

ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

TEMARIOS ENSEÑANZAS LIBRES

INDICE

MÓDULO		Página
1085	Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D	3
1086	Diseño, dibujo y modelado para animación	5
1087	Animación de elementos 2D y 3D	7
1088	Color, iluminación y acabados 2D y 3D	9
1089	Proyectos de juegos y entornos interactivos	11
1090	Realización de proyectos multimedia interactivos	13
1091	Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo	15
0907	Realización del montaje y postproducción de audiovisuales	17
E200	Inglés técnico	20
1094	Formación y orientación laboral	21
1095	Empresa e iniciativa emprendedora	22

1085

Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS FINALES DEL PROYECTO

UD 1: Características de los proyectos de animación:

UD 2: Aspecto final del producto: formatos de exhibición, publicación y difusión

UD 3: El dimensionado de un proyecto de animación

BLOQUE 2: DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MODO DE TRABAJO EN RED

UD1: El trabajo compartido

UD 2: Organigrama de un trabajo de diseño en red

UD 3: Competencias de los responsables

UD 4: Organigramas y jerarquías

UD 5: Los protocolos de comunicación e interacción

BLOQUE 3: REALIZACIÓN DE LA SEPARACIÓN DE CAPAS Y EFECTOS DE RENDER

UD 1: Los *software* de *render*.

UD 2: Programas de animación característicos y prestaciones.

UD 3: Los interfaces de usuario.

UD 4: Características del renderizado en animación.

UD 5: Técnicas de render:

BLOQUE 4: REALIZACIÓN DEL *RENDER* FINAL POR CAPAS

UD 1: Características y funcionalidad de la granjas de render

UD 2: Técnicas de optimización de tiempos de *render*

UD 3: El visionado secuencial de los resultados del render

UD 4: Nomenclatura y archivado de los materiales generados

BLOQUE 5: FINALIZACIÓN DEL PROYECTO DE IMAGEN

UD 1: El máster: normas y estándares de calidad.

UD 2: Los efectos cinematográficos

UD 3: Diseño y generación de efectos nuevos

UD 4: Tipología de *plugins*

UD 5: La corrección de color

UD 6: Métodos de clasificación, catalogación y archivo de los materiales

UD 7: finales generados, para su posterior utilización en otros proyectos.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental:

Generación de un producto de animación audiovisual en 2D o 3D de 20 segundos. Se entregarán las siguientes fases:

- Guión
- Plan de producción
- Storyline
- Storyboard
- Guión técnico
- Listado de ítems y assets necesarios
- Backgrounds
- Caracterización de personajes
- Story reel
- Layout
- Intro final de animación

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer

la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba conceptual:

- Examen teórico/práctico: constará de 10 preguntas sobre conceptos sobre el proceso de creación de un producto audiovisual de animación, tanto 2D como 3D.

3.- BIBLIOGRAFÍA

- Creación digital de personajes animados. Maestri, George. Anaya. 2000
- Creación digital de personajes animados. Técnicas avanzadas. Anaya. 2002
- Proyectos de animación 3D. Alberto Rodríguez Rodríguez. Anaya. 2010
- Técnicas de animación. Chis Webster. Anaya. 2013

1086

Diseño, dibujo y modelado para animación

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y ATREZO PARA ANIMACIÓN.

UD1- Teoría de la forma.

UD2- Sistemas de representación aplicados al diseño y conceptos básicos de diseño.

UD3- Principios de narrativa gráfica.

BLOQUE 2: DEFINICIÓN DEL ASPECTO VISUAL FINAL DE LA ANIMACIÓN.

UD4- Del guión a la definición del aspecto visual final de la animación.

UD5- Expresividad y códigos visuales. Hojas de modelado y constructivas.

BLOQUE 3: ELABORACIÓN DE LOS STORYBOARD Y ANIMÁTICAS (LEICA REEL) DE UN PROYECTO DE ANIMACIÓN.

UD6- Narrativa. Composición. Edición. Storyboard y animáticas.

BLOQUE 4: MODELADO DE ESCENARIOS, PERSONAJES Y DECORADOS DEFINITIVOS PARA LA REALIZACIÓN DE ANIMACIONES STOP MOTION.

UD7- Stop Motion. Técnicas y materiales. Criterios de elección y preproducción.

BLOQUE 5: MODELADO EN 3D DE PERSONAJES, ESCENARIOS, ATREZO Y ROPA.

