

Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Este profesional será capaz de:

Generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación y teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente definidos.

Duración:

2000 horas: 2 cursos académicos, incluido el período de Formación en Centros de Trabajo (FCT)

Plan de estudios:

Familia profesional: Imagen y Sonido							
Ciclo Formativo: Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos							
Grado: Superior				Duración: 2000 horas			Código: IMSS01
MÓDULOS PROFESIONALES					CENTRO EDUCATIVO		CENTRO DE TRABAJO
Clave	Código	Denominación	Duración del currículo (horas)	Equivalencias en créditos ECTS	Curso 1º		Curso 2º
					3 trimestres (horas semanales)	2 trimestres (horas semanales)	1 trimestre (horas)
01	1087	Animación de Elementos 2D y 3D	275	16	8		
02	1088	Color, Iluminación y Acabados 2D y 3D	200	11	6		
03	1086	Diseño, Dibujo y Modelado para Animación	200	11	6		
04	1094	Formación y Orientación Laboral	90	5	3		
05	1090	Realización de Proyectos Multimedia Interactivos	235	12	7		
06	1091	Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo	165	11		8	
07	1095	Empresa e Iniciativa Emprendedora	65	4		3	
08	CM14	Inglés Técnico para Grado Superior	40	-		2	
09	1085	Proyectos de Animación Audiovisual 2D y 3D	90	7		5	
10	1089	Proyectos de Juegos y Entornos Interactivos	90	7		5	
11	0907	Realización del Montaje y Postproducción de Audiovisuales	150	9		7	
12	1093	Proyecto de Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos	30	5			30
13	1092	Formación en Centros de Trabajo	370	22			370
HORAS TOTALES			2.000	120	30	30	400

Requisitos de acceso:

Consultar los requisitos de [acceso](#) y [admisión](#) en la normativa vigente para ciclos formativos de grado superior.

Referencia legislativa:

Enseñanzas Mínimas del Título:

Real Decreto 1583/2011, de 4 de noviembre (BOE 15.12.2011) y corrección de errores en BOE 12.03.2012

Currículo de la Comunidad de Madrid:

Decreto 54/2013, de 20 de junio (BOCM 21.06.2013)

Acceso con este título a otros estudios:

- A cualquier otro ciclo formativo de grado medio, en las condiciones de admisión que se establezcan.
- A cualquier otro ciclo formativo de grado superior, en las condiciones de admisión que se establezcan.
- A las enseñanzas conducentes a los títulos universitarios de Grado, en las condiciones de admisión que se establezcan.
- A efectos de reconocimiento de créditos entre este título y las enseñanzas universitarias de grado, se han asignado 120 créditos ECTS (Sistema Europeo de Transferencia de Créditos) distribuidos entre los módulos profesionales de este ciclo formativo.

Otros títulos de la misma familia profesional implantados en la Comunidad de Madrid:

- Técnico en Video Disc jockey y Sonido
- Técnico Superior en Realización de Proyectos Audiovisuales y Espectáculos
- Técnico Superior en Producción de Audiovisuales y Espectáculos
- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos
- Técnico Superior en Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen

Relación de cualificaciones y unidades de competencia del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales incluidas en el título:

COMPLETAS:

- ❖ **Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos IMS295_3 (Real Decreto 1200/2007, de 14 de septiembre), que comprende las siguientes unidades de competencia:**
 - UC0943_3: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.
 - UC0944_3: Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.
 - UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.
 - UC0946_3: Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.
- ❖ **Animación 2D Y 3D IMS076_3 (Real Decreto 295/2004, de 20 de febrero), que comprende las siguientes unidades de competencia:**
 - UC0213_3: Definir los parámetros de creación del proyecto definido, seleccionando y configurando los equipos para realizar la animación de representaciones gráficas.
 - UC0214_3: Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación.
 - UC0215_3: Animar, iluminar, colorear las fuentes generadas y ubicar las cámaras virtuales, renderizar y aplicar los efectos finales.

INCOMPLETAS:

- ❖ **Montaje y postproducción de audiovisuales IMS296_3 (Real Decreto 1200/2007, de 14 de septiembre):**
 - UC0949_3: Realizar el montaje integrando herramientas de postproducción y materiales de procedencia diversa.
 - UC0950_3: Coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar el producto audiovisual final.