

ANEXO 3 °

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE ANIMACIÓN

1. Identificación del título.

1.1 Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.

1.2 Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

1.3 Duración total del ciclo: Dos mil horas.

1.4 Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.

1.5 Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

2. Perfil profesional.

2.1 Competencia general.

Realizar proyectos de animación, personales o por encargo de 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.

2.2 Competencias profesionales.

Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.

Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informativos e identificativos.

Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.

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.

2.3 Cualificación profesional del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

3. Contexto profesional.

3.1 Ámbito profesional.

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.

3.2 Sectores productivos.

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.

3.3 Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.

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 representación.

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

4. Estructura del currículo.

4.1 Objetivos generales del ciclo formativo.

1. Identificar las necesidades técnicas, comunicativas y artísticas planteadas en una propuesta de animación.

2. Conocer el proceso de creación de imágenes para la animación audiovisual y ser capaz de valorar los recursos y las técnicas expresivas más adecuadas en la preparación de la pieza de animación audiovisual.

3. Definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para transmitir el mensaje de manera óptima.

4. Planificar la realización de un proyecto de animación llevando a cabo los controles de calidad pertinentes en las distintas fases del proceso.

5. Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de proyectos de animación audiovisual.

6. Interpretar la evolución de las tendencias expresivas audiovisuales y valorar los condicionantes simbólicos, culturales y estéticos que contribuyen a configurar la forma idónea del mensaje.

7. Analizar las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad y competitividad del producto comunicativo en el mercado.

8. Optimizar la infraestructura de un estudio y de sus instalaciones en función de los requerimientos del proyecto.

9. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.

10. Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.

11. Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.

12. Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la gestión y administración de su actividad.

13. Comprender y generar mensajes orales y escritos en lengua inglesa propios de situaciones concretas del campo profesional de la animación.

4.2 Distribución horaria de las enseñanzas y organización de los módulos.

4.2.1 Distribución horaria de las enseñanzas.

Estructura general	Horas lectivas	Créditos ECTS
Módulos impartidos en el centro educativo	1875	115
Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	125	5
Total	2000	120

4.2.2 Distribución horaria semanal por cursos y ratios.

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación							
Módulos formativos	Ratio	Horas semanales y créditos				Horas lectivas totales	ECTS
		1º curso	ECTS	2º curso	ECTS		
Fundamentos de la representación y la expresión visual	1/30	3	7			102	7
Teoría de la imagen	1/30	2	4			68	4
Medios informáticos	1/15	4	7			136	7
Fotografía	1/15	2	4			68	4
Historia de la animación	1/30	3	6			102	6
Dibujo aplicado a la animación	1/30	2	4	2	4	124	8
Técnicas de animación	1/15	2	4	7	9	264	13
Guión y estructura narrativa	1/30	2	4			68	4
Lenguaje y tecnología audiovisual	1/15	3	6	5	8	242	14
Proyectos de animación	1/15	7	14	8	14	462	28
Inglés técnico: Animación	1/30			2	4	56	4
Formación y orientación laboral	1/30			2	4	56	4
Iniciativa emprendedora	1/30			2	4	56	4
Proyecto integrado	1/30			2	8	71	8
Formación práctica en empresas, estudios o talleres					5	125	5
Totales		30	60	30	60	2000	120

4.3 Objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

a) Objetivos.

1. Analizar los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

2. Utilizar adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico visual en la representación gráfica de imágenes.

3. Adecuar la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.

4. Comprender los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y utilizarlos de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.

5. Analizar el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.

6. Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.

b) Contenidos.

1. Configuración del espacio bidimensional: el lenguaje gráfico. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

2. Forma y estructura. Elementos proporcionales. Tipología de la forma. Tamaño, escala, forma y proporción.

3. Fundamentos de la composición en la expresión bidimensional. Estrategias y ritmos compositivos.

4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.