UD8- Modelado en 3D por ordenador. Preproducción. Pautas básicas y planteamiento organizativo. Elementos dinámicos. Optimización de escenas.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental

- La prueba consiste en el diseño y modelado en 3D de un interior y un personaje. Ambos elementos deben tener una correcta topología y proporciones, y el personaje deberá estar modelado con una geometría correcta para un supuesto setup y animación. Previamente se pide una fase de concepto y diseño que sea coherente, con un trabajo de referencias y bocetos.

Se pedirán los siguientes archivos:

1. Archivos de referencias y estudio de estilos tanto del decorado como del personaje.
2. Bocetos (en cualquier soporte) que definen la idea y concepto a modelar tanto del decorado como del personaje.
3. Escena de Maya con decorado y personaje. Únicamente se piden las geometrías (sin materiales ni texturas), con una buena disposición de sus topologías.

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba Conceptual

- Examen Teórico tipo Test de 60 preguntas, que comprenden los siguientes campos:

- + Historia de la Animación (ver Bibliografía).
- + Composición y Lenguaje Audiovisual.
- + Conceptos de Modelado y Herramientas Básicas de modelado en Maya.
- + Conceptos de Diseño (ver Bibliografía).

3.- BIBLIOGRAFÍA

- “The World History of Animation” Stephen Cavalier.
“Animation Now!” Anima Mundi / Ed. Julius Wiedemann.
“Manual de Tipografía” John Kane.
“Fundamentos del Diseño” Wucius Wong / Editorial Gili
“Principios del Diseño en color” ” Wucius Wong / Editorial Gili

1087 Animación de elementos 2D y 3D

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN Y CAPTURA EN STOP MOTION O PIXILACIÓN.

UD1- Principios básicos de la animación.

UD2- Animación Stop Motion.

BLOQUE 2: ELABORACIÓN DEL CHARACTER SETUP DE PERSONAJES 3D.

UD3- Animación 3D: Character Set-up.

UD4- Animación 3D: programas e interfaz.

BLOQUE 3: ANIMACIÓN DE FOTOGRAMAS

UD5- Teoría de la Animación.

UD6- Animación y sonido.

BLOQUE 4: REALIZACIÓN DE EFECTOS 3D.

UD7- Efectos 3D.

BLOQUE 5: ELABORACIÓN DE LAYOUT Y PREPARACIÓN DE PLANOS PARA ANIMACIÓN

UD8- Layout.

UD9- Montaje 3D para Layout.

BLOQUE 6: COLOCACIÓN Y MOVIMIENTO DE CÁMARAS EN 2D Y 3D.

UD10- La cámara y la formación de la imagen.

UD11- La cámara en Animación 2D y 3D.

BLOQUE 7: REALIZACIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTO Y ROTOSCOPIA EN 2D Y 3D.

UD12- Captura de movimiento y rotoscopia.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental

Animación 3D

- La primera fase de la prueba consiste en hacer un setup 3D completo sobre una geometría humana existente. Este setup deberá servir para que el personaje pueda realizar animaciones corporales de carácter genérico (cinemáticas, saltos, poses genéricas).
- En una segunda fase se procederá a aplicar un Bind de los huesos del setup a la geometría, con un correcto pesado de los vértices, especialmente en las zonas de deformación (piernas, brazos y torso).
- Por último se pedirá hacer una cinemática genérica con este personaje (con setup y bind aplicados): un ciclo de andar o de correr, con unas poses correctas, timing ajustado y unas curvas bien trabajadas para una buena fluidez en los movimientos.

Se pedirán los siguientes archivos:

1. La escena con el personaje con el setup y bind aplicados.
2. La escena con la animación del ciclo, ya sea de caminar o correr.

Animación 2D

- Sobre un motivo o canal de televisión se pedirán elementos gráficos creados en After Effects para vestir la identidad visual de la cadena:
 - + Intro de unos 10 segundos.
 - + Pastillas (con animación de entrada y salida).
 - + Cortinilla (con animación de entrada y salida).
 - + Cierre.
- Se pedirán los archivos after de cada uno de estos elementos.

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una

revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba Conceptual

- Examen Teórico tipo Test de 30 preguntas, que comprenden los siguientes campos:

- + Conceptos de Animación (Los 12 principios de la animación).
- + Herramientas Básicas de animación en Maya.

3.- BIBLIOGRAFÍA

“The Fundamentals of Animation” by Paul Wells, Professor of Animation at Loughborough University.

