

Família Professional: IMATGE I SO

Estudi: ANIMACIONS 3D, JOCS I ENTORNS INTERACTIUS (CFPS ISE0)

Durada FCT: 383 hores

Àmbit professional i de treball

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, així com en publicitat i empreses relacionades amb internet i els new media.

Les principals ocupacions i llocs de treball són:

- a) Animador 3D.
- b) Animador 2D.
- c) Intercalador.
- d) Modelador 3D.
- e) Grafista digital.
- f) Generador d'espais virtuals.
- g) Tècnic d'efectes especials 3D.
- h) Integrador multimèdia audiovisual.
- i) Desenvolupador d'aplicacions i de productes audiovisuals multimèdia.
- j) Editor de continguts audiovisuals multimèdia interactius i no interactius.
- k) Tècnic en sistemes i realització en multimèdia

Pla d'activitats

Activitats formatives:

1. Activitats formatives de referència relacionades amb el sistema organitzatiu de l'empresa, la producció i la comercialització dels productes:
 - 1.1 Establiment de l'organigrama funcional de l'empresa.
 - 1.2 Recopilació i anàlisi de dades respecte de l'estat de la indústria del sector audiovisual i/o multimèdia a l'entorn d'operacions de l'empresa.
 - 1.3 Definició dels serveis oferts per l'empresa, dels recursos humans i materials disponibles i de la tipologia de clients.
 - 1.4 Definició dels processos de treball necessaris per al desenvolupament del producte o servei.
2. Activitats formatives de referència relacionades amb l'aplicació de normes ètiques a la feina i amb el compliment de les normes de seguretat i ambientals:
 - 2.1 Elaboració, aplicació i gestió de plans de seguretat i ambientals a l'empresa.
 - 2.2 Realització de pràctiques, simulacres i emergències tot aplicant els protocols i plans de seguretat establerts per la normativa de prevenció.
 - 2.3 Participació activa i col·laboradora en les activitats professionals amb esperit de superació en els àmbits personal i professional.
 - 2.4 Establiment de canals de comunicació eficaç amb tots els membres de l'equip i dels departaments implicats en el projecte.
3. Activitats formatives de referència relacionades amb el disseny i conceptualització d'un projecte d'animació o multimèdia:
 - 3.1 Definició dels processos, fases i cronologia de producció per a la realització d'un projecte d'animació o multimèdia.

3.2 Determinació dels objectius funcionals i formals del projecte. Especificació del format i resolució necessaris per a la consecució dels objectius del projecte.

3.3 Determinació de les especificacions que han de complir els recursos tècnics, materials, logístics, escenogràfics i espacials necessaris per a la posada en marxa d'un projecte d'animació o multimèdia.

3.4 Participació en l'elaboració de la documentació tècnica necessària per a les diverses fases del projecte.

4. Activitats formatives de referència relacionades amb la planificació de processos de producció d'un projecte d'animació o multimèdia:

4.1 Realització dels protocols per a la gestió del projecte: llistes de referències, sistemes de carpetes, subcarpetes i arxius, instruccions, convencions, organigrama, sistemes de permisos, comunicació i interacció del procés necessaris per al projecte.

4.2 Realització del connexionat dels equips per al funcionament òptim quant a energia, temps i ergonomia tenint en compte la normativa de prevenció de riscos laborals.

4.3 Elaboració del sistema de revisió, control i actualització dels fitxers.

5. Activitats formatives de referència relacionades amb la producció d'un projecte d'animació realitzant la captura en stop-motion o pixilació, animant fotogrames per ordinador en 2D o 3D i dissenyant el sistema de captura de moviment i/o rotoscòpia més adequat, atenent-se els requeriments del guió tècnic, guió il·lustrat i animació assistida per ordinador del projecte interactiu i/o multimèdia:

5.1 Realització de la captura.

5.2 Realització de l'animació.

5.3 Realització de la rotoscòpia.

5.4 Realització de la interfície.

5.5 Col·locació, manipulació i moviment de càmeres i elements en 2D i 3D.

5.6 Realització del character setup de personatges de 3D.

5.7 Realització dels efectes 2D.

5.8 Realització dels efectes 3D.

6. Activitats formatives de referència relacionades amb les operacions de producció d'un projecte multimèdia fins a la consecució del producte acabat:

6.1 Determinació i realització del sistema de pantalles, navegació, funcionalitat i interacció de la interfície, atenent-se les especificacions tècniques i de disseny del guió del projecte.

6.2 Generació dels elements interactius necessaris per al producte multimèdia.

6.3 Generació dels elements interactius necessaris per al joc interactiu.

6.4 Generació dels elements interactius necessaris per a l'entorn interactiu.

6.5 Integració, codificació i sincronització dels elements en la interfície dotant-los de la interactivitat requerida pel projecte.

6.6 Supervisió i control del funcionament de la interfície.

7. Activitats formatives de referència relacionades amb l'elaboració d'un sistema de qualitat i avaluació del projecte d'animació o multimèdia.

7.1 Definició dels paràmetres de qualitat, control i avaluació del projecte.

7.2 Realització de tests, proves d'avaluació de continguts, interaccions i seqüències mitjançant un prototip i/o versió beta del projecte.

7.3 Resolució d'errors.

7.4 Elaboració de la documentació de suport del producte: manual d'usuari en línia (online) entre d'altres.