5. Valores expresivos, comunicativos y simbólicos del color.

6. Interacción de los elementos visuales: forma, color y textura en la representación creativa.

7. Instrumentos, técnicas y materiales. Procedimientos básicos del dibujo. La experimentación con técnicas gráficas y pictóricas.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.

2. Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.

3. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas de la realidad o de la propia inventiva.

4. Explorar con iniciativa y sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo, del color y la composición y utilizarlas de manera creativa en la realización de imágenes.

5. Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.

6. Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.

TEORÍA DE LA IMAGEN

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Identificar, valorar e interpretar imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.

2. Conocer los principios teóricos de la percepción visual.
3. Interpretar los códigos significativos de la imagen.
4. Identificar y valorar la función expresiva de la imagen en su contexto.
5. Identificar y analizar las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
6. Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

b) Contenidos.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mensurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual. La composición, el espacio, el tiempo y el movimiento en la imagen fija.
4. La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
5. El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
6. Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos. Semiótica visual.
7. La comunicación visual. Retórica de la imagen. El proceso comunicativo.
8. La narrativa gráfica: imagen secuencial e imagen fija.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
2. Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y a su significado.
3. Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.

4. Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.

5. Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

MEDIOS INFORMÁTICOS

Duración: 136 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 7.

a) Objetivos.

1. Analizar la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de la imagen animada.

2. Conocer los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprender sus características y funciones.

3. Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital vectorial y la imagen bitmap, el tratamiento de la tipografía digital, sistemas de color y formatos adecuados a cada necesidad.

4. Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.

5. Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.

6. Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

b) Contenidos.

1. Evolución de la informática e internet. La sociedad de la información. Software libre y software propietario.

2. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

3. Sistemas de colores, digitalización, vectorización, OCR. Tipografía digital.

4. Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.

5. La imagen vectorial. Software de creación. El área de trabajo. Herramientas de dibujo.

6. Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.

7. La imagen bitmap. Software de creación, tratamiento y gestión de imágenes bitmap y fotografía digital. Herramientas de dibujo.

8. Fotografía digital. Preparación de ficheros para distribución y salida.

9. Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

10. Software de maquetación editorial. Área de trabajo. Herramientas y paneles. Configuración de un documento.

11. Edición audiovisual básica.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Valorar argumentadamente la evolución tecnológica y la importancia de las nuevas tecnologías en los procesos productivos, industriales y artísticos y específicamente en el ejercicio profesional del diseño gráfico y la comunicación audiovisual.

2. Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático.

3. Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.

4. Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.

5. Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.

6. Emplear con destreza las herramientas de maquetación y de ilustración vectorial y bitmap.

7. Seleccionar y utilizar correctamente los materiales y equipos informáticos en el desarrollo del propio trabajo tanto en el proceso creativo y proyectual como en la comunicación.

8. Saber utilizar herramientas básicas de edición audiovisual.

FOTOGRAFÍA

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Conocer y dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
2. Comprender el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
3. Utilizar la fotografía en proyectos propios en el contexto de la especialidad.
4. Saber gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de animación.

b) Contenidos.

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos y sus usos.
3. La toma fotográfica: composición, encuadres, planos, y puntos de vista. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo en la imagen fija.
4. La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
5. El color en la fotografía.
6. Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
7. Procesado y manipulación de las imágenes.
8. Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
9. Los ámbitos fotográficos.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
2. Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
3. Integrar la fotografía en la realización de proyectos de animación bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.

4. Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

Duración: 102 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 6.

a) Objetivos.

1. Comprender el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.

2. Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada y su evolución en relación con los conceptos estéticos de su contexto histórico-artístico.

3. Comprender la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.

4. Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.

5. Valorar argumentadamente, en base a los conocimientos aportados por el módulo y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.

b) Contenidos.

1. Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. La ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.

2. Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico.

3. Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.

4. La imagen animada en los medios de comunicación.

5. Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y en la animación.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico- artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
2. Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.
3. Explicar razonadamente la evolución técnica y formal de la imagen de animación en relación con el contexto histórico y cultural, utilizando adecuadamente la terminología específica.
4. Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.
5. Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

DIBUJO APLICADO A LA ANIMACIÓN

Duración: 124 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

a) Objetivos.