Ava – Academia

“Drawing for Animation” by Paul Wells, with Joanna Quinn and Les Mills

Ava – Academia

“Cracking Animation - The Aardman Book of 3-D Animation” by Peter Lord, Brian Sibley. Foreword by Nick Park
Thames & Hudson

“Making an Animated Film - A Practical Guide”. by Matt West Crowood

“The Animator's Survival Kit” by Richard Williams

Faber and Faber

“Cartoon_Animation” by Preston_Blair

“Proyectos de Animación 3D” Alberto Rodríguez Rodríguez

Anaya Multimedia

“Animación digital” Andrew Chong / Blume Animación

1088 Color, iluminación y acabados 2D y 3D

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: GENERACIÓN DE LOS MAPAS UV DE LOS MODELOS

- UD1- Sistema de coordenadas.
- UD2- Características morfológicas de los objetos.
- UD3- Mapeado de texturas.
- UD4- Los mapas UV.
- UD5- Especificaciones técnicas de los mapas UV.

BLOQUE 2: DEFINICIÓN Y APLICACIÓN DE LOS MATERIALES VIRTUALES SOBRE LOS MODELOS

- UD1- Rendimiento y características específicas del *software* 2D y 3D.
- UD2 -Características de superficie de los objetos reales.
- UD3 -Comportamiento de los materiales en diferentes entornos.
- UD4 -Métodos de aplicación de los materiales sobre los modelos.
- UD5 -Características de las texturas.
- UD6 -Texturizado. Búsqueda de fuentes reales o virtuales para la texturización.
- UD7 -Técnica para animar las texturas.
- UD8 -Nomenclatura y archivado de materiales, mapas y modelos texturizadosUD4- Los mapas UV.

BLOQUE 3: GENERACIÓN DE PELO VIRTUAL, GEOMETRÍA PINTADA (PAINT EFFECTS), TEXTURAS PROCEDURALES 2D Y 3D, Y BITMAPS

- UD1 - Análisis de la morfología real del pelo.
- UD2 - Características del pelo: forma, grosor, longitud, color y comportamiento según los ambientes.
- UD3 - Técnicas para generar pelo virtual.
- UD4 - Pintado de los modelos:- Los *bitmaps* y los gráficos vectoriales.
- UD5 - Técnicas de geometría pintada.
- UD6 - Diseño del sistema de archivado de los modelos texturizados, materiales, procedurales 2D y 3D, y *bitmaps*.

BLOQUE 4: APLICACIÓN DE COLOR FÍSICAMENTE O POR ORDENADOR PARA STOP MOTION

- UD1 - Técnica y fases de diseño del *Stop motion*.
- UD2 - Teoría del color.
- UD3 - Técnicas para aplicar color sobre superficies físicas.
- UD4 - Técnicas para aplicar color por ordenador. *Software* de aplicación de color.
- UD5 - Parámetros de iluminación.

BLOQUE 5: DEFINICIÓN Y DESGLOSE DE LAS LUCES NECESARIAS PARA CADA ESCENARIO

- UD1 - Parámetros de iluminación.
- UD2 - Tipos de luces.
- UD3 - Parámetros y propiedades de la luz.

BLOQUE 6: APLICACIÓN, MODIFICACIÓN Y ANIMACIÓN DE LAS LUCES VIRTUALES

- UD1 - Técnicas para la aplicación virtual de luces de escenario.
- UD2 - Renderizado de pruebas de escenarios preiluminados.
- UD3 - Técnicas para la animación de luces.

BLOQUE 7: ILUMINACIÓN DE PLANOS ANIMADOS

- UD1 - Historia de la iluminación cinematográfica.
- UD2 - Estilos y géneros en la iluminación audiovisual.
- UD3 - Movimiento sincronizado de cámara y luz en el escenario.
- UD4 - Realce de los personajes y su adecuación dramática con la luz.
- UD5 - Nomenclatura y archivado de luces de plano y planos iluminados.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental:

Generación de un producto de animación audiovisual combinando los diferentes elementos 2D y 3D, en el cual pondremos en práctica la mayoría de los procesos que conlleva el módulo.

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba conceptual:

- Parte teórica: constará de varias preguntas sobre conceptos relacionados con el módulo.
- Parte práctica: realización de un ejercicio que combine varias Unidades del módulo.

