

ANEXO 1

REFERENTE PROFESIONAL

A) Perfil profesional.

a) Perfil profesional.

El perfil profesional del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación queda determinado por su competencia general y sus competencias profesionales.

b) Competencia general.

La competencia general de este título consiste en:

- 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.

c) Competencias profesionales.

- 1) Comunicar mensajes eficientemente mediante el lenguaje plástico y visual.
- 2) Elaborar proyectos de comunicación visual mediante imagen animada que integre, en su caso, elementos persuasivos, informativos e identificativos.
- 3) Planificar y elaborar proyectos de animación adecuados a las especificaciones narrativas y técnicas previamente determinadas.
- 4) Seleccionar y gestionar las fuentes y recursos óptimos para la realización del proyecto de animación.
- 5) Comunicar mensajes mediante imagen animada para los diferentes medios de difusión.
- 6) Establecer los controles de calidad correspondientes en cada fase del proceso proyectual.
- 7) Considerar en el proyecto de animación los procesos de post producción más adecuados.
- 8) Conocer y cumplir la normativa específica que regula las realizaciones de comunicación audiovisual.
- 9) Coordinarse de manera eficaz para el desarrollo del proyecto de animación.

B) Sistema productivo.

a) Entorno profesional y laboral.

La persona con esta titulación 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.

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.

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes:

- 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.

b) Contexto territorial de Navarra.

La Animación es una manera de narración visual a la que tenemos acceso desde nuestra más tierna infancia, cada vez más, debido a la expansión de las redes sociales y la comunicación con pequeños fragmentos de imágenes secuenciadas, desde gifs animados a largometrajes en 3D, pasando por la video creación, videojuegos y publicidad on-line.

La animación nos permite saltar de la realidad a la ficción, interpretar la realidad, explicar conceptos o promocionar productos y emociones. Está muy ligada a la expresividad, más que el vídeo, aunque es capaz de introducir temas científicos, médicos o filosóficos que serían imposibles de mostrar de otra manera.

En la sociedad actual convivimos con la animación audiovisual. Desde Disney y Pixar, en documentales, toda la publicidad que consumimos desde dispositivos móviles hasta los videojuegos. La sociedad necesita animadores y animadoras, 2D y 3D, capaces de mover una historia del carácter que sea, formar parte de un equipo. En Navarra se ha generado una industria activa de estudios de animación que necesitan personas bien formadas, en distintos puestos de trabajo de la cadena productiva. Navarra está destacando en la apuesta y desarrollo de industrias creativas y digitales, con un importante horizonte de empleabilidad. Las productoras se están asentando en Navarra pero están encontrando dificultades para incorporar determinados perfiles profesionales a sus plantillas. Además, muchos otros tipos de empresas necesitan de manera puntual productos animados, como empresas de publicidad, productoras audiovisuales, etc.

Se cuenta además con numerosos profesionales navarros con prestigio y reconocimiento internacional en el mundo de la creación audiovisual animada, aplaudidos profesionales de la escritura y redacción de guiones también premiados a nivel mundial.

El perfil de las y los diseñadores de hoy en día requiere mayor conocimiento de diferentes disciplinas. Productoras audiovisuales, agencias de comunicación, contratan a freelances para crear animaciones, dentro de otro tipo de productos, tanto en el caso de vídeos publicitarios como obras con finalidad corporativa o formativa. Se necesitan profesionales que tengan conocimientos en guión, diseño y modelado 2D y 3D para largometrajes de animación, iluminación, render, materiales y composición, arte conceptual, dibujo, etc.

ANEXO 2

CURRÍCULO

A) Objetivos generales del ciclo formativo.

- a) Identificar las necesidades técnicas, comunicativas y artísticas planteadas en una propuesta de animación.
- b) 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.
- c) Definir los aspectos expresivos, narrativos, funcionales y técnicos de la imagen animada audiovisual para transmitir el mensaje de manera óptima.
- d) Planificar la realización de un proyecto de animación llevando a cabo los controles de calidad pertinentes en las distintas fases del proceso.
- e) Obtener e interpretar las fuentes documentales y de referencia para la realización de proyectos de animación audiovisual.
- f) 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.
- g) Analizar las especificaciones técnicas en los procesos de producción para garantizar la calidad y competitividad del producto comunicativo en el mercado.
- h) Optimizar la infraestructura de un estudio y de sus instalaciones en función de los requerimientos de proyecto.
- i) Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- j) Buscar, seleccionar y utilizar fuentes de información y formación continua relacionados con el ejercicio profesional.
- k) Comprender y aplicar el marco legal y normativo que regula y condiciona la actividad profesional.
- l) Valorar y aplicar los principios de la ética profesional en el desarrollo de la gestión y administración de su actividad.

B) Módulos profesionales.

- a) Denominación, duración y secuenciación.

Se relacionan los módulos formativos del Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Animación con detalle de su denominación, duración y distribución temporal.

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	ECTS	CLASES SEMANALES	CURSO
A001	Fundamentos de la representación y la expresión visual	130	8	4	1.º
A002	Teoría de la imagen	60	4	2	1.º
A003	Medios informáticos	130	8	4	1.º
A006(2)	A006a. Lenguaje y tecnología audiovisual I	130	8	4	1.º
A053	Fotografía	130	8	4	1.º
A057	Guión y estructura narrativa	100	6	3	1.º
A075(2)	A075a. Técnicas de animación I	100	6	3	1.º
A076(2)	A076a. Proyectos de animación I	130	7	4	1.º
NA01(1)	Inglés I	60	4	2	1.º
A006(2)	A006b. Lenguaje y tecnología audiovisual II	80	4	3	2.º

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	HORAS TOTALES	ECTS	CLASES SEMANALES	CURSO
A073	Historia de la animación	80	5	3	2.º
A074	Dibujo aplicado a la animación	220	13	8	2.º
A075(2)	A075b. Técnicas de animación II	140	8	5	2.º
A076(2)	A076b. Proyectos de animación II	140	8	5	2.º
A077	Proyecto integrado	80	5	3	2.º
A078	Formación y orientación laboral	80	5	3	2.º
A079	Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	210	13		2.º

(1) Módulo obligatorio en la Comunidad Foral de Navarra.

(2) Los módulos profesionales "A006.Lenguaje y tecnología audiovisual" "A075.Técnicas de animación" y "A076.Proyectos de animación" se encuentran divididos por razones pedagógicas y organizativas en dos bloques formativos y secuenciados en cursos académicos.

b) Desarrollo de módulos profesionales.

Módulo formativo: Fundamentos de la representación y la expresión visual

Código: A001

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 130 horas

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 y 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) Utilizar las herramientas y recursos del dibujo en la elaboración de bocetos, guiones gráficos y story-boards para la realización de proyectos fotográficos y audiovisuales.
- 7) Ejercitar la capacidad de invención e ideación y desarrollar la sensibilidad estética y creativa.
- 8) Representar, proporcionar y saber sintetizar la figura humana a partir del apunte del natural.

Criterios de evaluación:

- a) Representar imágenes de acuerdo a las técnicas y procedimientos expresivos más idóneos.
- b) Analizar, estructurar y representar el espacio compositivo de una imagen a partir de un planteamiento previo.
- c) 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.
- d) 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.
- e) Utilizar el color con intencionalidad significativa y estética en la representación gráfica de ideas y mensajes.
- f) Realizar bocetos y storyboards adecuados a las especificaciones de proyectos audiovisuales y fotográficos.
- g) Valorar argumentadamente los aspectos formales, estéticos y simbólicos en una representación visual determinada.
- h) Saber representar, esquematizar y proporcionar la figura humana a partir de la realización de apuntes del natural.

Contenidos.

- Configuración del espacio bidimensional. Elementos formales, expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.
- Forma y estructura. Elementos proporcionales.

- Forma y composición en la expresión bidimensional. Ordenación del espacio: equilibrio y tensión, peso y dirección, nivelación y aguzamiento.
- Fundamentos y teoría de la luz y el color.
- Valores expresivos y simbólicos del color.
- El Color script.
- Interacción del color en la representación creativa.
- Instrumentos, técnicas y materiales. Diferentes técnicas de representación y expresión plástica y visual: secas, al agua, grasas, mixtas.
- La figura humana. La proporción y el canon en la figura femenina y en la masculina. Esquemas corporales. Análisis y síntesis. El apunte del natural.
- El dibujo digital.
- Características formales y funcionales del dibujo para la planificación del producto fotográfico y audiovisual. Bocetos, story-boards.

Orientaciones didácticas.

Con contenidos teóricos breves como base conceptual para la comprensión e interiorización de los mismos, se plantea que este módulo tenga un carácter práctico en el que el alumnado adquiera y desarrolle las destrezas básicas de representación y expresión. Los conocimientos y las capacidades del alumnado se adquirirán, desarrollarán, ejercitarán y afianzarán mediante la realización de distintos ejercicios prácticos correspondientes a los contenidos del currículo.

Aunque conviene no introducir excesiva carga teórica, estos conceptos servirán para la reflexión y el análisis de la práctica, con la que el alumnado podrá, después, utilizar dichos contenidos teóricos en el análisis de los elementos de la expresión y representación de manera crítica. Además, la formación teórica servirá de apoyo para la exposición y defensa del trabajo del alumnado.

Se recomienda que los contenidos sigan el orden establecido según la secuenciación planteada en el apartado correspondiente, comenzando por el espacio y su representación bidimensional, y avanzando de manera ordenada en el desarrollo de los mismos.

Al tratarse de un módulo basado en la práctica para el aprendizaje de la expresión y representación de imágenes, objetos y formas, convendría que el aula-taller disponga de una serie de condiciones y recursos materiales para el uso individual del alumnado como mesas, tableros, espacio suficiente para poder desarrollar el trabajo alrededor del objetivo a trabajar y guardar los materiales de manera ordenada, así como recursos para el profesorado como mesa, ordenador, proyector y pantalla de proyección, pizarra, planera, armarios con material didáctico y utensilios de dibujo y de color, estanterías con modelos y elementos para la representación.

Algunas actividades que podrían desarrollarse en este módulo pueden ser:

- Representar diferentes imágenes, figuras, objetos y formas, a través de la realización de diferentes composiciones y con la utilización de distintas técnicas y procedimientos (grafito, tinta, rotulador, acuarela, tizas, collage, etc.).
- Ejercicios de línea de acción de personaje y trazo gestual.
- Ejercicios de dibujo digital.
- Realizar imágenes (bocetos, storyboards) adecuadas a las especificaciones de proyectos audiovisuales y fotográficos.
- Poner en común los trabajos de todo el alumnado. Presentación y valoración crítica con argumentos conceptuales.

Sería recomendable que el alumnado se acostumbre a hacer búsquedas de referencias, documentación, inspiración, etc. para aprender a manejar la información y documentación disponible, así

como visitar exposiciones, a partir de las cuales, el alumnado puede desarrollar la sensibilidad artística así como su capacidad creativa, a través de la visualización de diferentes expresiones y soluciones alcanzadas en relación a temas y conceptos trabajados en este módulo.

Este módulo podría coordinarse con otros módulos como Proyectos de animación I y Técnicas de animación I, en la que el alumnado podría aplicar los contenidos asimilados en los ejercicios o propuestas a realizar en estas asignaturas. También sería apropiada la coordinación con el módulo Teoría de la imagen, ya que los contenidos de ambos módulos están directamente relacionados y podrían aplicar en este módulo, a través de diferentes ejercicios, los contenidos que irían trabajando y asimilando en Teoría de la imagen. También se pueden elaborar story-boards sobre guiones, historias o ejercicios planteados en Lenguaje y tecnología audiovisual.

Por la propia dinámica del módulo, el seguimiento del mismo por parte del profesorado es personal e individual y ello implica la dedicación de un tiempo a orientar, realizar sugerencias y correcciones personales al alumnado y en cada uno de los trabajos. Por lo tanto, sería recomendable no considerar este módulo como teórico dado que sus contenidos conceptuales se desarrollan de manera eminentemente práctica, y podría considerarse el desarrollo de portfolios personales como muestra de asimilación de conceptos.

Módulo formativo: Teoría de la imagen

Código: A002

Equivalencia en créditos ECTS: 4

Duración: 60 horas

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 la imagen.
- 6) Conocer los diferentes ámbitos y entornos de producción de la imagen fija y en movimiento.

Criterios de evaluación:

- a) Identificar los elementos morfológicos y sintácticos de imágenes dadas.
- b) Analizar imágenes de acuerdo a los contenidos expresivos del lenguaje visual utilizado y su significado.
- c) Elaborar propuestas de representación gráfica para los conceptos y principios fundamentales de la percepción visual.
- d) Proponer soluciones gráficas adecuadas a problemas de comunicación y valorarlas argumentadamente.
- e) Elaborar estrategias de comunicación visual para la transmisión de ideas y mensajes propios o asignados y explicarlas argumentadamente.

Contenidos.