1. Utilizar la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo como herramientas básicas para el análisis de formas, la búsqueda y definición formal de imágenes y la comunicación gráfica de ideas.
2. Representar gráficamente las formas del entorno y las ideas.
3. Resolver mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.
4. Representar gráficamente la luz y el movimiento.
5. Analizar y valorar la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación e incorporarla en las propias realizaciones gráficas.
6. Analizar los principios compositivos y aplicarlos en la planificación estilística y temática de las propias realizaciones gráficas.
7. Resolver gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.

8. Desarrollar la capacidad memorística y de retentiva visual.

9. Desarrollar pautas de estilo personales.

b) Contenidos.

1. El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.

2. El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.

3. Dibujo de retentiva y de memoria.

4. La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.

5. La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.

6. Representación de espacios y formas complejas. El paisaje natural y urbano. El dibujo arquitectónico.

7. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Anatomía y movimiento. Distorsiones.

8. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.

9. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual. La textura como valor descriptivo y expresivo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.

2. Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.

3. Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.

4. Entender y saber dibujar las formas y su entorno.

5. Utilizar adecuadamente los métodos para explorar las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.

6. Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.

7. Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.

8. Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.

9. Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.

10. Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Duración: 264 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 13.

a) Objetivos.

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.

2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.

3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.

4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.

5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.

6. Conciliar conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

b) Contenidos.

1. Principios básicos de la animación.

2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional: principios gráficos del modelado de los objetos y modelado orgánico.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación para animación. Texturizado y shaders. Renderización.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
4. Transferir correctamente el guión a la narración visual.
5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA

Duración: 68 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Conocer y utilizar el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
2. Dominar el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
3. Identificar la estructura narrativa de una historia y proponer diversas soluciones de organización gráfica.
4. Realizar propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
5. Saber desarrollar un guión narrativo.

b) Contenidos.

1. Lenguaje narrativo. Teorías narrativas. Elementos narrativos.
2. Lenguaje secuencial.
3. Género y tono en el guión. Recursos narrativo- expresivos del guión de animación. Adaptaciones.
4. Tipos de guiones. Formatos. Principales guionistas.
5. Fases de la elaboración del guión: el proceso creativo. El argumento. La sinopsis. Fichas de personajes. Documentación. El guión literario.
6. Estructura y desarrollo de una historia. Técnicas para la escritura de las escenas de un guión. La construcción del personaje. El diálogo. Tipos y características.
7. Espacio y el tiempo en el guión. Montaje y ritmo.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
2. Explorar diversas soluciones creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.

3. Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico.

4. Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza de animación.

5. Comprender las fases para definir la construcción de personajes.

LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL

Duración: 242 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 14.

a) Objetivos.

1. Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.

2. Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.

3. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.

4. Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.

5. Interpretar y desarrollar proyectos de animación en la tecnología audiovisual.

6. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

7. Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

b) Contenidos.

1. Teorías sobre el mensaje audiovisual. Evolución de los medios audiovisuales.

2. La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

3. Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología vídeo y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.

4. El lenguaje audiovisual. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espaciotemporales. El montaje. La libertad formal.

5. Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía.

6. Fases en la elaboración de un producto audiovisual.

7. Los géneros y los productos audiovisuales.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.

2. Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.

3. Realizar propuestas audiovisuales, técnicamente correctas, de piezas de animación llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.

4. Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual.

5. Saber editar audio y vídeo.

6. Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales utilizables en proyectos de animación propios o dados.

7. Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales.

PROYECTOS DE ANIMACIÓN

Duración: 462 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 28.

a) Objetivos.

1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.

2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.

3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.

4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.

5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.

6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.

7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

b) Contenidos.

1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, storyboard, layout, art concept, biblia y otros.