3.- BIBLIOGRAFÍA

- Blender 3D: novato a profesional (*Blender 3D: Noob to Pro*). Wikilibros. 2012.
- CINEMATOGRAFÍA TEORÍA Y PRÁCTICA. Blain Brown. Omega. 2008.
- Iluminación Para Cine Y Video . Blain Brown. Donostiarra. 2009.
- Iluminaciones. Andrés Sorel. 2012.

1089

Proyectos de juegos y entornos interactivos

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS, ESTILOS GRÁFICOS, ESTILOS NARRATIVOS, ESPECIFICACIONES Y REQUISITOS DEL PROYECTO INTERACTIVO MULTIMEDIA

UD 1: Productos, estrategias y mercado de productos multimedia audiovisuales interactivos.

UD 2: La interfaz de usuario

UD 3: Lenguaje de modelado UML.

UD 4: Requisitos ergonómicos, de usabilidad y accesibilidad:

UD 5: Normativas ISO-UNE y recomendaciones, directrices y técnicas del W3C-WAI.

BLOQUE 2: DETERMINACIÓN DE LAS ARQUITECTURAS TECNOLÓGICAS DE DESARROLLO Y DE DESTINO DE LOS PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

UD 1: Representaciones de la capacidad y funcionamiento del sistema:

UD 2: Arquitecturas, plataformas y entornos tecnológicos

UD 3: Técnicas operativas y de seguridad del entorno de producción o desarrollo:

BLOQUE 3: PLANIFICACIÓN Y REALIZACIÓN DEL SEGUIMIENTO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UD 1: Grupos de trabajo, roles, actividades, funciones y competencias.

UD 2: Metodología en la organización del trabajo.

UD 3: Hitos, tareas y relaciones de dependencia.

UD 4: Herramientas de planificación y gestión de proyectos

UD 5: Algoritmo de cálculo de la ruta o camino crítico (CPM).

UD 6: Estimación de costes.

UD 7: Asignación de recursos, seguimiento de proyectos y actualización de tareas.

UD 8: Plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo y la arquitectura de información.

UD 9: Organización de la producción:

BLOQUE 4: DEFINICIÓN DE UN SISTEMA DE CALIDAD Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

UD 1: Pruebas, evaluación y validación de escenarios y especificaciones

UD 2: La evaluación técnica, tecnológica y competitiva de los procesos

UD 3: Establecimiento y diseño de baterías de pruebas de evaluación del producto audiovisual multimedia interactivo

BLOQUE 5: ORGANIZACIÓN Y CATALOGACIÓN DE CONTENIDOS, FUENTES Y MÓDULOS DE INFORMACIÓN

UD 1: Consistencia, pertinencia y calidad de los contenidos y/o fuentes:

UD 2: Los módulos de información del producto multimedia:

UD 3: Clasificación, reestructuración y organización de la información:

UD 4: Derechos de autor y propiedad intelectual

UD 5: Sistemas de almacenamiento, copias de seguridad y control de versiones

UD 6: Repositorios y copias de trabajo: resolución de conflictos.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental:

Planteamiento de un juego en 2D o 3D. Se entregarán las siguientes fases:

- Guión
- Plan de producción
- Storyline

- Organigrama de personaje y juego
- Mapa del juego
- Listado de ítems y assets necesarios
- Listado de eventos de acción
- Contraste color
- Turnaround
- Escala de tamaños
- Organigrama de diálogos
- Desglose de ciclos
- Diseño del HUD
- Documento de Diseño de Juego

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba conceptual:

- Examen teórico/práctico: constará de 10 preguntas sobre conceptos sobre el proceso de creación de un juego o entorno interactivo tanto en 2D como en 3D.

3.- BIBLIOGRAFÍA

- Creación de e-Books en formato EPUB para iPad y otros lectores. Elisabeth Castro. Editorial Anaya Multimedia 2012.
- El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Juan Diego Gauchat. Ediciones Marcombo, SA, 2012
- El guión multimedia. Gillem Bou Bauzá. 2007.
- Action Script 2.0. Colin Mook. Anaya Multimedia. Colección O´reilly. 2005.
- Adobe Flash CS3. Antonio Paniagua Navarro. Anaya Multimedia.2008.
- Diseño web, guía de referencia. Jennifer Niederst Robbins. Anaya Multimedia. 2007
- Diseño de páginas web y diseño gráfico. Ramón Mariño Campos. Editorial ideas propias. 2005
- Producing games. DS Cohen, Sergio A.Bustamante II. Focal Press.
- Production pipeline fundamentals for film and games. Renee Dunlop. Focal Press.