- La representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
- Identificación, análisis y valoración de la imagen.
- Sintaxis visual.
- La visualización de la realidad. Teorías perceptivas.
- El signo: expresión y contenido. Denotación y connotación.
- Tipos de signos. Propiedades y convenciones. Los signos y sus valores significativos.
- La comunicación visual. El proceso comunicativo.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera unos conocimientos básicos sobre la representación y los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen. Al finalizar el módulo el alumnado será capaz de identificar, analizar y valorar la imagen, elaborar propuestas de representación gráfica, proponer soluciones gráficas a problemas de comunicación y elaborar estrategias de comunicación visual.

Es un módulo de carácter teórico-práctico cuya secuenciación de contenidos más adecuada puede corresponder con el orden en el que se presentan los mismos en el apartado correspondiente, comenzando por la definición de los elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.

En lo que se refiere a la evaluación, se recomienda que esté en la continua recogida de información, tanto de los procesos de aprendizaje de los alumnos y alumnas como de los restantes elementos

curriculares que pueden tener incidencia en la marcha del curso. Se recomienda que el alumnado trabaje desde una perspectiva de investigación analítica y en la elaboración de proyectos teórico-prácticos para que la asimilación de los contenidos sea óptima.

El módulo de Teoría de la imagen, es un módulo soporte relacionado con todos los módulos del ciclo de carácter procedimental, y es en dichos módulos, donde el alumnado deberá aplicar de forma práctica y contextualizada los conceptos abordados en este. No obstante, sería conveniente una especial coordinación con el módulo de Fundamentos de la representación y la expresión visual, ambos de primer curso, según la secuencia de referencia del currículo, ya que los dos módulos abordan una serie de contenidos relacionados con la sintaxis de la imagen y de la representación.

Módulo formativo: Medios informáticos

Código: A003

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 130 horas

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) Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de las aplicaciones de maquetación y edición de textos, los formatos y requerimientos adecuados para su publicación impresa o electrónica.
- 5) Comprender y aplicar los conceptos fundamentales de las aplicaciones de animación, edición web y software de edición multimedia y los formatos y requerimientos adecuados a cada necesidad.
- 6) Digitalizar imágenes, almacenarlas y convertirlas a formatos adecuados.
- 7) Conocer y utilizar las aplicaciones de los programas informáticos específicos de diseño.
- 8) Integrar el uso de las diversas aplicaciones informáticas de diseño para obtener flujos de trabajo operativos.
- 9) Utilizar los medios informáticos como instrumentos de ideación, gestión y comunicación del propio trabajo.
- 10) Fomentar la autonomía, la experimentación y la adaptación al cambio.

Criterios de evaluación:

- a) 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.
- b) Identificar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático y el software adecuado a la resolución de cada problema concreto.
- c) Comprender y utilizar adecuadamente los diversos tipos de formatos gráficos para aplicaciones gráficas y multimedia y las diferentes posibilidades de organizar la información.
- d) Aplicar los conceptos fundamentales de maquetación y edición de textos, distinguiendo formatos y requerimientos adecuados para su edición impresa o electrónica.
- e) Aplicar los conceptos fundamentales de animación, edición web y software de edición multimedia y los formatos y requerimientos técnicos adecuados a cada necesidad.
- f) Preparar los formatos, resolución y tamaño para trabajar en aplicaciones gráficas y multimedia.
- g) Diferenciar los formatos de imagen digital vectorial y bitmap y comprender sus características fundamentales.
- h) Diferenciar la herramienta más adecuada a cada necesidad, aplicándola con precisión siguiendo un orden lógico y predeterminado.
- i) Emplear con destreza las herramientas de ilustración vectorial y bitmap.
- j) Emplear con destreza las herramientas maquetación y edición de textos.

- k) Emplear con destreza las herramientas animación, edición web y software de edición multimedia.
- l) 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.
- m) Detectar las necesidades haciendo diagnósticos precisos, seleccionando la herramienta adecuada y sabiéndola utilizar.
- n) Buscar soluciones dispares e imaginativas basadas en lo aprendido por medio de la investigación.
- o) Utilizar la herramienta aplicando conceptos y propiciando la adaptación de los mismos a nuevas incorporaciones técnicas.

Contenidos.

–Evolución de la informática e Internet. La sociedad de la información. Software libre. Sistemas operativos. Ordenador, periféricos y redes, cloud computing.

- Gestión de software, plataformas e infraestructuras o espacios locales, en la nube o híbridos.
- Periféricos de entrada, de salida, de almacenamiento y de comunicación.

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

- Color digital. Modelos de color. Interfaces gráficos.
- Escaneo de originales. Parámetros de escaneo.

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

- Herramientas de selección, de edición y de pintura.
- Capas, filtros de capa.
- Ajustes de color. Canales, modos y modelos de color.
- Generación y tratamiento de imágenes.
- Resolución, tamaño de imagen y archivo, remuestreo.
- Trabajo con grupos de imágenes: flujos, acciones, lotes. Archivos Raw. Imprimir y publicar.

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

- Formatos, modos, tamaños, resoluciones.
- Perfiles de color: de entrada, de salida, de trabajo. Conversión de perfiles.

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

- Generación y tratamiento de entidades. Transformaciones, color, rellenos y líneas. Motivos, símbolos, estilos.
- Tratamiento tipográfico, gestión de fuentes.
- Organizar la ilustración: capas, agrupamientos, alineación y distribución.
- Máscaras, filtros, vínculos, vectorización de mapa bits.
- Preparación de ficheros para distribución y salida.
- Acceso FTP, servidores y alojamientos.

–Softwares de animación 2D. El área de trabajo. Herramientas básicas.

- Configuración del espacio de trabajo. Propiedades de los objetos. Propiedades de película.
- Importación de los recursos digitales. Vectoriales, bitmaps, texto, sonido.

- Capas. Propiedades y tipos de capas.
 - Línea de Tiempo. Interpolaciones, frames, keyframes, símbolos, instancias.
 - Acciones. Opciones de procesamiento y exportación.
- Softwares de animación 3D. El área de trabajo. Herramientas básicas.
- Modelado.
 - Importación de los recursos digitales. Vectoriales, bitmaps, texto, sonido.
 - Capas. Propiedades y tipos de capas.
 - Formatos, relaciones entre diferentes softwares.
- Herramientas de Autor.
- Integración multimedia, imagen, texto, animación, audio, video.
 - Programación. Programación orientada a objetos.
- Organización de objetos: capas, agrupamientos, máscaras, estilos.
- Comunicación entre diferentes entornos. Importación y exportación de archivos.
- Tipos de archivos para la distribución y salida. Organización de la información.

Orientaciones didácticas.

El objetivo del módulo es que el alumnado posea unas bases comunes respecto al conocimiento del hardware y el software básico de animación, así como de la comunicación gráfica y audiovisual, esencial para la animación, adquiriendo las habilidades mínimas para su uso correcto.

En el presente título se hará especial hincapié en aquellas labores que afectan directamente al ejercicio de la profesión. Se procurará que el alumnado pueda desenvolverse de forma autónoma con la herramienta informática. El módulo también ofrece una visión más amplia de aplicaciones referidas a la animación.

Salvo los tres primeros apartados, que pueden ser de carácter más genérico y por tanto parece aconsejable que se impartan en primer lugar, se sugiere que los contenidos del módulo se desarrollen en el orden y con la amplitud que requiera cada título de la familia profesional.

En correspondencia con la secuenciación de contenidos propuesta, se sugiere que estos se concreten en una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje que pueden responder a la siguiente secuencia:

- Al principio del módulo se plantearán actividades orientadas al estudio de las cuestiones más genéricas: sistemas operativos, periféricos, hardware disponible, redes, etc.
- A continuación, se realizarían actividades que introduzcan el conocimiento y la edición básica de los archivos de mapa de bits y su diferencia con las imágenes vectoriales.
- Una vez identificados todos los componentes y herramientas básicas, se pasará a realizar actividades enfocadas a la edición avanzada, la digitalización, captura, redimensionado y las salidas habituales de la imagen de mapa de bits y las imágenes vectoriales.
- Progresivamente se pueden ir intercalando contenidos sobre adecuaciones del trabajo a las posibles salidas: impresión, revelados digitales, el cloud computing, el diseño y las producciones audiovisuales, etc. También resulta conveniente proporcionar conocimiento avanzado del tratamiento e integración de las imágenes vectoriales.

El módulo tiene un carácter eminentemente práctico y de taller. No obstante, el contenido teórico es fundamental, lo cual requerirá un excepcional ejercicio de coordinación con los módulos Técnicas de Animación y Fotografía. Son los conceptos los que tienen que guiar el uso de la herramienta huyendo de especulaciones y del método de ensayo y error.

En las prácticas, la teoría determina el diagnóstico, la selección de la herramienta adecuada y la aplicación de los parámetros adecuados a esta, es decir, todo el proceso. Por tanto, las actividades a realizar suponen determinar qué hacer en cada momento, saber cómo hacerlo y con qué herramienta, ejecutándolo con habilidad y destreza técnica. Por ello sugerimos entre otras las siguientes actividades:

- Adaptar una imagen o un grupo de imágenes a las necesidades plásticas de un proyecto concreto: tratamientos del color, silueteados, composiciones o fotomontajes, texturas, animaciones, layouts, personajes, etc.
- Identificar una carencia en la imagen, seleccionar la herramienta adecuada y los parámetros de esta que corrijan el problema (sobrexposiciones o subexposiciones, excesos o falta de contraste, dominantes de color, necesidad de redibujar, entre otros).
- Adaptar un grupo de imágenes a los requerimientos de una salida concreta; formatos, modos, tamaños, resoluciones, pesos que requieren una animación según el dispositivo de salida.

Para el desarrollo de todas las actividades de enseñanza aprendizaje sería conveniente disponer de un aula-taller con un puesto informático por alumno o alumna, un ordenador con cañón proyector y los dispositivos habituales de captura e impresión, escáneres, cámaras, etc.

Se recomienda el uso de software de animación 2D y 3D, mediante tabletas gráficas o medios similares, en estrecha coordinación con el módulo Técnicas de Animación.

El carácter del módulo en el estudio es puramente instrumental y pretende dotar al alumnado de herramientas que le permitan asimilar los conceptos adquiridos en otros módulos y ponerlos en práctica en Lenguaje y Tecnología audiovisual, Proyectos de animación o Proyecto Integrado principalmente. La herramienta informática es la base de gran parte de los procesos de animación y, como tal, resulta estratégica en la adquisición de las competencias del perfil profesional del ciclo.

Así mismo, teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de este módulo, sería aconsejable disponer de un horario agrupado con objeto de optimizar el aprovechamiento del tiempo de docencia.

Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual I

Código: A006a

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 130 horas

Objetivos.

- 1) Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual.
- 2) Conocer la sintaxis y la semántica de la imagen audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
- 3) Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas audiovisuales.
- 4) Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales de animación.
- 5) Analizar y valorar productos audiovisuales y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual de animación 2D propia y ajena.
- 6) Interpretar proyectos gráficos en el medio audiovisual de animación y planificar las fases de realización.
- 7) Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
- 8) Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

Criterios de evaluación:

- a) Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
- b) Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual de animación utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
- c) Realizar propuestas audiovisuales de animación 2D, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
- d) Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual de animación 2D.
- e) Saber editar audio y video.
- f) Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales de animación 2D y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales propios o asignados.
- g) Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales de animación 2D.

Contenidos.

- Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales. El medio televisivo, internet y redes sociales.
- La comunicación audiovisual de animación 2D. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
- Los géneros y los productos audiovisuales.
- El lenguaje audiovisual de animación 2D. Retórica narrativa y retórica visual. La ordenación del espacio y del tiempo representado. Transición y continuidad. Articulaciones espacio-temporales. El montaje. La libertad formal.

- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales de animación 2D. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales de animación 2D.
- Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, sonido, escenografía, layouts, tipografía, composición, todo ello aplicado a la animación 2D.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera los fundamentos conceptuales de la comunicación audiovisual y del lenguaje audiovisual de animación 2D, así como los fundamentos técnicos del video y audio digital. Estos conceptos de base teórica conviene abordarlos desde la experimentación práctica, sin olvidar potenciar los aspectos artísticos y creativos del medio audiovisual.

Debido al carácter práctico y técnico de este módulo sería aconsejable mantener el contacto con el mundo profesional de cercanía geográfica. Por ello se recomienda las siguientes actividades:

- Visitas a productoras cinematográficas y estudios de animación 2D.
- Visitas a cadenas de televisión.
- Visualización de films y realización de análisis fílmicos de animación 2D.
- Recepción de profesionales en el aula que compartan su experiencia y conocimiento.
- Lectura de revistas sobre técnica y tecnología audiovisual de animación 2D.