2. La metodología proyectual. Modelos de organización del proyecto: planteamiento del problema. Investigación y documentación. Condicionantes formales, funcionales, técnicos, organizativos, económicos y legales del proyecto. Métodos y técnicas para la gestión de la creatividad.

3. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.

4. La producción: creación de personajes y escenarios, maquetas, fondos, iluminación, escenografía, captura de audio, carta de rodaje, captura de imagen y audio, animación, intercalación, etc.

5. La postproducción: edición de vídeo, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.

6. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.

7. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.

8. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

9. La memoria y la comunicación del proyecto. Documentación proyectual: la memoria proyectual, la memoria de ejecución y el testimonio gráfico. Medios de difusión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumno para:

1. Dominar la terminología específica de la especialidad.
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.
5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional como por ejemplo la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

INGLÉS TÉCNICO: ANIMACIÓN

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Comprender y emitir mensajes orales con precisión y cierto grado de fluidez, participando activamente en intercambios de información en el entorno profesional.
2. Comprender textos escritos complejos y funcionales en el entorno profesional, identificando e interpretando los recursos lingüísticos utilizados.
3. Producir textos complejos y funcionales en el entorno profesional, organizando su contenido y utilizando un estilo acorde a su funcionalidad.

4. Utilizar los diccionarios generales y técnicos y otros materiales de referencia como herramienta de aprendizaje autónomo.

5. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales en situaciones de comunicación, describiendo las relaciones típicas características del país de la lengua extranjera.

6. Valorar positivamente la importancia de comunicarse en lengua extranjera y desarrollar progresivamente las estrategias de aprendizaje autónomo.

b) Contenidos.

Bloque I: Comprensión oral, producción hablada e interacción.

a) Comprensión del significado general y específico de mensajes orales emitidos en lengua estándar dentro del contexto profesional propio del ciclo.

b) Producción oral correcta y fluida de mensajes específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo.

c) Participación activa en conversaciones espontáneas y simuladas con mensajes específicos relacionados con el entorno profesional propio del ciclo.

Bloque II: Comprensión lectora y expresión escrita.

a) Identificación y comprensión del tema principal e ideas secundarias en textos complejos y funcionales escritos sobre temas profesionales.

b) Producción de textos escritos complejos sobre temas de interés profesional o referidos a contenidos de otros módulos del ciclo.

Bloque III: Conocimiento de la lengua.

a) Conocimiento y uso de estructuras gramaticales complejas y funciones adecuadas que posibiliten una comunicación efectiva en el ámbito laboral y profesional.

b) Campos semánticos relacionados con el entorno profesional y con otros módulos del currículo.

c) Conocimiento, percepción y producción de rasgos fonético-fonológicos comunes de la lengua inglesa en sus variedades más extendidas.

Bloque IV: Aspectos actitudinales en el entorno profesional y personal.

a) Valoración, respeto y uso de las normas socioculturales y protocolarias en las relaciones laborales características del país de la lengua extranjera.

b) Interés por la buena presentación de los textos escritos tanto en soporte papel como digital, con respeto a las normas gramaticales, ortográficas y tipográficas.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Identificar la idea principal y detalles relevantes de mensajes orales y escritos sobre temas relacionados con el sector profesional del ciclo.

2. Expresarse oralmente y por escrito utilizando las estrategias de comunicación necesarias y el tipo de discurso adecuado a la situación.

3. Conocer y utilizar la terminología y los recursos lingüísticos necesarios para la correcta comunicación oral y escrita en el sector profesional.

4. Aplicar actitudes y comportamientos profesionales y personales en situaciones de comunicación, valorando las relaciones, normas socioculturales y protocolarias propias del país de la lengua extranjera.

FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Analizar e interpretar el marco legal del trabajo y conocer los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.

2. Conocer los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.

3. Identificar las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente, así como conocer los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.

4. Comprender y aplicar las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrollar sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

b) Contenidos.