1090

Realización de proyectos multimedia interactivos

1.- TEMARIO

Las unidades didácticas y su relación con los bloques de contenidos, así como su temporalización se indicarán en la tabla adjunta.

BLOQUE 1:

CONSTRUCCIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE NAVEGACIÓN Y CONTROL

UD 1: La estructuran de productos multimedia interactivos

UD 2: La interfaz de usuario de productos multimedia interactivos

BLOQUE 2:

GENERACIÓN Y ADAPTACIÓN DE MÓDULOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA

UD 1: Creación, adaptación, edición o reelaboración de fuentes

UD 2: Integración de fuentes en módulos de información multimedia

BLOQUE 3:

CATALOGACIÓN DE LAS FUENTES Y MÓDULOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA

UD 1: Técnicas y herramientas de administración de medios digitales (DAM)

UD 2: Comunicación entre aplicaciones para la gestión de medios en formatos nativos. Sistemas de almacenamiento y copias de seguridad.

UD 3: Mantenimiento y control de versiones de fuentes y productos

BLOQUE 4:

GENERACIÓN DE LOS ELEMENTOS INTERACTIVOS DE UN PROYECTO MULTIMEDIA

UD 1: Generación de diferentes estados de los elementos interactivos

UD 2: Elaboración de formularios, campos de entrada de datos, listas desplegables y selectores

UD 3: Generación de gráficos dinámicos interactivos

BLOQUE 5:

GENERACIÓN Y SINCRONIZACIÓN DE LAS SECUENCIAS DE MÓDULOS DE INFORMACIÓN

UD 1: Generación de animaciones con las herramientas de autor

UD 2: Manejo de eventos y actualización de los estados

UD 3: Variación de las secuencias, ritmo o velocidad

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental:

Generación de un producto interactivo que contenga los siguientes requisitos:

- Una interfaz de usuario navegable y controlable
- La integración de fuentes en dicho producto
- Elementos interactivos tales como formularios, campos de entrada de datos, listas desplegables o selectores
- Animaciones para manejar eventos y actualizar estados con objetivo de modificar el ritmo o la velocidad.

Dicha prueba procedimental se entregará en su versión nativa y con un diseño responsivo adaptado a las siguientes plataformas: PC, Tablet, iPhone. Deberá ser exportable a diferentes dispositivos.

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba conceptual:

- Parte teórica: constará de 10 preguntas sobre conceptos básicos relacionados con la interactividad.
- Parte práctica: realización de un juego o interactivo en 2D.

Programas informáticos: Adobe Flash, Adobe Dreamweaver, Adobe After Effects, Adobe Indesign.
Lenguajes de Programación orientada a objetos: HTML5, CSS3, AS3.0, JavaScript

3.- BIBLIOGRAFÍA

- Creación de e-Books en formato EPUB para iPad y otros lectores. Elisabeth Castro. Editorial Anaya Multimedia 2012.
- El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Juan Diego Gauchat. Ediciones Marcombo, SA, 2012
- El guión multimedia. Gillem Bou Bauzá. 2007.
- Action Script 2.0. Colin Moock. Anaya Multimedia. Colección O´reilly. 2005.
- Adobe Flash CS3. Antonio Paniagua Navarro. Anaya Multimedia.2008.
- Diseño web, guía de referencia. Jennifer Niederst Robbins. Anaya Multimedia. 2007
- Diseño de páginas web y diseño gráfico. Ramón Mariño Campos. Editorial ideas propias. 2005
- Producing games. DS Cohen, Sergio A.Bustamante II. Focal Press.
- Production pipeline fundamentals for film and games. Renee Dunlop. Focal Press.

1091

Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo

1.- TEMARIO

BLOQUE 1: GENERACIÓN DE APLICACIONES PARA PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

UD1- Desarrollo de aplicaciones multimedia

UD2- La programación en las aplicaciones multimedia.

UD3- Mecanismos, representación (tipos y estructuras) de datos y operadores.

UD4- Interfaces de programación de aplicaciones (API).

UD5- Componentes para almacenamiento y administración de datos.

UD6- Vinculación de datos a componentes de la interfaz.

UD7- Personalización y reutilización de componentes.

BLOQUE 2: IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA MULTIDISPOSITIVO

UD1- La programación orientada a objetos (OOP).

