat per:
 Unió Europea Fons Europeu Next Generation
 Govern de Catalunya Institut de Qualificacions Professionals


 Generalitat de Catalunya
 Departament d'Educació
 Institut Montsià
 Carrer Madrid, 35-49 · 43870 AMPOSTA
 Telèfon: +34 977 700 043
 Email: info@iesmontsia.org
www.iesmontsia.org








insmontsià

INSTITUT MONTSIÀ

Ensenyaments Professionals



TÈCNIC O TÈCNICA SUPERIOR EN ANIMACIONS EN 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS.



Full actualitzat



COM ACCEDIR AL CICLE?

Tenen accés directe al cicle les persones que compleixen algun dels requisits següents:

- Tenir el títol de batxillerat, tenir el títol de tècnic de formació professional o d'arts plàstiques i disseny, tècnic superior de formació professional o d'arts plàstiques i disseny o tècnic especialista
- Haver superat el segon curs de batxillerat de qualsevol modalitat de batxillerat experimental, haver superat el curs d'orientació universitària (COU) o el preuniversitari,
- Tenir el títol de batxillerat per haver cursat el batxillerat unificat polivalent (BUP),
- Tenir qualsevol titulació universitària o una d'equivalent, o haver superat la prova d'accés a la universitat per a més grans de 25 anys o de 45 anys, o haver accedit a la universitat per haver acreditat experiència laboral o professional tenint complerts 40 anys d'edat.

Les persones que no compleixen cap dels requisits esmentats han de superar una prova d'accés. Per presentar-s'hi cal tenir complerts 19 anys o bé complir-los durant l'any natural en què es realitza la prova.

QUINA DURADA TÉ EL CURS?

Dos cursos acadèmics.

- Formació en el centre educatiu.
- Formació en el centre de treball (pràctiques en empreses).
- Possibilitat de realitzar FP Dual.

QUINS MÒDULS S'IMPARTEIXEN? CONTINGUT CURRICULAR

- 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
- Formació i orientació laboral
- Empresa i iniciativa emprenedora
- Projecte d'animacions 3D, jocs i entorns interactius
- Formació en centres de treball

COMPETÈNCIA GENERAL

Aquests estudis capaciten per generar animacions 2D i 3D per a produccions audiovisuals i per desenvolupar productes audiovisuals multimèdia interactius, integrant els elements i fonts que intervenen en la seva creació i tenint en compte les seves relacions, dependències i criteris d'interactivitat, a partir de paràmetres prèviament definits.

QuÈ APRENDRÉ? COMPETÈNCIES PROFESSIONALS

- a) Deducir les característiques específiques dels projectes d'animació o de multimèdia interactiva, a partir de l'anàlisi de la seva documentació, per facilitar-ne la concepció i el disseny de producció.
- b) Conceptualitzar el projecte d'animació 2D o 3D a partir del desglossament del guió, dissenyant els models i controlant la construcció del guió il·lustrat (storyboard) i la disposició i l'enregistrament de l'àudio de referència del programa.
- c) Produir el projecte d'animació 2D en les seves fases d'animació assistida per ordinador, layout, animació clau, intercalació, pintura i composició, realitzant les revisions i les proves de línia necessàries fins a l'obtenció de les imatges definitives que el conformen.
- d) Produir el projecte d'animació 3D en les seves fases de disseny i modelatge, setup, texturació, il·luminació, animació i renderització, realitzant les revisions necessàries fins a l'obtenció de les imatges definitives que el conformen.
- e) 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.
- f) Conceptualitzar el projecte multimèdia interactiu, concretant la definició de les seves funcions, la seva arquitectura tecnològica, la planificació de les fases de treball i les característiques específiques de les fonts.
- g) Generar i adaptar els continguts del projecte multimèdia interactiu, creant les fonts i les maquetes, avaluant la seva qualitat i comprovant-ne l'adequació, tant les pròpies com les provinents de col·laboradors externs.
- h) Integrar els elements i les fonts amb eines d'autor i d'edició, duent a terme la composició, la generació i sincronització dels moviments, la creació dels elements interactius i la dotació d'interactivitat segons els requeriments del projecte multimèdia interactiu.