1. El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.

2. Sistemas de acceso al mundo laboral. El mercado de trabajo: estructura. Técnicas y organismos que facilitan la inserción laboral. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La formación permanente.

3. La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.

4. Conceptos básicos de mercadotecnia. La organización de la producción, comercialización y distribución en la empresa. Métodos de análisis de costes y el control de la calidad.

5. El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

6. El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasaciones y facturación de trabajos.

7. Los derechos de propiedad intelectual e industrial. Registro de la propiedad intelectual. Entidades de gestión: copyright y copyleft. Propiedad industrial: los modelos y dibujos industriales y artísticos. Registro y procedimiento registral.

8. Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.

9. Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.

2. Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.

3. Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.

4. Redactar el plan de creación y organización de un taller artístico y/o de una pequeña o mediana empresa en el que se consideren los aspectos jurídicos y socio-laborales correspondientes, los recursos materiales y humanos necesarios, las acciones de marketing, comercialización y distribución de los productos y los mecanismos de seguridad laboral, ambiental y de prevención de riesgos exigidos para iniciar su funcionamiento.

5. Realizar correctamente contratos y emitir facturas.

6. Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.

7. Conocer y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

INICIATIVA EMPRENDEDORA

Duración: 56 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 4.

a) Objetivos.

1. Valorar la cultura emprendedora como fuente de creación de empleo y bienestar social.

2. Fomentar la iniciativa emprendedora en el ámbito profesional a través de la simulación de un plan de empresa encuadrado en la familia profesional.

3. Analizar los distintos modelos jurídicos de empresas y elegir el más idóneo según la actividad que se pretenda desarrollar y los recursos de los que se dispone. Conocer en qué consiste asociacionismo empresarial.

4. Adquirir la capacidad de realizar tareas organizativas encaminadas a la optimización de los recursos disponibles en la empresa, conjugando adecuadamente los criterios de productividad y calidad dentro del marco legal.

5. Elaborar, organizar y gestionar la documentación necesaria para la constitución de una pequeña empresa, así como la documentación generada en el desarrollo posterior de su actividad económica.

6. Identificar los organismos locales, nacionales y europeos de apoyo y asesoramiento al empresariado.

7. Reconocer y valorar las diferentes formas de liderazgo empresarial como factores determinantes del éxito empresarial.

8. Conocer, comprender y aplicar la legislación propia del sector profesional.

9. Definir la oportunidad de creación de una pequeña empresa, seleccionando la idea empresarial y realizando el estudio de mercado que apoye la viabilidad, valorando el impacto sobre el entorno de actuación incorporando valores éticos.

10. Elaborar un proyecto de creación de una pequeña empresa o taller.

b) Contenidos.

1. La cultura emprendedora: aptitudes y actitudes necesarias para el ejercicio del oficio o profesión. Innovación y creación.

2. El desarrollo de la idea empresarial y factores diferenciadores. Iniciativas para el trabajo por cuenta propia. La idea de negocio en el ámbito de la familia profesional.

3. Emprendimiento y crecimiento. La iniciativa emprendedora como impulso económico y social. El riesgo en la actividad emprendedora.

4. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Creación y puesta en marcha de una empresa. Trámites administrativos y gestión de ayudas y subvenciones. Marco jurídico, laboral y fiscal. Planes de empresa, plan de marketing, plan de financiación e inversiones, plan de producción.

5. Gestión presupuestaria y facturación. Documentación mercantil básica. El marco jurídico de la competencia desleal. La protección de los secretos empresariales.

6. La empresa y su entorno. Imagen corporativa. Responsabilidad social y ética de las empresas.

7. El carácter emprendedor. Liderazgo y trabajo en equipo.

8. La denominación de origen: concepto y características. Régimen jurídico y protección.

9. Viabilidad y puesta en marcha de una empresa.

c) Criterios de evaluación.

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Reconocer las capacidades asociadas a la iniciativa emprendedora, analizando los requerimientos derivados de los puestos de trabajo y de las actividades empresariales.