Las sesiones se basarán en conocimientos teóricos que el alumnado fijará con mayor efectividad acompañando éstos con prácticas que fomenten la colaboración y la investigación. A través de una metodología guiada por el profesor o la profesora el alumnado podría continuar la investigación y sacar sus propias conclusiones a través de la práctica. Partiendo de la exposición de contenidos se podrán proponer las siguientes prácticas:

- Creación de una videoteca a partir de aportaciones del alumnado. Acompañar a ésta colección fichas de análisis de las obras fílmicas de animación 2D.
- Experimentar con supuestos prácticos de grabación que conlleven a una ordenación del espacio y del tiempo fílmico.
- Explorar las varias posibilidades de montaje y sus condicionantes significativos a partir de las mismas fuentes.
- Experimentar con tomas de sonido en distintas situaciones prácticas y con distintas tipologías de micrófono.
- Crear y construir los aspectos de dirección artística a partir de un supuesto práctico.
- Trabajar el diseño gráfico aplicado a las obras de animación 2D: tipografía, colores, composición, etc.

Para poder poner en práctica estas actividades es recomendable que el alumnado disponga de material de características profesionales como cámaras, micrófonos, accesorios, equipos informáticos y software específico.

El módulo Lenguaje y tecnología audiovisual I se encuentra relacionado con el módulo de Proyectos de animación I ya que los contenidos del presente módulo suponen la base para la elaboración de proyectos. Sería aconsejable coordinarse en aquellos aspectos referentes al software de edición audiovisual. Se recomienda coordinar los aspectos de producción y dirección artística de cara al módulo de Proyecto integrado.

Módulo formativo: Fotografía

Código: A053

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 130 horas

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 gráfica audiovisual.
- 5) Entender y mostrar interés por los fenómenos fotográficos contemporáneos.
- 6) Dominar la técnica y la tecnología fotográfica.
- 7) Aplicar y desarrollar un método adecuado en el tratamiento de la imagen fotográfica.
- 8) Incorporar a la especialidad conceptos fotográficos básicos como composición, encuadre y perspectiva.
- 9) Utilizar adecuadamente la terminología específica de la materia.
- 10) Participar activamente en los procesos de análisis y de debate.
- 11) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- 12) Analizar la obra fotográfica de fotógrafos de reconocido prestigio en publicaciones especializadas.
- 13) Emitir un juicio crítico argumentado sobre la obra fotográfica de aquellos autores clásicos y contemporáneos que han contribuido a mejorar funcional y estéticamente la fotografía.
- 14) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- 15) Identificar en una imagen sus aspectos funcionales, estéticos y simbólicos.
- 16) Gestionar imágenes fotográficas adecuadas a los proyectos de la especialidad.

Criterios de evaluación:

- a) Utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio fotográfico.
- b) Comprender los mecanismos teórico-expresivos del medio fotográfico y utilizarlos con una finalidad comunicativa.
- c) Integrar la fotografía en la realización de proyectos de gráfica a bien sea como herramienta de creación o como recurso expresivo y comunicativo.
- d) Valorar argumentadamente la producción fotográfica propia o ajena utilizando criterios técnicos, artísticos y comunicativos.
- e) Incorporar a la especialidad conceptos fotográficos básicos como composición, encuadre y perspectiva.
- f) Utilizar adecuadamente la terminología específica de la materia.
- g) Participar activamente en los procesos de análisis y de debate.
- h) Valorar el patrimonio fotográfico como referente artístico.
- i) Analizar la obra fotográfica de fotógrafos de reconocido prestigio en publicaciones especializadas.
- j) Emitir un juicio crítico argumentado sobre la obra fotográfica de aquellos autores clásicos y contemporáneos que han contribuido a mejorar funcional y estéticamente la fotografía.

- k) Identificar en una imagen sus aspectos funcionales, estéticos y simbólicos.
- l) Diferenciar y utiliza las diferentes fuentes luminosas apropiadas a la actividad a realizar.
- m) Desarrollar con competencia los procedimientos fotográficos adecuados a una propuesta.
- n) Aplicar correctamente las técnicas digitales de retoque y fotomontaje.
- o) Emplear el método de edición digital más adecuado para cada imagen.
- p) Obtener y manipular fotografías susceptibles de ser empleadas en la especialidad.
- q) Buscar nuevas soluciones a una propuesta.
- r) Defender las características del proyecto, para diseñar su aspecto formal, la puesta en escena y la ambientación.
- s) Valorar la fotografía en el contexto de la especialidad.
- t) Defender y razonar un proyecto fotográfico realizado con un planteamiento innovador.
- u) Adecuar los aspectos formales y expresivos de la fotografía en un proyecto.

Contenidos.

- El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
- Los equipos fotográficos.
- La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos. Representación del espacio y del tiempo.
- La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
- El color. Expresividad y uso en la fotografía.
- Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.
- Procesado y manipulación de las imágenes.
- Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- Los ámbitos fotográficos.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado estudie el comportamiento de la materia desde el punto de vista de los aspectos físicos, químicos, matemáticos y mecánicos asociados al hecho fotográfico. Además, que comprenda y asimile los procedimientos tecnológicos inherentes a todo proceso fotográfico y las leyes que rigen en este medio a través de un método científico, dentro de los matices relacionados especialmente con la fotografía.

Se trata de un módulo teórico-práctico donde es tan importante el conocimiento de las cuestiones teóricas como saber aplicarlas en la práctica.

Respecto a la secuenciación de contenidos sería conveniente seguir el siguiente guión:

- Principios de la técnica fotográfica.
- Técnica de la exposición, captura.
- Iluminación, medidas y equipo.
- Medios de salida (postprocesado). Aplicación a la animación.

Al ser un módulo teórico-práctico, y dadas sus características, sería conveniente impartirlo en aula-plató polivalente: el plató fotográfico, dotado con el material necesario para llevar a cabo la ejecución de la práctica, así como con los recursos para impartir los contenidos teóricos, tales como ordenadores con conexión a Internet, proyector, pantalla, etc.

Este módulo estudia la técnica fotográfica por lo que es imprescindible desarrollarlo en diferentes escenarios, tales como platós fotográficos, visitas a estudios fotográficos, exteriores, estudios de animación, etc.

Para la consecución de los Objetivos de este módulo profesional se sugieren, entre otras, las siguientes actividades:

- Describir las características de la luz según las leyes de la óptica geométrica y electromagnética.
- Describir y diferenciar los distintos formatos de cámaras fotográficas, así como los elementos ópticos, mecánicos y eléctricos /electrónicos. La cámara en el cine de animación 2D a través de la perspectiva.
- Analizar los distintos factores que más influyen en la exposición.
- Identificar y aplicar los diferentes objetivos para cada situación. Lentes de cámara digital en animación 2D y en 3D.
- Demostrar cuáles son las posiciones básicas de iluminación y los distintos esquemas de iluminación utilizando los distintos accesorios de iluminación.
- Seleccionar los ajustes básicos y los métodos de medición más usuales con el exposímetro de mano.
- Explicar el concepto de sincronización del flash electrónico así como sus características (tipo, potencia, número guía, acoplamiento, etc.).
- Clasificar y desarrollar las funciones de los filtros.
- Procesar archivos Raw.
- El uso del desenfoque, postprocesos de cámara, tipos de render (revelado digital) y otras cuestiones técnicas que tienen que ver con la configuración de la cámara y tratamiento de la imagen.
- El render en el software 3D: diseño de capas y composición de las mismas.
- La grabación del acting para referencias del animador.
- Describir el flujo de trabajo en revelado digital y cómo puede ser almacenado.
- Diferenciar y aplicar el correcto procesado en función del dispositivo de salida (Animaciones vectoriales, stop motion, animaciones experimentales, etc.).
- Buscar información en Internet, revistas especializadas, folletos, etc.
- Visualizar productos audiovisuales con animaciones basadas en la fotografía.

Como refuerzo del aprendizaje, sería de gran interés realizar y facilitar la puesta en común de los trabajos del alumnado analizándolos bajo un criterio de crítica constructiva.

Al tratarse de un módulo en constante desarrollo tecnológico, sería conveniente la utilización de distintas estrategias, como la asistencia a congresos, ferias, presentaciones y demostraciones realizadas en el plató por expertos que, por un lado, proporcionen al alumnado una relación entre su aprendizaje y el mundo profesional y, por otro, estimulen su curiosidad y su afán por una constante actualización.

Este módulo está relacionado con todos los módulos de carácter procedimental del ciclo. Por tanto, sería importante que el profesorado que imparte dichos módulos estuviera coordinado para unificar el enfoque de los mismos de cara al alumnado. Con el módulo de Medios informáticos, la relación se basa en los contenidos relacionados con la fotografía digital, retoque, la manipulación o el tratamiento de imágenes.

Módulo formativo: Guión y estructura narrativa

Código: A057

Equivalencia en créditos ECTS: 6

Duración: 100 horas

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 para el medio audiovisual.
- 4) Realizar propuestas de narrativa gráfica para productos audiovisuales a partir de historias propias o ajenas.
- 5) Saber desarrollar un guión narrativo con especial atención a las particularidades del soporte audiovisual.

Criterios de evaluación:

- a) Comprender, identificar y aplicar adecuadamente los conceptos y términos propios de la narrativa gráfica.
- b) Explorar diversas soluciones audiovisuales creativas y comunicativas para narraciones gráficas de historias propias o ajenas.
- c) Narrar con eficacia historias propias o ajenas utilizando los recursos del discurso gráfico audiovisual.
- d) Elaborar el guión narrativo para el desarrollo de una pieza audiovisual.

Contenidos.

- Lenguaje narrativo.
- Lenguaje secuencial.
- Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.
- Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
- Montaje y ritmo.

Orientaciones didácticas.

En este módulo es tan importante la obtención de referentes visuales y su análisis como la obtención de capacidad creativa y desarrollo a la hora de generar ideas propias para su producción audiovisual de la especialidad. Es por ello un módulo donde conviene generar una base teórica y referencial de algunas de las principales obras del mundo cinematográfico, así como de la multitud de géneros que se han desarrollado en soporte audiovisual. Se recomienda prestar especial atención a las manifestaciones audiovisuales más actuales a través de la propia experiencia del alumnado. Finalmente se aconseja el trabajo en equipo con metodologías variadas para generar historias y guiones propios desde distintos recursos creativos.

Se propone la siguiente secuenciación de contenidos:

- Lenguaje narrativo.
- Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
- Lenguaje secuencial.

–Montaje y ritmo.

–Elaboración del guión. Adaptaciones. El argumento. La sinopsis.

Se recomienda el acercamiento a distintos tipos de recursos que apoyen los objetivos del módulo:

–Constante atención a las actividades de la Filmoteca de Navarra y visitas a la misma.

–Visionado de documentales audiovisuales acerca del proceso de creación del guión.

–Lectura de libros que versen sobre contenidos del módulo.

–Análisis de publicaciones de guiones llevados a la pantalla.

–Seguimiento de festivales audiovisuales estatales, así como on-line.

Sería conveniente realizar una serie de actividades en el aula-taller, como podría ser el visionado de material audiovisual para su análisis en función de los contenidos que se vayan abordando en el módulo, exposiciones colectivas de productos audiovisuales de diferentes géneros para su análisis narrativo, la creación y desarrollo de personajes y sus historias, creación colectiva de argumentos a partir de los cuales elaborar la estructura y desarrollo de la historia y su guión literario, la traducción de productos gráficos audiovisuales a su correspondiente guión literario, la creación de un guión completo a partir de una propuesta concreta, etc.

Se recomienda que, para el óptimo desarrollo del módulo, así como la asimilación de los contenidos y el aprendizaje y puesta en práctica del alumnado, éste se coordine de manera directa con los siguientes:

–Historia de la animación: Conviene coordinar los referentes y complementar en el módulo de Guión y estructura narrativa con visionados y análisis de obras históricas significativas.

–Lenguaje y tecnología audiovisual: se podría coordinar con los contenidos relacionados con los géneros y productos audiovisuales y el lenguaje audiovisual, que trata temas como la retórica narrativa y visual, la cronología de los productos audiovisuales y las articulaciones espacio-temporales. Sería interesante enlazar estas asignaturas para el análisis de estos contenidos y su posterior puesta en práctica por medio de propuestas concretas por parte del profesorado.

–Proyectos de animación: donde la creación de la historia, el guión y la narrativa y el storyboard formará parte del desarrollo y preproducción de cualquier proyecto de animación.

Módulo profesional: Técnicas de animación I

Código: A075a

Equivalencia en créditos ECTS: 6

Duración: 100 horas

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 los medios analógicos y tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
- 4) Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y la animación de objetos inanimados 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.

Criterios de evaluación:

- a) Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D de animación.
- b) Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
- c) Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guion propio o ajeno.
- d) Transferir correctamente el guion a la narración visual.
- e) 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.

Contenidos.