UD2- Técnicas de desarrollo de proyectos multimedia para plataformas multidispositivo.

UD3- Interés por el empleo de pautas metodológicas en el proceso de trabajo.

UD4- Disposición detallista y meticulosa en la realización de las operaciones.

UD5- Interés por dar soluciones óptimas a problemas planteados en el transcurso del trabajo.

BLOQUE 3: DESARROLLO DE APLICACIONES INTERACTIVAS DE ENTRETENIMIENTO

UD1-Sistemas interactivos de entretenimiento

UD2-Creación de videojuegos

BLOQUE 4: IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS CON COMUNICACIÓN CON DISPOSITIVOS FÍSICOS EXTERNOS

UD1-Elementos de *hardware* para la interacción

UD2-Intercambio de información entre dispositivos

BLOQUE 5: IMPLEMENTACIÓN DE ENTORNOS DE SIMULACIÓN Y PRUEBA

UD1-Simulación de entornos multidispositivo

UD2-Entornos de simulación basados en virtualización

UD3-Verificación y validación de instalaciones multimedia interactivas

UD4-Entornos de simulación de diseño para todo.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba procedimental:

Materializar el producto desarrollado en la asignatura de Proyectos de juegos y entornos interactivos (1089). Como mínimo tendrá que cumplir con lo siguiente:

- Tener una escena de Menú principal (con sus diferentes botones de navegación), Pantalla Final y "Game Over" a parte de la escena del un nivel principal de juego.
- En el nivel: Crear desde cero un personaje cuadrúpedo con al menos los ciclos de "idle" o neutro, andar, correr, saltar, morir y recoger objetos; con su correspondiente script de control de personaje y cámara.
- Mínimo crear tres tipos de personajes distribuidos por el nivel con los ciclos arriba indicados y su script de AI (Inteligencia Artificial, los eventos de ruta normal, ataque, etc) los cuales dificulten la conclusión del nivel por parte del "Player" o actor principal.
- Se valorará la propuesta general, el acabado (diseño, modelado, texturizado, iluminación, efectos, composición de la escena) y la jugabilidad del juego.

Deberá entregarse con un mínimo de diez días de antelación a la fecha de la prueba conceptual, y se hará una revisión presencial de los archivos de la prueba entre el alumno con un profesor en el centro. No se podrá hacer la prueba conceptual sin aprobar la procedimental.

Prueba conceptual:

- Parte teórica: constará de varias preguntas sobre conceptos relacionados con el módulo y lenguaje de programación (action Script, java Script y C#).
- Parte práctica: realización de un ejercicio que combine varias Unidades del módulo.

3.- BIBLIOGRAFÍA

- Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox Michael Ingrassia (Author)
- Write Your Way into Animation and Games: Create a Writing Career in Animation and Games. Christy Marx
- 3D Game Animation For Dummies. Kelly L. Murdock
- How to Learn Flash and AS3 for Game Development. Michael James Williams
- Unity Game Development Essentials. **Will Goldstone** (Author)

0907

Realización del montaje y postproducción de audiovisuales

1.- TEMARIO

BLOQUE 1:

CONFIGURACIÓN Y MANTENIMIENTO DEL EQUIPAMIENTO DE EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN.

UD 1: Configuraciones y mantenimiento de salas de edición/postproducción video.

UD 2: Configuración y mantenimiento de salas de toma y de postproducción de audio para cine, vídeo y televisión.

BLOQUE II

REALIZACIÓN DEL MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

UD 3: Configuración, Realización y aplicación de operaciones de montaje audiovisual básicas.

UD 4: Configuración, Realización y aplicación de operaciones de montaje audiovisual avanzadas.

BLOQUE III

GENERACIÓN E INTRODUCCIÓN DE EFECTOS DE IMAGEN EN EL PROCESO DE MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN.

UD 5: Aplicación de técnicas y procedimientos de composición multicapa, efectos, grafismo y rotulación.

UD 6: Corrección, Etalonaje, creación de looks y acabados

BLOQUE IV

PREPARACIÓN DE LOS MATERIALES DESTINADOS AL INTERCAMBIO CON OTRAS PLATAFORMAS Y EMPRESAS EXTERNAS.

UD 7: Preparación de soportes y formatos de intercambio de material entre Plataformas y empresas externas.

UD 8: Aplicación de los sistemas y protocolos de intercambio de material gráfico, fotosensible, Subtítulos y postproducción.

