

SUPLEMENTO EUROPASS AL TÍTULO DE TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

TÉCNICO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO EN ANIMACIÓN

DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

El titular tiene adquirida la Competencia General relativa a:

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.

En este marco, cada MÓDULO PROFESIONAL incluye objetivos conducentes a los siguientes RESULTADOS DE APRENDIZAJE adquiridos por el titular:

“Fundamentos de la representación y la expresión visual”

El titular:

- Analiza los elementos que configuran la representación del espacio en un soporte bidimensional y las interrelaciones que se establecen entre ellos.
- Utiliza adecuadamente los elementos y las técnicas propias del lenguaje plástico y visual en la representación gráfica de imágenes.
- Adecúa la representación gráfica a los objetivos comunicacionales del mensaje.
- Comprende los fundamentos y la teoría del color, su importancia en los procesos de creación artístico-plástica y los utiliza de manera creativa en la representación gráfica de mensajes.
- Analiza el color y los demás elementos del lenguaje plástico y visual presentes en diferentes imágenes bi y tridimensionales.
- Ejercita la capacidad de invención e ideación y desarrolla la sensibilidad estética y creativa.

“Teoría de la imagen”

El titular:

- Identifica, valora e interpreta imágenes aplicando diferentes modelos de análisis.
- Conoce los principios teóricos de la percepción visual.
- Interpreta los códigos significativos de la imagen.
- Identifica y valora la función expresiva de la imagen en su contexto.
- Identifica y analiza las estrategias de comunicación en imágenes de diversos ámbitos.
- Conoce los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen audiovisual.

“Medios informáticos”

El titular:

- Analiza la evolución de los medios informáticos en la sociedad actual y la presencia de las nuevas tecnologías en la realización y edición de piezas de animación.
- Conoce los fundamentos informáticos, la relación hardware y software y comprende sus características y funciones.
- Comprende y aplica 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.
- Digitaliza imágenes, las almacena y las convierte a formatos adecuados.
- Conoce y utiliza las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
- Utiliza los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.

“Fotografía”

El titular:

- Conoce y domina la técnica y la tecnología fotográfica.
- Comprende el lenguaje fotográfico, sus dimensiones y sus particularidades.
- Utiliza la fotografía en proyectos de animación.
- Sabe gestionar imágenes fotográficas adecuadas a proyectos de animación.

“Historia de la animación”

El titular:

- Comprende el lenguaje y las particularidades de los diferentes medios de la comunicación audiovisual.
- Conoce 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.
- Comprende la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identifica los principales centros de producción, autores y obras.
- Analiza y valora productos de animación actuales en su dimensión técnica, artística, comunicativa y expresiva.
- Valora argumentadamente, en base a los conocimientos y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación

“Dibujo aplicado a la animación”

El titular:

- Utiliza 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.

- Representa gráficamente las formas del entorno y las ideas.
- Resuelve mediante el dibujo conceptos de espacio, volumen y forma.
- Representa gráficamente la luz y el movimiento.
- Analiza y valora la capacidad expresiva del trazo en el dibujo de animación y la incorpora a las propias realizaciones gráficas.
- Analiza los principios compositivos y los aplica en la planificación estilística y temática de las propias realizaciones gráficas.
- Resuelve gráficamente aspectos espaciales, lumínicos y compositivos de imágenes referidas a proyectos de animación asignados o propios.
- Desarrolla la capacidad memorística y de retentiva visual.
- Desarrolla pautas de estilo personales.

“Técnicas de animación”

El titular:

- Utiliza con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
- Utiliza las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
- Domina las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de animación.
- Comprende el proceso de elaboración de los dibujos animados y sabe planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
- Selecciona y utiliza las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
- Concilia conocimientos y habilidades técnicas en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

“Lenguaje y tecnología audiovisual”

El titular:

- Comprende la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analiza los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
- Maneja la tecnología básica de realización de productos audiovisuales.
- Explora las posibilidades expresivas y artísticas del lenguaje audiovisual y las aplica en la realización de piezas de animación.
- Analiza y valora productos audiovisuales y emite un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
- Interpreta y desarrolla proyectos de animación en la tecnología audiovisual.
- Utiliza adecuadamente la terminología.

- Desarrolla la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

“Guión y estructura narrativa”

El titular:

- Conoce y utiliza el léxico y códigos de la narrativa gráfica.
- Domina el lenguaje, estructura y utilización del guión en la narrativa gráfica.
- Identifica la estructura narrativa de una historia y propone diversas soluciones de organización gráfica.
- Realiza propuestas de narrativa gráfica a partir de historias propias o ajenas.
- Sabe desarrollar un guión narrativo.

“Proyectos de animación”

El titular:

- Diferencia y sabe llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.
- Desarrolla proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.
- Realiza 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.
- Sabe adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.
- Domina las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.
- Valora el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.
- Conoce la normativa específica de aplicación al ámbito de la animación.