- Principios básicos de la animación. Teoría de los principios básicos de la animación.
- Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada. Animación tradicional (mediante técnicas tradicionales/artesanales) y animación digital (mediante programas y herramientas informáticas). Comportamiento de los materiales en diferentes entornos.
- Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional. La constitución de la sustancia básica de lo que se ve: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.
- Los recursos de expresión 2D y su aplicación a un proyecto de animación.
- La ordenación del espacio escenográfico. La estructura del espacio escenográfico: escenarios reales y virtuales (diseño ambiental bidimensional).
- La iluminación para animación. El espacio lumínico. Definición y desglose de la luz necesaria para cada escenario.
- La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios. La suma de movimiento de la materia estática. Características morfológicas de personajes, objetos y escenarios 2D.

–La planificación y realización del proyecto de animación. Guion. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto. Planificación, gestión y desarrollo y realización del proyecto de animación.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado conozca las técnicas de animación que pueden utilizar para representar y desarrollar sus ideas.

En este módulo que, salvo la explicación de cada técnica, tendrá un carácter práctico, el alumnado aprenderá técnicas de animación 2D.

Para la óptima asimilación de las técnicas, sería conveniente que el/la profesor/a acompañara sus explicaciones junto con material audiovisual (películas, cortos de animación, etc) que reflejaran la técnica a trabajar.

El alumnado aprenderá a animar desde el dibujo a lápiz hasta los objetos fotografiados, y aprenderá a utilizar la técnica más pertinente para plasmar sus ideas en la pantalla.

Se propone que la secuenciación de contenidos se haga siguiendo el siguiente orden:

- Principios básicos de la animación.
- Técnicas y recursos de la animación 2D.
- Escenografía, iluminación y movimiento 2D.
- Planificación y realización de proyecto de animación 2D.

Para la consecución de los resultados de aprendizaje de este módulo se pueden proponer diferentes técnicas de animación, las cuales sería conveniente trabajarlas con diversos ejercicios prácticos, como, por ejemplo, la animación tradicional, la rotoscopia, live action, pixilación y clay motion entre muchas otras.

A parte de estas técnicas y ejercicios, hay muchas otras que podrían aplicarse también, como por ejemplo la animación experimental, la animación con arena, pintura sobre vidrio, dibujo sobre película, etcétera, y en todas estas técnicas y sus respectivos ejercicios sería conveniente aplicar los conocimientos adquiridos sobre la iluminación, el espacio y la escenografía.

Para casi todas estas técnicas será necesario disponer de cámaras fotográficas, programas informáticos y de espacios versátiles para que el alumnado pueda trabajar con libertad en el entorno.

En la mayoría de los casos, el alumnado experimentará mediante programas informáticos la postproducción y montaje de sus animaciones. Por ello, sería necesario contar con recursos tecnológicos que permitiesen al alumnado el acceso a Internet y medios audiovisuales y digitales ya que tendrán que aprender a utilizar softwares para la aplicación de algunas de las técnicas. A parte de los recursos tecnológicos, sería adecuado trabajar en espacios versátiles, ya que el alumnado podría trabajar en técnicas que requirieran un plató o escenario, fotografía, pantallas de luz, así como podrían necesitar materiales más específicos como materiales moldeables, disolventes, objetos, estructuras, etc.

Sería conveniente la coordinación con el módulo de Proyectos de animación, ya que es el módulo en el que se tendrán que aplicar los conocimientos adquiridos.

Módulo profesional: Proyectos de animación I

Código: A076a

Equivalencia en créditos ECTS: 7

Duración: 130 horas

Objetivos.

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

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

–Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación 2D en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.

–Dominar las tecnologías instrumentales 2D necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.

–Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación 2D como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.

–Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

–Dominar la terminología específica de la especialidad.

–Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.

–Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.

–Elaborar una pieza de animación 2D llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.

–Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.

–Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.

–Seleccionar las diferentes técnicas de animación 2D de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.

–Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.

–Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.

Contenidos.

–El proyecto de animación, fases y técnicas de planificación: Tipología de estrategias de investigación. Panorámica de tendencias actuales en animación 2D. Story line, sinopsis, guión técnico y guión narrativo, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.

–La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros. Clasificación de movimientos primarios e intermedios. Diálogos y elementos narrativos y textuales.

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

–La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc. Aplicación corporativa. Tipografía coherente con el proyecto.

- Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación 2D. El programa de animación, edición y postproducción.
- Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc. Adecuación de los contenidos a los formatos adecuados. Tipología de formatos según el modo de exhibición.
- Publicación en redes, soportes móviles y apps.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad, copyright y copyleft, derechos de autor.

Orientaciones didácticas.

Parece coherente que a lo largo del módulo se vayan aplicando los conocimientos teóricos que se van aprendiendo en módulos como Fundamentos de la representación y expresión visual, o Lenguaje y tecnología audiovisual. Es un módulo eminentemente práctico.

Dado que en los primeros meses el alumnado irá adentrándose en Técnicas de animación I, y otros módulos del ciclo, sería conveniente empezar con análisis y técnicas de investigación, puesto que lo van a necesitar en todo el ciclo, así como estrategias de planificación de un proyecto audiovisual. Seguir con la pre-producción, como orden lógico, para pasar a la producción del proyecto, con una última fase de post-producción y final adecuación del proyecto a formatos adecuados para su correcta visualización.

Se aconseja el desarrollo de un proyecto integral que reúna varias técnicas, por lo que parece adecuado que realicen un proyecto de manera individual y expresiva al principio, así como otro al final del módulo, de manera grupal y colaborativa. De esta manera sería posible practicar con los formatos editables y los formatos finales de sus trabajos.

Parece adecuado ir haciendo un registro de las actividades que se vayan desarrollando con la finalidad de poderlas presentar en una posible memoria final del proyecto, recursos que al finalizar el proyecto puedan utilizar según su conveniencia.

Se sugiere que este módulo que se completa en segundo curso esté perfectamente coordinado con el resto de módulos, en especial con Técnicas de animación I ya que en ambos hablamos de la diferenciación de animación 2D en la primera parte y 3D en la segunda.

Módulo profesional: Inglés I

Código: NA01

Equivalencia en créditos ECTS: 4

Duración: 60 horas

Objetivos.

- 1) Comprender textos sencillos redactados en un lenguaje habitual, sobre asuntos cotidianos de su interés.
- 2) Comprender las principales ideas de una información oral sobre temas de su interés, temas relacionados con el ámbito profesional del ciclo o de las actividades de la vida cotidiana.
- 3) Cumplimentar en inglés documentos y redactar cartas, mensajes o instrucciones relacionados con su ámbito de interés.
- 4) Expresarse oralmente con razonable fluidez y claridad sobre temas de la vida cotidiana, en situaciones de comunicación interpersonal presencial o a distancia.
- 5) Conocer la terminología propia o específica de las diferentes técnicas de animación, denominación de elementos, procesos y materiales.

Criterios de evaluación:

- a) Localizar, extraer e interpretar una información de interés concreto en un texto relativo a asuntos ordinarios.
- b) Interpretar con exactitud instrucciones sencillas referentes al manejo de un aparato o equipo en el ámbito de su actividad.
- c) Comprender mensajes cortos, como avisos, advertencias o anuncios.
- d) Cumplimentar con corrección formularios, informes breves y otro tipo de documentos normalizados o rutinarios.
- e) Redactar cartas, faxes, correos electrónicos, notas e informes sencillos.
- f) Expresarse con una pronunciación clara y comprensible utilizando una riqueza de vocabulario suficiente para comunicarse en situaciones habituales y de interacción social en su ámbito profesional.

Contenidos.

Contenidos léxicos:

- Vocabulario y terminología referente a la vida cotidiana.
- Vocabulario y terminología básica del campo profesional.

Contenidos gramaticales:

- Los distintos tiempos verbales.
- Formación de palabras.
- Preposiciones, conjunciones y adverbios.
- Verbos auxiliares y modales.
- Oraciones de relativo.
- Elementos de coherencia y cohesión: conectores.
- La voz pasiva.
- Condicionales.
- Estilo indirecto.

Contenidos funcionales:

- Escuchar e identificar información relevante en explicaciones y presentaciones sobre temas de interés personal, tomando notas o resúmenes.
- Comparar y contrastar; mostrar acuerdo y desacuerdo; expresar intenciones y planes, gustos y preferencias, sugerencias, recomendaciones, quejas y obligaciones.
- Manifestar opiniones sobre temas de interés personal y apoyarlas con argumentos.
- Describir personas y narrar hechos.
- Elaborar textos coherentes que proporcionen información u opinión.
- Cumplimentar formularios o documentos de uso habitual.
- Utilizar con soltura diccionarios u otros materiales de referencia, incluyendo los medios electrónicos.
- Expresar oralmente con corrección hechos, explicaciones, instrucciones y descripciones relacionadas con la vida diaria y presentar oralmente informaciones e ideas en una secuencia lógica.

Contenidos socioprofesionales:

- Identificar y analizar las normas, protocolos y hábitos básicos que rigen las relaciones humanas y socioprofesionales propias de los países de donde proceden los clientes y/o los profesionales con quienes se comunica.
- Identificar y aplicar las pautas de comportamiento para interactuar en inglés, teniendo especialmente en cuenta las convenciones de cortesía en uso en el ámbito de Internet.
- Curiosidad, respeto y actitud abierta hacia otras formas de cultura y hacia las personas que la integran.

Orientaciones didácticas.

El módulo profesional obligatorio Inglés I tiene como objetivo fundamental reforzar la competencia lingüística del alumnado, haciendo especial hincapié en las destrezas que le permitan desenvolverse con comodidad en las situaciones comunicativas habituales de la vida ordinaria y profesional.

Diversos estudios europeos referentes a las necesidades manifestadas por los trabajadores respecto al empleo del idioma en situaciones relacionadas con su actividad laboral ponen de manifiesto que dichas necesidades deben atender, primeramente, a interacciones sociales no estrictamente profesionales, por lo que el enfoque de este módulo, más que dirigido a la formación del alumnado en inglés técnico, persigue la utilización del idioma en situaciones de comunicación ordinarias, sin renunciar, como es lógico, a introducir el contexto profesional propio de cada perfil en las actividades de enseñanza - aprendizaje que se propongan en el aula. Esta dimensión también se pone de manifiesto en las experiencias que el alumnado de formación profesional viven en otros países a través de su participación en los programas europeos para el aprendizaje permanente.

Por todo ello, y en consonancia con lo que se propone en el Marco Europeo de referencia para las lenguas, el módulo se debe enfocar hacia la consecución, por parte del alumnado, de una comunicación eficaz en situaciones ordinarias y profesionales reales.

Con esta finalidad, el proceso de enseñanza- aprendizaje se debería enfocar desde un punto de vista eminentemente práctico, en el que la enseñanza de la gramática sea observada como revisión de lo estudiado en cursos anteriores y se contextualice en situaciones comunicativas de interés real para el alumnado, lo que favorecerá que este adquiera conciencia de la necesidad de desenvolverse de forma independiente en el idioma objeto de aprendizaje. Así mismo, convendría centrar el esfuerzo en que los alumnos y las alumnas sean capaces, en un primer estadio, de comunicarse de manera autónoma y coherente, para incidir posteriormente en la corrección, fluidez y exactitud de la expresión. La utilización, de manera exclusiva, del idioma inglés en el aula, tanto por parte del profesor o

profesora como por parte del alumnado, supondrá una contribución importante a los objetivos que se persiguen.

Las actividades que se realicen en el proceso de enseñanza-aprendizaje debieran diseñarse de manera que expongan al alumnado a situaciones comunicativas lo más auténticas posible, que potencien de manera especial las destrezas de comprensión y expresión oral y, por tanto, de interacción.

El ejercicio de las destrezas de comprensión lectora puede proporcionar una buena ocasión para contextualizar el aprendizaje en el campo profesional, extrayendo datos, informaciones y vocabulario específico de documentos reales que, en buena medida, serán accesibles a través de Internet. De manera similar puede contribuir la realización por parte de los alumnos y alumnas de presentaciones electrónicas en las que se describan procesos de trabajo, instrucciones de operación, funcionamiento de máquinas, etc. relativos a su campo profesional.

Las tecnologías de la comunicación suponen una herramienta muy valiosa para colocar al alumnado en situaciones reales de comunicación, algunas de las cuales ya han sido mencionadas, y a las que cabría añadir otras del tipo webquest, intercambio de correo electrónico con e-pals, participación en blogs, etc., sin olvidar Internet como fuente casi inagotable de recursos (diccionarios, podcasts, vodcasts, publicaciones técnicas...) a los que se accede fácil y, en muchos casos, gratuitamente. Así mismo, conviene tener presente que los ciclos formativos son la plataforma que permite la participación del alumnado en programas internacionales de aprendizaje permanente, lo que puede suponer un estímulo añadido para plantear situaciones comunicativas muy reales de su interés.