2. Analizar e interpretar razonadamente y de forma autónoma la normativa específica del sector profesional.

3. Diseñar una idea o visión de negocio determinando la actividad, el producto o servicio y las claves del éxito.

4. Localizar los diferentes organismos de apoyo para creación de empresas.
5. Explicar y defender razonadamente, utilizando la terminología del módulo, un proyecto empresarial.
6. Identificar y describir los trámites necesarios para la creación y dirección de una empresa, teniendo en cuenta las instituciones implicadas en el proceso.
7. Conocer las diferentes teorías de liderazgo y trabajo en equipo y llevarlas a la práctica durante el curso valorando las sinergias que produce la colaboración.
8. Llevar a cabo el plan de empresa partiendo de la idea de negocio.

PROYECTO INTEGRADO

Duración: 71 horas.

Equivalencia en créditos ECTS: 8.

a) Objetivos.

Parte A

1. Proponer un proyecto de animación, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
2. Planificar los procesos y fases de ideación y ejecución de un proyecto de la especialidad.
3. Desarrollar, mediante la planificación de las fases de un proyecto original de la especialidad, las destrezas profesionales de la misma.

Parte B

1. Realizar un proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
2. Materializar un proyecto de la especialidad, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
3. Desarrollar, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de animación, las destrezas profesionales de su especialidad.

b) Contenidos.

Parte A

1. La creación del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes.

2. Documentación gráfica. Aspectos funcionales, artísticos, comunicativos, técnicos, económicos, legales y organizativos.

Parte B

1. Memoria del proyecto. Testimonio gráfico y memoria descriptiva.

2. Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas.

3. La comunicación, presentación y defensa del proyecto.

c) Criterios de evaluación.

Parte A

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Proponer un proyecto de la especialidad que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2. Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3. Realizar la planificación de los procesos y fases de ideación y ejecución de un proyecto de la especialidad, atendiendo a sus necesidades funcionales, artísticas, comunicativas, técnicas, económicas, legales y organizativas.

4. Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.

Parte B

Se valorará la capacidad del alumnado para:

1. Realizar un proyecto de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.

2. Demostrar la utilización de una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.

3. Cumplir con los aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales del proyecto propuesto.

4. Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

4.4 Orientaciones metodológicas.

En el desarrollo del currículo debe predominar la utilización de metodologías activas en las que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Se ordenarán las actividades didácticas de forma progresiva, de manera que el alumnado tenga una escala sistemática y coherente que favorezca la construcción de los aprendizajes, partiendo en cada momento de sus conocimientos previos. Se incentivará la búsqueda guiada de soluciones propias potenciando la capacidad del alumnado para investigar. El profesorado despertará el interés por aprender y el alumnado debe ser consciente de su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje.

Se fomentará el aprendizaje cooperativo proponiendo tareas que requieran de una resolución conjunta, atendiendo a situaciones contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto a las que el alumnado responderá adecuando sus conocimientos, destrezas y actitudes desde su diversidad.

Se alternará la exposición teórica, acompañada de materiales didácticos que ejemplifiquen y clarifiquen los contenidos, con actividades prácticas basadas en la observación, el análisis, la experimentación y la reflexión crítica. Se deberán utilizar diversos soportes físicos y digitales, imágenes y audios, incorporando a las actividades didácticas medios tecnológicos modernos (especialmente los recursos informáticos y audiovisuales).

Se tratará de crear una visión global de todos los módulos profesionales, cuya referencia ha de ser el conjunto del sistema productivo del sector. Se debe proponer una metodología didáctica integradora de los aspectos artísticos, científicos, técnicos, tecnológicos y organizativos que permitan al alumnado adquirir una visión global de los procesos y procedimientos propios de la actividad profesional. Se incorporarán a la programación de los módulos las propuestas de las empresas y las colaboraciones de personas expertas del sector que resulten aconsejables.

