

Técnico Superior en Diseño en Animación

Escuela Superior de Artes Gráficas y Diseño de Vigo (ESAP)

Tlf.: +34 986 378 467 www.esapvigo.com e-mail: info@esapvigo.com

Enseñanzas Artísticas. Familia profesional: Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.

Centro autorizado MEC: 19/10/2012

Duración del ciclo formativo:

Dos cursos académicos. Total 2.000 horas lectivas
incluida la Formación en Centros de Trabajo (FCT)

PLAN DE FORMACIÓN

MÓDULOS PROFESIONALES	Horas lectivas	Créditos ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	90	5
Teoría de la imagen	45	3
Medios informáticos	90	5
Fotografía	60	3
Historia de la animación	50	3
Dibujo aplicado a la animación	120	6
Técnicas de animación	135	7
Lenguaje y tecnología audiovisual	100	5
Guion y estructura narrativa	60	3
Proyectos de animación	200	13
Proyecto integrado	50	7
Formación y orientación laboral	50	3
Prácticas en empresas, estudios o talleres	--	
<i>Total Enseñanzas Mínimas</i>		<i>120</i>
*DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO	2.000 Horas	

(*) Las enseñanzas mínimas reflejadas en la tabla constituyen el 55% de la duración total del título, son de carácter oficial y tienen validez en todo el territorio nacional. El 45% restante es específico de cada Comunidad Autónoma.

SALIDAS PROFESIONALES

- 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.

Con **Diseño en Animación** adquirirás competencias para 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.

I. FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL.

1. Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
2. Forma y estructura. Elementos proporcionales.
3. Forma y composición en la expresión bidimensional.
4. Fundamentos y teoría de la luz y el color.
5. Valores expresivos y simbólicos del color.
6. Interacción del color en la representación creativa.
7. Instrumentos, técnicas y materiales.

II. TEORÍA DE LA IMAGEN.

1. La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
2. Identificación, análisis y valoración de la imagen.
3. Sintaxis visual.
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.
7. La comunicación visual. El proceso comunicativo.

III. MEDIOS INFORMÁTICOS.

1. Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre.
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

IV. FOTOGRAFÍA.

1. El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
2. Los equipos fotográficos.
3. La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
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.

V. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.

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 la animación.

VI. DIBUJO APLICADO A LA ANIMACIÓN.

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. La estructura animal. La figura humana. Expresión facial y corporal. Distorsiones.
7. Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
8. Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

VII. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.

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.
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.

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.

VIII. LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL.

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 video 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 espacio-temporales. 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.

IX. GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA.

1. Lenguaje narrativo.
2. Lenguaje secuencial.
3. Elaboración del guion. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
4. Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
5. Montaje y ritmo.

X. PROYECTOS DE ANIMACIÓN.

1. El proyecto de animación, fases y planificación: story line, sinopsis, guión, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.
2. La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros.
3. 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.
4. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc.
5. Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
6. Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc.
7. Normativa específica de aplicación a la especialidad.

XI. PROYECTO INTEGRADO.

1. La creación y realización del proyecto de animación. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica.
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.

XII. FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL.

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.

OFERTA FORMATIVA. TITULACIONES OFICIALES M.E.C.D.

FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Iluminación, captación y tratamiento de la Imagen. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Maquillaje y Caracterización. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Asesoría Personal. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia. *(Artes Gráficas)*

Ciclos Formativos de GRADO MEDIO.

- Técnico en Video Disc-Jockey y Sonido. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico en Estética y Belleza. *(Imagen Personal)*
- Técnico en Pre-impresión Digital. *(Artes Gráficas)*
- Doble Titulación: Téc. en Video Disc-Jockey y Sonido y Téc. Experto en Fotografía. *(Imagen y Sonido)*

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS (ESAP) – Artes Plásticas y Diseño – Enseñanzas Profesionales

Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Animación.
- Técnico Superior en Cómic.
- Técnico Superior en Fotografía.
- Técnico Superior en Gráfica Audiovisual.
- Técnico Superior en Gráfica Interactiva.
- Técnico Superior en Gráfica Publicitaria.

CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

- C. Esp. Audiodescripción y Subtitulación. *(Imagen y Sonido)*
- C. Esp. Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual. *(Informática y Comunicaciones)*

*Infórmate de los requisitos de ACCESO y BECAS propias y del MECED.



www.esapvigo.com

www.eisv.net
informacion@eisv.net
www.esapvigo.com
info@esapvigo.com

T. 986 378 467

EISV | ESAP. Avda. del Puente nº80. Cabral. 36318 Vigo.



Escuela de Imagen y Sonido de Vigo.



www.eisv.net