Otro aspecto al que conviene prestar atención es el desarrollo de las competencias sociolingüísticas, que deben impregnar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante que, en el marco de esta formación con vocación finalista, garanticemos que el alumnado conoce las convenciones en el uso de la lengua, las normas de cortesía, las diferencias de registro y la trascendencia de su uso adecuado y, en general, las características culturales más definitorias de la idiosincrasia de los países que tienen al inglés como lengua materna.

En lo que se refiere a la evaluación, se sugiere que este proceso se centre en la valoración de la competencia comunicativa del alumnado, es decir, de la forma de poner en acción sus conocimientos y destrezas lingüísticos y su capacidad para utilizar diferentes estrategias de comunicación. Con este objetivo se han señalado los criterios de evaluación de este módulo y, en la misma línea, el Marco Europeo de referencia para las lenguas puede resultar un instrumento muy valioso para diseñar herramientas de evaluación.

Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual II

Código: A006b

Equivalencia en créditos ECTS: 4

Duración: 80 horas

Objetivos.

- 1) Comprender la evolución y el lenguaje de la imagen en movimiento y analizar los códigos y dimensiones del lenguaje audiovisual de animación 3D.
- 2) Conocer la sintaxis y la semántica de la imagen audiovisual, las características propias del medio audiovisual y sus diferencias con otros medios.
- 3) Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual de animación 3D y aplicarlas en la realización de piezas audiovisuales.
- 4) Manejar la tecnología básica de realización de productos audiovisuales de animación 3D.
- 5) Analizar y valorar productos audiovisuales de animación 3D y emitir un juicio crítico argumentado acerca de la creación audiovisual propia y ajena.
- 6) Interpretar proyectos gráficos en el medio audiovisual de animación 3D y planificar las fases de realización.
- 7) Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.
- 8) Desarrollar la capacidad de comunicación audiovisual, la inventiva y expresividad personales.

Criterios de evaluación:

- a) Identificar y analizar las dimensiones y funciones del lenguaje audiovisual en mensajes y productos específicos de la especialidad.
- b) Explicar y ejemplificar los recursos expresivos y narrativos del lenguaje audiovisual de animación 3D utilizando con propiedad los conceptos y terminología de la asignatura.
- c) Realizar propuestas audiovisuales de animación 3D, técnicamente correctas, de supuestos prácticos de la especialidad, llevando a cabo adecuadamente las distintas fases del proceso.
- d) Saber utilizar con destreza los equipos y las técnicas propias del medio audiovisual de animación 3D.
- e) Explorar con iniciativa las posibilidades técnicas, expresivas y comunicativas de las tecnologías audiovisuales de animación 3D y aplicarlas de manera creativa en la creación de mensajes audiovisuales propios o asignados.
- f) Emitir un juicio estético y técnico argumentado con relación a productos audiovisuales de animación 3D.

Contenidos.

- La comunicación audiovisual 3D. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.
- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales. Tecnología video y digital. Elementos técnicos de los equipos audiovisuales.
- Fases en la elaboración de un producto audiovisual 3D.
- Otros elementos de la imagen audiovisual 3D: iluminación, sonido, escenografía, efectos especiales.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado adquiera los fundamentos conceptuales de la comunicación audiovisual de animación 3D y del lenguaje audiovisual, así como los fundamentos técnicos del video y audio digital. Estos conceptos de base teórica conviene abordarlos desde la experimentación práctica, sin olvidar potenciar los aspectos artísticos y creativos del medio audiovisual.

Debido al carácter práctico y técnico de este módulo sería aconsejable mantener el contacto con el mundo profesional de cercanía geográfica. Por ello se recomienda las siguientes actividades:

- Visitas a productoras cinematográficas.
- Visitas a estudios de animación 3D.
- Visitas a cadenas de televisión.
- Visualización de films de animación 3D y realización de análisis fílmicos.
- Recepción de profesionales en el aula que compartan su experiencia y conocimiento.
- Lectura de revistas sobre técnica y tecnología audiovisual de animación 3D.

Las sesiones se basarán en conocimientos teóricos que el alumnado fijará con mayor efectividad acompañando éstos con prácticas que fomenten la colaboración y la investigación. A través de una metodología guiada por el profesor o la profesora el alumnado podría continuar la investigación y sacar sus propias conclusiones a través de la práctica.

Partiendo de la exposición de contenidos se podrán proponer las siguientes prácticas:

- Creación de una videoteca a partir de aportaciones del alumnado. Acompañar a ésta colección fichas de análisis de las obras fílmicas de animación 3D.
- Explorar las varias posibilidades de montaje de animación 3D y sus condicionantes significativos a partir de las mismas fuentes.
- Experimentar con maquetas y montajes híbridos de dibujo-realidad.
- Crear y construir los aspectos de dirección artística a partir de un supuesto práctico.
- Investigar las aplicaciones de la animación 3D a los diferentes soportes (vídeos, publicidad, videojuegos, etc.).

Para poder poner en práctica estas actividades es recomendable que el alumnado disponga de material de características profesionales como cámaras, micrófonos, accesorios, equipos informáticos y software específico.

El módulo Lenguaje y tecnología audiovisual II se encuentra relacionado con el módulo de Proyectos de animación II ya que los contenidos del presente módulo suponen la base para la elaboración de proyectos. Sería aconsejable coordinarse en aquellos aspectos referentes al software de edición audiovisual de animación 3D. Se recomienda coordinar los aspectos de producción y dirección artística de cara al módulo de Proyecto integrado.

Módulo profesional: Historia de la animación

Código: A073

Equivalencia en créditos ECTS: 5

Duración: 80 horas

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 la asignatura y al propio criterio y sensibilidad, realizaciones contemporáneas de animación.

Criterios de evaluación:

- a) Analizar las manifestaciones de la imagen animada en su contexto histórico-artístico y en sus variables técnicas, expresivas y comunicativas.
- b) Identificar las manifestaciones, estilos, autores significativos y sus aportaciones e innovaciones más relevantes en el contexto de la especialidad.
- c) 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.
- d) Valorar argumentadamente productos de animación actuales en base a la fundamentación histórica, la técnica y la sensibilidad estética.
- e) Demostrar interés y sensibilidad ante la observación y conocimiento de la imagen a lo largo de su recorrido histórico.

Contenidos.

- Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. El dibujo, la ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
- Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación. El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico. Historia. Primeros pasos en la animación y actualidad.
- Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes. Orígenes de la animación cinematográfica a través de diferentes periodos históricos y artísticos. Evolución experimentada en la animación hasta la fecha.
- La imagen animada en los medios de comunicación. Análisis de la animación a través de la historia aplicada a medios de comunicación.
- Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación. Creadores, productoras, títulos, contexto artístico y cultural.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado comprenda y conozca la historia de la animación, así como el lenguaje audiovisual, la evolución de la animación a lo largo de la historia, y su correspon-

dencia con los avances tecnológicos. Al finalizar el módulo, el alumnado será capaz de comprender el lenguaje y la evolución histórica y técnica de la comunicación audiovisual, así como tener la capacidad de analizar y valorar de forma crítica diferentes productos de animación de manera técnica, artística, comunicativa y expresiva.

Se estima conveniente cuidar el orden establecido en las unidades formativas para mantener un hilo conductor coherente con la cronología histórica de la animación.

Lo primordial en este módulo es el análisis y la evolución de la historia de la animación, así como sus aplicaciones en el mundo cinematográfico y audiovisual.

El carácter de este módulo es teórico-práctico. Esto favorece que el alumnado pueda explorar la animación a lo largo de su historia, buscar y analizar referentes gráficos que puedan servirle a la hora de desarrollar sus proyectos en otros módulos y así aplicar los conceptos trabajados en el aula.

Se recomienda ir profundizando en los contenidos del módulo en el orden cronológico natural, en el que, además, se va avanzando en la complejidad de dichos contenidos:

- Concepto, manifestación y evolución de la imagen gráfica en la comunicación.
- Evolución histórica de la animación y aplicaciones en la comunicación.
- Tendencias y realizaciones actuales en la animación.

En cuanto a la evaluación de este módulo, sería adecuado que se realizara mediante la recogida continua de información de resultados de aprendizaje del alumnado. Para ello, se podrían plantear proyectos y ejercicios teórico/prácticos, en los que el alumnado tuviera que analizar diferentes conceptos relacionados con la historia de la animación, como, por ejemplo: primeros pasos en la historia de la animación, tendencias más relevantes, orígenes de la animación y una comparación al mundo actual, autores más impactantes, materiales utilizados a lo largo de la historia y su evolución con los medios tecnológicos, creadores, productoras, títulos, contexto artístico y cultural, evolución experimentada en la animación hasta la fecha, etc.

Para un mejor aprendizaje y asimilación de conceptos, sería recomendable que el/la docente utilizara material audiovisual constante, que encajara con el tiempo histórico que estuvieran trabajando en ese momento, así como que el alumnado explorara de forma autónoma qué tipo de contenido audiovisual podría encajar en dicho marco histórico.

Módulo profesional: Dibujo aplicado a la animación

Código: A074

Equivalencia en créditos ECTS: 13

Duración: 220 horas

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.

Criterios de evaluación:

- a) Utilizar adecuadamente la metodología y los diferentes materiales y técnicas del dibujo en la representación gráfica de formas del entorno, ideas y conceptos.
- b) Saber representar formas, cuerpos y el movimiento.
- c) Saber representar formas y cuerpos iluminados desde diferentes focos de luz.
- d) Entender y saber dibujar las formas y su entorno.
- e) Utilizar adecuadamente los métodos las posibilidades plásticas y expresivas de la composición y organización del espacio, atendiendo a criterios estéticos y comunicativos.
- f) Realizar dibujos de retentiva y de memoria con fidelidad a las características formales y estructurales de lo representado.
- g) Explorar y utilizar pautas de estilo propias en el dibujo.
- h) Adecuar el dibujo, las estrategias compositivas y las distorsiones formales propias del dibujo animado a la intencionalidad estilística y temática del encargo.
- i) Identificar y utilizar con soltura los códigos y recursos expresivos del dibujo animado.
- j) Presentar correctamente los trabajos adecuándolos a las especificaciones formales, conceptuales y temporales establecidas.

Contenidos.

- El esbozo de la idea. El cuaderno de apuntes. La línea, el contorno, el trazo sensible.
- El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.
- Dibujo de retentiva y de memoria.
- La representación de la luz. El claroscuro. La luz en la definición del volumen. La iluminación. Luces, sombras, transparencias y reflejos. La atmósfera.

- La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas. La forma bidimensional y tridimensional y su representación sobre el plano.
- Estructura y geometría. Análisis de objetos, figuras y representación escénica.
- 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.
- Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
- Animáticas, Storyboard y narrativa visual.
- Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

Orientaciones didácticas.

Éste es un módulo de carácter práctico en el que el objetivo es que el alumnado desarrolle métodos de representación más personales desde las fases más básicas del dibujo, para tener así un abanico más amplio a la hora de desarrollar sus ideas y aplicarlas en la animación.

Este es un módulo de carácter práctico, en el que el alumnado trabajará el dibujo desde la estructura, la geometría y el análisis morfológico de los objetos, hasta la figura humana en movimiento y la representación escénica.

Se estima conveniente la puesta en práctica de los contenidos, ya que los conocimientos y las capacidades del alumnado se adquirirán, desarrollarán, ejercitarán y afianzarán mediante la realización de distintos ejercicios correspondientes a dichos contenidos del currículo.

Para seguir un orden óptimo a la hora de trabajar los contenidos, se propone trabajar de acuerdo a la siguiente disposición:

- El boceto.
- La memoria.
- La forma.
- La iluminación.
- La expresión.

Esta propuesta favorece que el alumnado asimile conceptos básicos de dibujo y desarrolle la destreza necesaria para aplicarla después según se vaya avanzando en los contenidos del módulo. Así, se propone que el alumnado aprenda primero a utilizar de forma constante un cuaderno de bocetos como una extensión o material imprescindible, trabajando también desde el inicio el dibujo de retentiva y la memoria, que capacita al que dibuja, mediante la práctica constante, el poder seguir representando escenas, objetos, figuras, etc, incluso si ya ha dejado de verlas. Trabajar el boceto y la memoria retentiva parece imprescindible a la vez que útil y ambas partes podrían tener un carácter experimental.

Después de adquirir la destreza necesaria a partir de la experimentación, el alumnado tendrá más facilidades a la hora de interiorizar y trabajar en el dibujo a través de la forma, analizando el espacio y la morfología del entorno, la composición y la estructura de los elementos.

Aquí, sería conveniente la utilización, por parte del profesor/a, de material audiovisual relacionado con el dibujo aplicado a la animación, que proporcione al alumnado ejemplos reales de este campo de estudio y la relación entre su aprendizaje y la aplicación de estos contenidos en proyectos del mundo profesional.