4.5 Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

1. La fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres tiene como objetivos los siguientes:

a) Completar la formación académica del alumnado mediante la integración en las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación gráfica, o estudio de animación y la realización de las funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.

b) Facilitar la toma de contacto de los alumnos y alumnas con el mundo del trabajo y la incorporación al sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.

c) Contrastar los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.

d) Permitir al alumnado que, a través del contacto con la empresa, incorpore a su formación los conocimientos sobre la propia especialidad, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial, las relaciones sociolaborales en la empresa, etc., necesarios para el inicio de la actividad laboral.

e) Adquirir los conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria que, por su especialización, coste o novedad, no están al alcance del centro educativo.

f) Participar de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.

g) Aplicar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

2. El seguimiento y la evaluación de la fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres corresponderá al tutor de prácticas designado por el centro educativo quien tomará en consideración el grado de cumplimiento de los objetivos y la valoración que realice la empresa.

5. Competencia docente.

5.1 Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al Cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño para la impartición de los módulos correspondientes a las enseñanzas del ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente Decreto.

Especialidad	Módulo formativo
Dibujo artístico y color	Fundamentos de la representación y la expresión visual Dibujo aplicado a la animación
Diseño gráfico	Teoría de la imagen Proyectos de animación Proyecto integrado
Historia del arte	Historia de la animación
Fotografía	Fotografía Teoría de la imagen
Medios audiovisuales	Técnicas de animación Lenguaje y tecnología audiovisual Guión y estructura narrativa Proyectos de animación Proyecto integrado
Medios informáticos	Medios informáticos Técnicas de animación Proyectos de animación Proyecto integrado
Organización industrial y legislación	Formación y orientación laboral Iniciativa emprendedora

5.2 Competencia docente de los funcionarios pertenecientes al cuerpo de Catedráticos y Profesores de Enseñanza Secundaria.

Especialidad	Módulo formativo
Inglés	Inglés técnico: Animación

6. Convalidaciones y exenciones.

6.1 Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Comunicación Gráfica y Audiovisual y el ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente Decreto.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior	Módulos que se convalidan
Fundamentos de la representación y la expresión visual	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Teoría de la imagen	Teoría de la imagen
Medios informáticos	Medios informáticos
Fotografía	Fotografía
Lenguaje y tecnología audiovisual (Ciclos: Fotografía, Gráfica audiovisual y Gráfica interactiva)	Lenguaje y tecnología audiovisual
Guión y estructura narrativa (Ciclos: Cómic y Gráfica audiovisual)	Guión y estructura narrativa

6.2 Relación de módulos correspondientes a las enseñanzas mínimas que se convalidan entre los ciclos formativos de grado superior de la familia profesional de Diseño Gráfico regulados en el Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre, y el ciclo formativo de grado superior de Animación regulado en el presente Decreto.

Módulos superados en ciclos formativos de grado superior (Real Decreto 1456/1995, de 1 de septiembre)	Módulos que se convalidan
Dibujo artístico (Ciclo: Ilustración)	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Expresión plástica: Fotografía (Ciclo: Fotografía artística)	Fundamentos de la representación y la expresión visual
Teoría de la imagen publicitaria (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Teoría de la imagen
Medios informáticos (Ciclo: Gráfica publicitaria)	Medios informáticos
Diseño gráfico asistido por ordenador (Ciclo: Ilustración)	Medios informáticos
Fotografía (Ciclo: Ilustración y Gráfica publicitaria)	Fotografía
Técnica fotográfica (Ciclo: Fotografía artística)	Fotografía
Fotografía artística (Ciclo: Fotografía artística)	Fotografía
Medios audiovisuales (Ciclo: Fotografía artística)	Lenguaje y tecnología audiovisual

6.3 Relación de módulos que podrán ser objeto de exención por la correspondencia con la práctica laboral.

- Formación y orientación laboral.
- Fotografía.
- Medios informáticos.
- Lenguaje y tecnología audiovisual.