“Proyecto integrado”

El titular:

- Propone y materializa un proyecto de animación, propio o encargado, de calidad técnica, artística y comunicacional.
- Realiza el proyecto de animación llevando a cabo todas las etapas y controles de calidad correspondientes.
- Desarrolla, mediante la proyectación y realización de un proyecto original de animación, las destrezas profesionales.

“Formación y Orientación Laboral”

El titular:

- Analiza e interpreta el marco legal del trabajo y conoce los derechos y obligaciones que se derivan de las relaciones laborales.
- Conoce los requisitos y condicionantes legales para organizar y gestionar una pequeña o mediana empresa, considerando los factores de producción, jurídicos, mercantiles y socio-laborales.
- Identifica las distintas vías de acceso al mercado de trabajo y a la formación permanente y conoce los organismos institucionales, nacionales y comunitarios dedicados a estos fines.
- Comprende y aplica las normas sobre seguridad e higiene laboral y desarrolla sensibilidad hacia la protección al medio ambiente, como factores determinantes de la calidad de vida.

“Prácticas en empresas, estudios o talleres”

El titular:

- Conoce las rutinas diarias de trabajo de una empresa de comunicación audiovisual o estudios de animación
- Realiza funciones profesionales correspondientes a su nivel formativo.
- Conoce el mundo del trabajo y el sistema de relaciones sociales, laborales y técnicas de la empresa.
- Contrasta los conocimientos, formación y capacitación adquiridos en el centro educativo con la realidad empresarial y laboral del sector audiovisual.
- Incorpora a su formación los conocimientos sobre el ámbito laboral de la animación, la situación y relaciones del mercado, las tendencias artísticas y culturales, la organización y coordinación del trabajo, la gestión empresarial y las relaciones sociolaborales en la empresa necesarios para el inicio de la actividad laboral.
- Adquiere conocimientos técnicos de útiles, herramientas, materiales y maquinaria especializados.
- Participa de forma activa en las fases del proceso de producción de piezas de animación bajo las orientaciones del tutor o coordinador correspondiente.
- Aplica los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos durante el período de formación teórica y práctica impartida en el centro educativo.

EMPLEOS QUE PUEDE DESEMPEÑAR CON ESTE TÍTULO

El Técnico Superior de Artes Plásticas y diseño en Animación desarrolla su actividad como profesional autónomo y como trabajador por cuenta ajena. Ejerce su actividad en empresas relacionadas con la comunicación, productoras de cine, productoras de televisión, agencias de publicidad, editoriales y estudios de diseño. También puede realizar proyectos propios como actividad artística independiente.

Las ocupaciones y puestos de trabajo más relevantes son los siguientes:

- 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.

EXPEDICIÓN, ACREDITACIÓN Y NIVEL DEL TÍTULO

Organismo que expide el título en nombre del Rey: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte o las comunidades autónomas en el ámbito de sus competencias propias. El título tiene efectos académicos y profesionales con validez en todo el Estado.

Duración oficial del título: 2000 horas.

Nivel del título (nacional o internacional).

- NACIONAL: Educación superior no universitaria.
- INTERNACIONAL:
 - Nivel 5b de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE5b).
 - Nivel 5 del Marco Europeo de las Cualificaciones (EQF5).

Requisitos de acceso: Título de Bachiller o Certificado de haber superado la prueba de acceso correspondiente y prueba específica de acceso.

Acceso al nivel siguiente de enseñanza o formación: Se podrá acceder a estudios superiores de enseñanzas artísticas y a cualquier estudio de grado universitario.

Base Legal. Normativa por la que se establece el título:

- Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

Nota explicativa: Este documento está concebido como información adicional al título en cuestión, pero no tiene por sí mismo validez jurídica alguna.

FORMACIÓN DEL TÍTULO OFICIALMENTE RECONOCIDO

MÓDULOS PROFESIONALES DEL REAL DECRETO DEL TÍTULO	CRÉDITOS ECTS
Fundamentos de la representación y la expresión visual	5
Teoría de la imagen	3
Medios informáticos	5
Fotografía	3
Historia de la animación	3
Dibujo aplicado a la animación	6
Técnicas de animación	7
Lenguaje y tecnología audiovisual	5
Guión y estructura narrativa	3
Proyectos de animación	13
Proyecto integrado	7
Formación y orientación laboral.	3
Prácticas en empresas, estudios o talleres	3
	TOTAL CRÉDITOS
<i>TOTAL ENSEÑANZAS MÍNIMAS</i>	120
DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO	2000

*Las enseñanzas mínimas oficiales reflejadas en la tabla anterior constituyen el 55% de la duración total del título que tienen validez en todo el territorio nacional. El 45% restante es específico de cada Comunidad Autónoma y se podrá reflejar en el **Anexo I** de este suplemento.

INFORMACIÓN SOBRE EL SISTEMA EDUCATIVO