Es conveniente considerar también que, dado que este módulo se imparte en 2.º curso, el alumnado tendrá que trabajar el dibujo directamente en medios informáticos por lo que sería imprescindible disponer de ordenadores y tabletas gráficas. Además, el aula debe ser versátil y polivalente ya que el alumnado deberá utilizar tanto los mencionados medios tecnológicos como analógicos y material complementario para poder desarrollar de manera óptima todos los contenidos.

Módulo profesional: Técnicas de animación II

Código: A075b

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 140 horas

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 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 3D.

Criterios de evaluación:

- a) Utilizar con destreza las diferentes técnicas digitales 3D de animación.
- b) Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar la/s más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
- c) Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
- d) Transferir correctamente el guión a la narración visual.
- e) 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.

Contenidos.

- Principios básicos de la animación 3D.
- Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada. Software para animación 3D.
- Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
- Los recursos de expresión 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
- La ordenación del espacio escenográfico. La arquitectura y el espacio tridimensional.
- La iluminación para animación. Análisis y tipos de parámetros de iluminación de una escena. Definición y desglose de la luz necesaria para cada escenario 3D. Parámetros de iluminación y tipos de luces.
- La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios. Análisis morfológico de personajes, objetos y escenarios 3D.
- 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. Planificación, gestión y desarrollo y realización del proyecto de animación y la resolución de trabajo y su adaptación al formato de finalización.

Orientaciones didácticas.

El objetivo de este módulo es que el alumnado conozca y aprenda a utilizar técnicas de animación 3D que puedan utilizar para su aplicación en proyectos de animación, siendo un módulo que, salvo la parte explicativa de cada técnica y programas informáticos, tendrá un carácter práctico.

Para la óptima asimilación de dichas técnicas, sería conveniente que el/la profesor/a acompañara sus explicaciones junto con material audiovisual (making offs, películas, cortos de animación, etc) que reflejaran la técnica a trabajar.

Para que el aprendizaje siga un criterio lógico a la hora de asimilar y aplicar conceptos, se propone trabajar los contenidos siguiendo la siguiente secuencia:

- Principios básicos de la animación 3D.
- Técnicas tradicionales y tecnología digital para la animación 3D.
- Escenografía e iluminación.
- El movimiento y la morfología.
- El proyecto de animación.

Algunas de las técnicas que se podrían ver en el aula y sobre las cuales proponer ejercicios serían, entre otras, animación 3D cartoon, snappy, hiperrealista, etc.

Existen otras técnicas de animación 3D, en la que el alumnado podría requerir de espacios más amplios, recursos tecnológicos más complejos (cámaras de vídeo, trajes especiales llamados "Rokoko" para animación 3D en la técnica Motion Capture, etc).

Se trata de un módulo práctico en el que, la mayoría de las veces, el alumnado trabajará directamente a través de medios informáticos.

Por ello, es necesario contar con recursos tecnológicos que permitan al alumnado el acceso a Internet y medios audiovisuales y digitales ya que tendrán que aprender a utilizar softwares 3D para la aplicación de estas técnicas.

Sería conveniente la coordinación con el módulo de Proyectos de animación II y Proyecto Integrado, ya que podrán aplicar los conocimientos adquiridos en dichos módulos.

Módulo profesional: Proyectos de animación II

Código: A076b

Equivalencia en créditos ECTS: 8

Duración: 140 horas

Objetivos.

–Desarrollar proyectos de animación 3D para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.

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

–Saber adaptar el proyecto de animación 3D a diferentes formatos según el medio de difusión.

–Dominar las tecnologías instrumentales 3D necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.

–Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación 3D como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.

–Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Criterios de evaluación:

–Dominar la terminología específica de la especialidad.

–Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.

–Elaborar una pieza de animación 3D llevando a cabo todas las etapas de proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.

–Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.

–Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.

–Seleccionar las diferentes técnicas de animación 3D de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.

–Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.

–Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.

–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.

Contenidos.

–El proyecto de animación, fases y planificación: Panorámica de tendencias actuales en animación 3D. Story line, sinopsis, guión técnico y guión narrativo, el story board, layout, art concept, la biblia y otros.

–La preproducción del proyecto: documentación, diseño de personajes, fondos y otros. Diálogos y elementos narrativos y textuales. Volumen y texturas.

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

–La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos, etc. Coherencia tipográfica. Aplicación corporativa.

- Herramientas informáticas y nuevas tecnologías para la creación de un proyecto de animación. El programa de animación, edición y postproducción.
- Realidad virtual y realidad aumentada. Inclusión en formatos web y posibilidades de interactividad.
- Exportación de películas y formas de exhibición: formatos, codecs, etc. Adaptación a diferentes dispositivos de salida, canales de publicación profesionales.
- Normativa específica de aplicación a la especialidad.

Orientaciones didácticas.

Se recomienda que en este módulo se comience por repasar los conceptos de las fases ya trabajados en primero, adecuándolos a la animación 3D. En este curso disponen de más estrategias para deducir las características específicas del proyecto que van a tener que desarrollar.

Parece adecuado que antes del comienzo de la fase de producción el alumnado pueda definir las características, los tiempos, valorando los equipos técnicos y humanos necesarios para su desarrollo. Se estima oportuno el trabajo de manera colaborativa si el proyecto a desarrollar es complejo.

Se sugiere medir la dificultad y los tiempos propios de la animación en tres dimensiones mediante timelines para valorar la fase de producción y creación de maquetas, personajes, sonido, diálogos, por lo que parece conveniente gestionar, en función de la expresividad del proyecto, siendo coherente con los objetivos. Los soportes en los que se puede publicar la obra deberían ser heterogéneos, comprobando su calidad en diferentes formatos y publicaciones.

En este curso sería recomendable dar una especial relevancia a la exportación en diferentes formatos y conversiones necesarias, listando los tipos de archivos que hay que generar en función del modo de exhibición.

Este módulo se puede complementar muy bien con los módulos Proyecto integrado y Técnicas de Animación II para realizar una obra de características profesionales. De este modo se puede desarrollar un proyecto de animación y además promocionarlo, para crear una obra de animación que permita al alumnado ir a una productora como portfolio, o presentar a festivales o la salida que se considere más adecuada. Es decir, una obra acabada.

Módulo profesional: Proyecto integrado

Código: A077

Equivalencia en créditos ECTS: 5

Duración: 80 horas

Objetivos.

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

Criterios de evaluación:

- a) Realizar una pieza de animación que cumpla con el nivel técnico, artístico y comunicacional exigible en el ámbito profesional.
- b) Utilizar una metodología proyectual adecuada a los condicionantes y especificaciones del encargo.
- c) Realizar el control de calidad del proyecto en sus aspectos formales, expresivos, técnicos, tecnológicos y funcionales.
- d) Presentar adecuadamente el proyecto y emitir una valoración personal técnica, artística y funcional utilizando correctamente los conceptos y terminología propios de su ámbito profesional.

Contenidos.

- La creación y realización del proyecto de animación exigible en un nivel profesional. Metodología. Etapas. Especificaciones. Condicionantes. Documentación gráfica. Herramientas y estrategias de trabajos colaborativos.
- Materialización del proyecto de animación hasta la obtención del producto acabado. Verificación del control de calidad en las diferentes etapas y soportes tecnológicos.
- La comunicación, presentación y defensa del proyecto. Spitch. Publicación web y en RRSS, adecuando a legislación vigente. Teaser y canales de financiación. Redes sociales y promoción en Internet. Presentación multimedia y memoria.

Orientaciones didácticas.

El objetivo del módulo supone la creación de un proyecto de características profesionales que pudiera servir como carta de presentación al terminar el ciclo.

Como suele ser habitual trabajar dentro de equipos de animación, en este módulo parece adecuado la metodología activa de aprendizaje basado en proyectos, de manera que puedan aprender de manera transversal la coordinación y profesionalidad necesaria.

Al principio del módulo se recomienda generar una sincronización con el “proyecto de animación II” y “técnicas de animación II” de manera que se mejore la producción del proyecto en los tiempos adecuados.

Es aconsejable ir creando documentación de las tareas realizadas desde el comienzo de curso para reunir material en diferentes registros y trabajar posteriormente la comunicación final de la obra de animación.

Teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de este módulo, sería aconsejable disponer de un horario agrupado con objeto de optimizar el aprovechamiento del tiempo de docencia.

Asimismo, se recomienda aplicar las disposiciones legislativas necesarias para garantizar la calidad, accesibilidad universal, aplicando subtítulo o las técnicas necesarias para ello.

Módulo profesional: Formación y orientación laboral

Código: A078

Equivalencia en créditos ECTS: 5

Duración: 80 horas

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 las 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.

Criterios de evaluación:

- a) Analizar la legislación y normativa vigente de aplicación al mundo laboral y a la regulación empresarial en la que se integra esta especialidad profesional.
- b) Identificar las fuentes y vías de acceso al empleo y a la formación permanente directamente relacionadas con la profesión.
- c) Saber llevar a cabo la actividad empresarial tanto en el ámbito individual como societario.
- d) 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.
- e) Realizar correctamente contratos y emitir facturas.
- f) Conocer las normas sobre seguridad y salud en el trabajo y las diferentes técnicas de prevención de riesgos laborales.
- g) Conocer, identificar y aplicar la legislación sobre derechos de autor y registro de propiedad intelectual e industrial.

Contenidos.

- El marco jurídico de las relaciones laborales. Estatuto de los trabajadores y regulación específica. Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- 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.
- La empresa. Distintos modelos jurídicos de empresas y características. Organización, administración y gestión. Obligaciones jurídicas y fiscales.
- 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.
- El contrato. Modalidades de contrato de trabajo. Derechos y deberes derivados de la relación laboral. Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- El empresario individual. Trámites para el inicio de la actividad empresarial. Presupuestos, tasas y facturación de trabajos.

- 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.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.
- Medidas de seguridad e higiene en el trabajo aplicables a la profesión.

Orientaciones didácticas.

El objetivo del módulo es la adquisición de las destrezas básicas para la inserción en el mundo laboral y el desarrollo de la carrera profesional, tanto en el ámbito geográfico español como europeo. Así mismo, este módulo tiene como finalidad desarrollar en el alumnado una sensibilidad positiva frente a la iniciativa emprendedora enfocada al autoempleo.

En cuanto a la secuenciación de los contenidos, se podría comenzar con los relativos a legislación laboral y seguridad social, para continuar con lo referente a salud laboral. Sería recomendable seguir con el bloque de orientación laboral, para continuar con todo lo relacionado con la iniciativa emprendedora y la empresa, finalizando con el bloque de normativa específica aplicable en las actividades profesionales del ámbito de la animación.

Sería conveniente contar con recursos que permitiesen al alumnado el acceso a Internet y medios audiovisuales. Así mismo, resulta recomendable la utilización de la técnica de agrupamiento del alumnado para la realización de algunas de las actividades propuestas.

Para la consecución de los resultados de aprendizaje de este módulo se pueden seleccionar múltiples actividades, siendo algunas de ellas las siguientes:

- Realizar pruebas de orientación profesional.
- Planificar la propia carrera, con establecimiento de objetivos laborales a medio y largo plazo.
- Identificar los medios y organismos que pueden ayudar a la búsqueda de empleo, tanto en el entorno más próximo como en el europeo.
- Identificar la normativa laboral que afecta a los trabajadores del sector.
- Comparar el contenido del Estatuto de los Trabajadores con el de un convenio colectivo del sector relacionado con la actividad laboral del ciclo.
- Simular un proceso de negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios.
- Identificar las diferentes situaciones que protege la Seguridad Social.
- Analizar las situaciones de riesgo que se pueden producir en los puestos de trabajo más comunes a los que se puede acceder desde el ciclo, proponer medidas preventivas y planificar la implantación de medidas preventivas.
- Realizar un plan de empresa relacionada con la actividad profesional del ciclo formativo, que incluya todas las facetas de puesta en marcha de un negocio.
- Contactar con empresarios mediante charlas y / o visitas que permitan conocer el funcionamiento de una empresa, impulsen el espíritu emprendedor y posibiliten al alumnado para desarrollar actividades sobre esa empresa.
- Asistir a ferias, jornadas, talleres y otros eventos que permitan el conocimiento del sector y el desarrollo de la iniciativa empresarial.
- Consultar a profesionales, agentes económicos y sociales y organismos y entidades con competencias en la creación de empresas.
- Analizar contratos y convocatorias que contengan cláusulas relativas a propiedad intelectual e industrial.

Es importante prestar atención a la relación con los módulos prácticos para complementar la formación relacionada con la salud laboral. Así mismo, sería conveniente la coordinación con el módulo de Proyecto integrado, ya que contempla entre sus objetivos conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

Módulo profesional: Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres

Código: A079

Equivalencia en créditos ECTS: 13

Duración: 210 horas

Objetivos.

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

2) 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.

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

4) 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.

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

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

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

Criterios de evaluación:

a) 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.

b) Este módulo profesional contribuye a completar las competencias, propias de este título, que se ha alcanzado en el centro educativo, o a desarrollar competencias características difíciles de conseguir en el mismo.

ANEXO 3

UNIDADES FORMATIVAS

A) Organización de módulos en unidades formativas.

MÓDULO PROFESIONAL A001: FUNDAMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN VISUAL (130 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A001-UF01 (NA)	El espacio y su representación bidimensional	20
A001-UF02 (NA)	La forma en la expresión bidimensional	30
A001-UF03 (NA)	Fundamentos y teoría de la luz y del color	20
A001-UF04 (NA)	Las técnicas artísticas	20
A001-UF05 (NA)	La figura humana y su representación bidimensional	20
A001-UF06 (NA)	El boceto en la planificación del producto fotográfico y audiovisual	20

MÓDULO PROFESIONAL A002: TEORÍA DE LA IMAGEN (60 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A002-UF01 (NA)	Principios de la percepción visual	30
A002-UF02 (NA)	La representación de la imagen	30

MÓDULO PROFESIONAL A003: MEDIOS INFORMÁTICOS (130 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A003-UF01 (NA)	Diseño y tratamiento de la imagen digital	30
A003-UF02 (NA)	Maquetación y edición en soportes digitales	20
A003-UF03 (NA)	Publicación y almacenamiento web	20
A003-UF04 (NA)	Software de animación 2D	30
A003-UF05 (NA)	Software de animación 3D	30

MÓDULO PROFESIONAL A006: LENGUAJE Y TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL (210 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A006 - UF01 (NA)	Comunicación audiovisual	20
A006 - UF02 (NA)	El lenguaje audiovisual	40
A006 - UF03 (NA)	Fundamentos y tecnología del vídeo digital	60
A006 - UF04 (NA)	Fundamentos y tecnología de sonido digital	40
A006 - UF05 (NA)	La producción audiovisual	50

MÓDULO PROFESIONAL A053: FOTOGRAFÍA (130 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A053 - UF01 (NA)	Lenguaje fotográfico	30
A053 - UF02 (NA)	Técnica fotográfica y tratamiento de la imagen	40
A053 - UF03 (NA)	Fotografía aplicada a proyectos de la especialidad	60

MÓDULO PROFESIONAL A057: GUIÓN Y ESTRUCTURA NARRATIVA (100 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A057 - UF01 (NA)	Principios de narrativa audiovisual	30
A057 - UF02 (NA)	Estructuras narrativas y formatos	30
A057 - UF03 (NA)	El desarrollo del guión	40

MÓDULO PROFESIONAL A075: TÉCNICAS DE ANIMACIÓN (240 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A075 - UF01 (NA)	Principios básicos de la animación 2D y 3D	60
A075 - UF02 (NA)	Técnicas y recursos de la animación analógica y digital	60
A075 - UF03 (NA)	Escenografía, iluminación y movimiento	60
A075 - UF04 (NA)	Planificación y realización de proyecto de animación	60

MÓDULO PROFESIONAL A076: PROYECTOS DE ANIMACIÓN (270 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A076 - UF01 (NA)	El proyecto de animación. Investigación y propuesta	50
A076 - UF02 (NA)	Preproducción	60
A076 - UF03 (NA)	Producción	60
A076 - UF04 (NA)	Postproducción	60
A076 - UF05 (NA)	Exportación y publicación	40

MÓDULO PROFESIONAL NA01: INGLÉS I (60 H)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
NA01 - UF01	Inglés I	60

MÓDULO PROFESIONAL A073: HISTORIA DE LA ANIMACIÓN (80 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A073 - UF01 (NA)	Concepto, manifestación y evolución de la imagen gráfica en la comunicación	30
A073 - UF02 (NA)	Evolución histórica de la animación y aplicaciones en la comunicación	20
A073 - UF03 (NA)	Tendencias y realizaciones actuales en la animación actualmente	30

MÓDULO PROFESIONAL A074: DIBUJO APLICADO A LA ANIMACIÓN (220 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A074 - UF01 (NA)	El boceto	50
A074 - UF02 (NA)	La memoria	30
A074 - UF03 (NA)	La forma	60
A074 - UF04 (NA)	La iluminación	40
A074 - UF05 (NA)	La expresión	40

MÓDULO PROFESIONAL A077: PROYECTO INTEGRADO (80 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A077 - UF01(NA)	Elección de un proyecto de animación	20
A077 - UF02(NA)	Planificación y publicación	30
A077 - UF03(NA)	Promoción de un proyecto	30

MÓDULO PROFESIONAL A078: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (80 HORAS)		
CÓDIGO	UNIDAD FORMATIVA	DURACIÓN (H)
A078 - UF01 (NA)	Relaciones laborales	30
A078 - UF02 (NA)	Seguridad y salud en la empresa	20
A078 - UF03 (NA)	La empresa	30

B) Desarrollo de unidades formativas.

Módulo profesional: Fundamentos de la representación y la expresión visual

Código: A001

Duración: 130 horas

Unidad formativa: El espacio y su representación bidimensional

Código: A001 - UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Configuración y representación bidimensional del espacio.
- Elementos formales del lenguaje plástico y visual.
- Elementos expresivos y simbólicos del lenguaje plástico y visual.

Unidad formativa: La forma en la expresión bidimensional

Código: A001 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

- Forma y estructura. Elementos proporcionales.
- Forma y composición en la expresión bidimensional. Ordenación del espacio.

Unidad formativa: Fundamentos y teoría de la luz y del color

Código: A001 - UF03 (NA)

Duración: 20 horas

- Teoría de la luz y del color.
- Valores expresivos y simbólicos del color.
- La relatividad y la interacción del color en la representación creativa.
- Armonías y contrastes.

Unidad formativa: Las técnicas artísticas

Código: A001 - UF04 (NA)

Duración: 20 horas

- Diferentes técnicas de representación y expresión plástica y visual: secas, al agua, grasas, mixtas, collage.

Unidad formativa: La figura humana y su representación bidimensional

Código: A001 - UF05 (NA)

Duración: 20 horas

- La proporción y el canon en la figura femenina y en la masculina. Esquemas corporales. Análisis y síntesis.
- El apunte del natural.

Unidad formativa: El boceto en la planificación del producto fotográfico y audiovisual

Código: A001 - UF06 (NA)

Duración: 20 horas

–Características formales y funcionales del dibujo.

–Bocetos, story-boards.

Módulo profesional: Teoría de la imagen

Código: A002

Duración: 60 horas

Unidad formativa: Principios de la percepción visual

Código: A002 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- Teorías perceptivas.
- El signo: expresión y contenido.
- Los signos y sus valores significativos.
- La comunicación visual.

Unidad formativa: La representación de la imagen

Código: A002 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

- Elementos morfológicos, dinámicos y mesurables de la imagen.
- Identificación, análisis y valoración de la imagen.
- Sintaxis visual.

Módulo profesional: Medios informáticos

Código: A003

Duración: 130 horas

Unidad formativa: Diseño y tratamiento de la imagen digital

Código: A003 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- Instalación y gestión de software de autor y herramientas on line.
- Seguridad en los equipos.
- Tipología de la imagen. La imagen digital, mapa de bits y vectorial.
- Configuración de documentos y opciones de visualización. Digitalización y captura. Profundidad de color, resolución, tamaño de imagen y de archivo.
- Gestión y edición de archivos. Formatos de archivo. Sistemas de almacenamiento y transferencia de archivos.
- Ayudas al dibujo (reglas, guías, ajustes, selección).
- Herramientas básicas de dibujo.
- Herramientas avanzadas de dibujo y transformación.
- Vectorización de imágenes bitmap.
- Creación y gestión de color.
- Flujos de trabajo. Acciones, formatos, sistemas de almacenamiento.
- Conversiones entre formatos.

Unidad formativa: Maquetación y edición en soportes digitales

Código: A003 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Gestión y edición de archivos. Formatos de archivo. Sistemas de almacenamiento y transferencia de archivos.
- Configuración del documento: formato, orientación, márgenes, columnas y sangrado.
- Especificaciones tipográficas. Formato de carácter: cuerpo y tamaño, estilo de letra, color, intensidad, escala horizontal y vertical, kerning, tracking, desplazar línea base.
- Formato de párrafo: alineación, interlineado, sangrías, filetes, tabulación, etc.
- Trabajo con imágenes.
- Creación y gestión de muestras de color.
- Generación de documentos interactivos en soportes digitales.
- Preparación de ficheros para distribución y salida.

Unidad formativa: Publicación y almacenamiento web

Código: A003 - UF03 (NA)

Duración: 20 horas

- Dirección IP, dirección URL y DNS. Redes VPN.
- El lenguaje HTML. Nomenclatura de archivos. Contenido de las páginas web.

- Hojas de estilo en cascada CSS. Control de apariencia y ubicación de objetos.
- Optimización de imágenes para web.
- Arquitectura cliente-servidor.
- Administración y publicación de un sitio web. Protocolo FTP.

Unidad formativa: Software de animación 2D

Código: A003 - UF04 (NA)

Duración: 30 horas

- La animación 2D. Leyes de animación.
- Animación de imágenes vectoriales y de mapa de bits.
- Gestión y edición de archivos. Formatos de archivo. Sistemas de almacenamiento y transferencia de archivos.
- Línea de tiempo. Interpolaciones, frames, keyframes.
- Trayectorias de movimiento. Aceleración y deceleración.
- Importación de recursos digitales: vectoriales, bitmaps, texto, sonido, etc.
- Integración multimedia, imagen, texto, animación, audio, video.
- Exportación.

Unidad formativa: Software de animación 3D

Código: A003 - UF05 (NA)

Duración: 30 horas

- La animación 3D. Leyes de animación.
- Animación de imágenes vectoriales y de mapa de bits.
- Layouts.
- Modelado.
- Sistemas de iluminación.
- Importación de recursos digitales: vectoriales, bitmaps, texto, sonido, etc.
- Integración multimedia, imagen, texto, animación, audio, video.
- Exportación.

Módulo profesional: Lenguaje y tecnología audiovisual

Código: A006

Duración: 210 horas

Unidad formativa: Comunicación audiovisual

Código: A006 - UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Teorías sobre el mensaje audiovisual. Características, diferenciación y evolución de los medios audiovisuales.
- El medio televisivo.
- La comunicación audiovisual. Dimensiones, funciones y organización del mensaje audiovisual.

Unidad formativa: El lenguaje audiovisual

Código: A006 - UF02 (NA)

Duración: 40 horas

- 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.
- Los géneros y los productos audiovisuales.

Unidad formativa: Fundamentos y tecnología del vídeo digital

Código: A006 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales: el vídeo digital.
- Tecnología y software del vídeo digital.
- Elementos técnicos de los equipos de vídeo.

Unidad formativa: Fundamentos y tecnología de sonido digital

Código: A006 - UF04 (NA)

Duración: 40 horas

- Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales: el sonido digital.
- Tecnología y software del sonido digital.
- Elementos técnicos de los equipos de sonido.

Unidad formativa: La producción audiovisual

Código: A006 - UF05 (NA)

Duración: 50 horas

- Fases en la elaboración de un producto audiovisual.
- La dirección artística.
- Otros elementos de la imagen audiovisual: iluminación, escenografía, vestuario y maquillaje.

Módulo profesional: Fotografía

Código: A053

Duración: 130 horas

Unidad formativa: Lenguaje fotográfico

Código: A053 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- El lenguaje fotográfico, dimensiones, finalidad, particularidades.
- Nuevas tendencias estéticas en la fotografía actual.

Unidad formativa: Técnica fotográfica y tratamiento de la imagen

Código: A053 - UF02 (NA)

Duración: 40 horas

- Los equipos fotográficos.
- La toma fotográfica. Condicionantes técnicos, ambientales, estéticos.
- Representación del espacio y del tiempo.
- Los controles de la cámara y los recursos expresivos.
- La luz natural y artificial. Medición e iluminación.
- El color. Expresividad y uso en la fotografía.
- La imagen digital.
- Procesamiento y manipulación de las imágenes.

Unidad formativa: Fotografía aplicada a proyectos de la especialidad

Código: A053 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- Los ámbitos fotográficos.
- Tratamiento formal y expresivo de la fotografía en el ámbito de la especialidad.
- Gestión de archivos fotográficos. Edición y selección de fotografías.

Módulo profesional: Guión y estructura narrativa

Código: A057

Duración: 100 horas

Unidad formativa: Principios de narrativa audiovisual

Código: A057 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- Lenguaje narrativo.
- El tema.
- El personaje y la acción.
- Argumentos universales.
- La curva de interés.

Unidad formativa: Estructuras narrativas y formatos

Código: A057 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

- El paradigma del guión.
- Estructura y desarrollo de una historia. Formatos.
- Tipos de narraciones y técnicas narrativas.
- El lenguaje secuencial: introducción al guión literario.
- Montaje y ritmo.

Unidad formativa: El desarrollo del guión

Código: A057 - UF03 (NA)

Duración: 40 horas

- Elaboración del guión.
- El argumento. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. Diálogos.
- El tratamiento. Adaptaciones y géneros.
- El guión para la gráfica audiovisual. El guión técnico y el storyboard.

Módulo profesional: Técnicas de animación

Código: A075

Duración: 240 horas

Unidad formativa: Principios básicos de la animación 2D y 3D

Código: A075 - UF01 (NA)

Duración: 60 horas

- Principios básicos de la animación 2D. Teoría y práctica de los principios básicos de la animación.
- Estirar y encoger, anticipación, puesta en escena, acción directa y pose a pose, acción continuada, entradas y salidas lentas, arcos, acción secundaria, timing, exageración, solidez, personalidad y atractivo.
- Principios básicos de la animación 3D.

Unidad formativa: Técnicas y recursos de la animación analógica y digital

Código: A075 - UF02 (NA)

Duración: 60 horas

- Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada. Animación tradicional (mediante técnicas tradicionales/artesanales) y animación digital (mediante programas y herramientas informáticas). Aprendizaje de software para animación 2D y 3D.
- Técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D. Elementos de la expresión bidimensional y tridimensional. La constitución de la sustancia básica de lo que se ve: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.
- Los recursos de expresión 3D y su aplicación a un proyecto de animación.

Unidad formativa: Escenografía, iluminación y movimiento

Código: A075 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- La ordenación del espacio escenográfico. La estructura del espacio escenográfico: escenarios reales y virtuales (diseño ambiental bidimensional y tridimensional). La arquitectura y el espacio tridimensional.
- La iluminación para animación. El espacio lumínico. Definición y desglose de la luz necesaria para cada escenario. La luz y la sombra. Parámetros de iluminación y tipos de luces.
- La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios. La suma de movimiento de la materia estática. Análisis morfológico de personajes, objetos y escenarios 2D y 3D.

Unidad formativa: Planificación y realización de proyecto de animación

Código: A075 - UF04 (NA)

Duración: 60 horas

- La planificación y realización del proyecto de animación. Guion.
- Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto.
- Planificación, gestión y desarrollo y realización del proyecto de animación y la resolución de trabajo y su adaptación al formato de finalización.

Módulo profesional: Proyectos de animación

Código: A076

Duración: 270 horas

Unidad formativa: El proyecto de animación. Investigación y propuesta

Código: A076 - UF01 (NA)

Duración: 50 horas

- Técnicas de investigación. Técnicas de planificación.
- Investigación de tendencias según objetivo.
- Narrativa y estética. Recursos expresivos.
- Sinopsis y guión narrativos.
- Story board.

Unidad formativa: Preproducción

Código: A076 - UF02 (NA)

Duración: 60 horas

- Documentación de necesidades. Elección del género.
- Fases y previsión de tiempos: Story line.
- Guión técnico.
- Articulación de elementos compositivos según el mensaje.

Unidad formativa: Producción

Código: A076 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- Caracterización de los personajes según la técnica elegida.
- Layout, fondos, escenografías, maquetas.
- Capturas de audio. Banda sonora y sonidos ambiente.
- Diálogos y elementos narrativos textuales.
- Movimientos clave, movimientos intercalados.
- Discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales.
- Selección de herramientas tanto tradicionales como tecnológicas según objetivos.

Unidad formativa: Postproducción

Código: A076 - UF04 (NA)

Duración: 60 horas

- Ajuste de imágenes, corrección y unificación de las mismas.
- Edición y montaje: imagen y sonido.
- Créditos e inserción de textos.

Unidad formativa: Exportación y publicación

Código: A076 - UF05 (NA)

Duración: 40 horas

- Formatos de publicación y códecs.
- Variedad de compresión según la adaptación a dispositivos de salida.
- Legislación adaptada al medio de publicación.
- Canales de publicación profesionales y artísticos.

Módulo profesional: Inglés I

Código: NA01

Duración: 60 horas

En este módulo se define una única unidad formativa cuya duración y desarrollo se corresponden con lo establecido en el módulo profesional de Inglés I del currículo.

Módulo profesional: Historia de la animación

Código: A073

Duración: 80 horas

Unidad formativa: Concepto, manifestación y evolución de la imagen gráfica en la comunicación

Código: A073 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- Concepto y manifestaciones de la comunicación gráfica. El dibujo, la ilustración, el cómic, la animación: lenguaje y características propias de cada medio.
- Manifestaciones y evolución de la imagen gráfica en la comunicación.
- El producto gráfico en relación al contexto histórico-artístico. Historia. Primeros pasos en la animación y actualidad.

Unidad formativa: Evolución histórica de la animación y aplicaciones en la comunicación

Código: A073 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Recorrido por la evolución histórica y técnica de la animación. Manifestaciones más significativas. Tendencias y autores relevantes.
- Orígenes de la animación cinematográfica a través de diferentes períodos históricos y artísticos. Evolución experimentada en la animación hasta la fecha.
- La imagen animada en los medios de comunicación. Análisis de la animación a través de la historia aplicada a medios de comunicación.

Unidad formativa: Tendencias y realizaciones actuales en la animación actualmente

Código: A073 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- Tendencias y realizaciones actuales en la narración gráfica y la animación.
- Creadores.
- Productoras.
- Títulos.
- Contexto artístico y cultural.

Módulo profesional: Dibujo aplicado a la animación

Código: A074

Duración: 220 horas

Unidad formativa: El boceto

Código: A074 - UF01 (NA)

Duración: 50 horas

- El esbozo de la idea.
- El cuaderno de apuntes.
- La línea, el contorno, el trazo sensible.
- El modelo estático y en movimiento. El apunte del natural.

Unidad formativa: La memoria

Código: A074 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

- Dibujo de retentiva.
- Dibujo de memoria.
- Relaciones entre ambos.

Unidad formativa: La forma

Código: A074 - UF03 (NA)

Duración: 60 horas

- La forma y el espacio. Composición y estructura. El espacio compositivo. Espacio físico y perceptual. La expresividad en la ordenación del espacio. Estrategias compositivas.
- 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.
- Interpretación de la forma. El estilo. El dibujo en creadores significativos del dibujo animado. Recursos expresivos y narrativos de los diferentes estilos.
- Estructura y geometría. Análisis de objetos, figuras y representación escénica.

Unidad formativa: La iluminación

Código: A074 - UF04 (NA)

Duración: 40 horas

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

Unidad formativa: La expresión

Código: A074 - UF05 (NA)

Duración: 40 horas

- Recursos expresivos en el dibujo de animación audiovisual.

- Animáticas.
- Storyboard.
- Narrativa visual.

Módulo profesional: Proyecto integrado

Código: A077

Duración: 80 horas

Unidad formativa

Código: A077 - UF01 (NA)

Duración: 20 horas

- Elección de un proyecto de animación.
- Investigación de metodologías proyectuales.
- Etapas de un proyecto de animación.
- Condicionantes y documentación.
- Herramientas de trabajos colaborativos.

Unidad formativa

Código: A077 - UF02 (NA)

Duración: 30 horas

- Planificación y publicación.
- Materialización del proyecto.
- Producción y recopilación de documentación.
- Verificación de calidad en todas las etapas.

Unidad formativa

Código: A077 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- Promoción de un proyecto.
- Preparación de la publicación.
- Definición de canales de difusión.
- Comunicación y presentación pública.
- Viabilidad del proyecto.

Módulo profesional: Formación y orientación laboral

Código: A078

Duración: 80 horas

Unidad formativa: Relaciones laborales

Código: A078 - UF01 (NA)

Duración: 30 horas

- El marco jurídico de las relaciones laborales.
- Derechos y deberes derivados de la relación laboral.
- El contrato de trabajo.
- Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- Representación de los trabajadores.
- Prestaciones de la Seguridad Social y desempleo.
- El proceso de búsqueda de empleo.

Unidad formativa: Seguridad y salud en el trabajo

Código: A078 - UF02 (NA)

Duración: 20 horas

- Marco normativo básico.
- Los riesgos laborales.
- Medidas de prevención y protección.
- El Plan de Prevención de Riesgos Laborales.
- Primeros auxilios.

Unidad formativa: La empresa

Código: A078 - UF03 (NA)

Duración: 30 horas

- La empresa y su forma jurídica.
- Trámites administrativos para la creación de empresas.
- Organización, administración y gestión de la pequeña empresa. Obligaciones jurídicas y fiscales. Conceptos básicos de mercadotecnia.
- La propiedad intelectual. Registro y entidades de gestión.
- La propiedad industrial. Procedimiento registral y transmisibilidad.
- Los signos distintivos: marca, rótulo y nombre comercial. Transmisibilidad.

ANEXO 4
CONVALIDACIONES

Anexo 4.a).

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 foral.

MÓDULOS SUPERADOS EN CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	MÓDULOS QUE SE CONVALIDAN DEL CICLO DE GRADO SUPERIOR DE ANIMACIÓN
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

Anexo 4.b).

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 foral.

MÓDULOS SUPERADOS EN CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR	MÓDULOS QUE SE CONVALIDAN DEL CICLO DE GRADO SUPERIOR DE ANIMACIÓN
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. (Ciclos: 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

ANEXO 5
EXENCIONES

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

1. Formación y orientación laboral.
2. Fotografía.

3. Medios informáticos.
4. Lenguaje y tecnología audiovisual.

ANEXO 6
PROFESORADO

Atribución docente.

MÓDULO PROFESIONAL	ESPECIALIDAD DEL PROFESORADO	CUERPO
Fundamentos de la representación y la expresión visual Dibujo aplicado a la animación	Dibujo artístico y color	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Teoría de la imagen Proyectos de animación Proyecto integrado	Diseño gráfico	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Historia de la animación	Historia del arte	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Fotografía Teoría de la imagen	Fotografía	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Técnicas de animación Lenguaje y tecnología audiovisual Guión y estructura narrativa Proyectos de animación Proyecto integrado	Medios audiovisuales	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Medios informáticos Técnicas de animación Proyectos de animación Proyecto integrado	Medios informáticos	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Formación y orientación laboral	Organización industrial y legislación	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Inglés	Inglés	Profesor de Secundaria Catedrático

SUMARIO

DECRETO FORAL 52/2021, de 23 de junio, por el que se establecen la estructura y el currículo del título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra	2
Artículo 1. Objeto	3
Artículo 2. Identificación	3
Artículo 3. Referente profesional y ejercicio profesional	4
Artículo 4. Currículo	4
Artículo 5. Módulos profesionales y unidades formativas	4
Artículo 6. Módulo de Proyecto Integrado	4
Artículo 7. Accesos al ciclo formativo	5
Artículo 8. Accesos desde el ciclo a otros estudios	5
Artículo 9. Convalidaciones y exenciones	6
Artículo 10. Profesorado	6
Artículo 11. Espacios y equipamientos	6
DISPOSICIONES ADICIONALES	7
Disposición adicional primera.–Referencia del título en el marco europeo	7
Disposición adicional segunda.–El ejercicio de la profesión	7
Disposición adicional tercera.–Accesibilidad universal en las enseñanzas del ciclo formativo de artes plásticas y diseño de Animación	7
Disposición adicional cuarta.–Neutralidad de género	7
DISPOSICIÓN DEROGATORIA	8
Disposición derogatoria única.–Derogación de otra normativa	8
DISPOSICIONES FINALES	8
Disposición final primera.–Implantación	8
Disposición final segunda.–Entrada en vigor	8
ANEXO 1	9
REFERENTE PROFESIONAL	9
A) Perfil profesional	9
B) Sistema productivo	9
ANEXO 2	11
CURRÍCULO	11
A) Objetivos generales del ciclo formativo	11
B) Módulos profesionales	11
a) Denominación, duración y secuenciación	11
b) Desarrollo de módulos profesionales	13
Módulo formativo: Fundamentos de la representación y la expresión visual	13
Módulo formativo: Teoría de la imagen	16

.....	18
Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual I	22
Módulo formativo: Fotografía	24
Módulo formativo: Guión y estructura narrativa	27
Módulo profesional: Técnicas de animación I	29
Módulo profesional: Proyectos de animación I	31
Módulo profesional: Inglés I	33
Módulo: Lenguaje y tecnología audiovisual II	36
Módulo profesional: Historia de la animación	38
Módulo profesional: Dibujo aplicado a la animación	40
Módulo profesional: Técnicas de animación II	42
Módulo profesional: Proyectos de animación II	44
Módulo profesional: Proyecto integrado	46
Módulo profesional: Formación y orientación laboral	48
Módulo profesional: Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres	51
ANEXO 3	52
UNIDADES FORMATIVAS	52
A) Organización de módulos en unidades formativas	52
B) Desarrollo de unidades formativas	54
ANEXO 4	71
CONVALIDACIONES	71
Anexo 4.a)	71
Anexo 4.b)	71
ANEXO 5	71
EXENCIONES	71
ANEXO 6	72
PROFESORADO	72
Atribución docente	72