BLOQUE V

PROCESOS DE ACABADO EN LA POSTPRODUCCIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

UD 9: Revisión y aplicación de procesos finales de montaje y sonorización.

UD 10: Identificación y aplicación de las técnicas de control de calidad en el montaje, edición y postproducción.

BLOQUE IV

ADECUACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MASTER A LOS DISTINTOS FORMATOS Y TECNOLOGÍAS EMPLEADAS

UD 11: Elaboración del master, copias de explotación y autoría DVD-Bluray.

UD 12: Generación y clasificación de copias de seguridad, duplicados, documentos y datos generados en el proceso de Montaje/postproducción.

2.- MODELO DE EXAMEN y TRABAJOS A REALIZAR

Es indispensable, 15 días antes del examen entregar los siguientes **trabajos**:

1- Demo en vídeo de un video juego original. Calidad HD como para youtube. Audio picos máximos de -3dB

2- Corto o pieza de animación que contenga Planos generales, Planos detalles, Planos Americanos, Primeros planos..... además de planos compuestos, sonido, Foleys editado y post producido. HD h264 Audio picos máximos de -6dB

3- INFOGRAFÍA Toda la necesaria para un programa de televisión ORIGINAL. Es decir:

Cabecera y subcabeceras del programa. Formato: 1920x1080 50i Quicktime codec H264 calidad Optima, Audio picos máximos de -18dB

Faldones animados, en Quicktime movie con el codec de animación calidad 30% salvado en RGB+Alfa -Duración: 1,5 reclamo entrada 3-4 sg depende de las líneas de texto+ 1,5 de salida = total 5-6 segundos.

TRANSICION 1920x1080 25p Quicktime. Codec animación calidad 30%

Las transiciones deberán tener al menos 1 frame en el que ninguno de los pixeles contenga información alfa.

Promo del programa de televisión (ficticio) Imágenes propias . 1920x1080 50i h264 audio picos máximo

-18dB

4 Dos spot publicitarios de 25 segundos

No empiezan ni acaban con fundidos. Duración será de 20 sg. o 25 sg. Ni un frame más ni uno menos. Grabados en vídeo, mínimo de 16 planos. Además de un cierre final realizado en AFTER effects o equivalente. Debe de contener tanto Sonido diegetico como voz en of. El formato será en QT extensión .mov a 50i 1920x1080 -18db códec: H264 calidad 100%

5 Making of Making of de un evento, programa, película. De entre 2 y 3 minutos. HD 25p H264 Audio picos máximo -18dB

6 Trailer de una película (Duración Minuto y medio)

7 Videoclip Con al menos 2 líneas, una en la que se interpreta la canción y otra que paralelamente cuenta una historia. EL videoclip debe de mezclar diferentes técnicas: chroma keys, animaciones, Time lapse , *En HD h264 Audio picos máximos de -6dB.*

8 Autoría de Blue ray Disco Bluera y con menus , submenus y transiciones en vídeo originales cuyo contenido sean los ejercicios solicitados.

9-Trabajo teórico y presentación power point (o equivalente) Sobre formatos y soportes más utilizados para grabación, edición y reproducción de vídeo. Desde SD a 4K, formatos de doble exposición, DCPs mencionando el numero de imágenes por segundo, aspecto de píxel, Codecs (h264, DNxHD, Apple ProRes..) , velocidad de transferencia de datos haciendo hincapié en sus usos y diferencias para posteriormente, en el día del examen realizar una presentación apoyado con videoprojector de entre 10 y 15 minutos de duración.

El **EXAMEN** consta de 3 partes con una duración máxima de 2 horas y media. El centro dispone de PCs, windows, Avid Composer ,Premiere CS6 y After Effects CS 6. EL alumno libre puede traer su equipo para la prueba si lo desea.

Parte 1 Presentación del trabajo teórico (máximo 15 minutos).

Parte 2 Edición y post producción de un vídeo a partir de unos Brutos y una DEMO que indica el resultado solicitado. (Es indispensable venir con Auriculares mini jack).

Parte 3 Realización de una Composición en After effects o equivalente siguiendo un modelo o DEMO.

3.- BIBLIOGRAFÍA y links

- THOMPSON ROY, *Manual del Montaje 1 y 2* , PLOT Ediciones 2001
AMYES, T., *Técnicas de postproducción de audio en vídeo y film*, Editorial I.O.R.T.V. 1992.
AUMONT, J., *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Editorial Paidós Comunicación. 1989.
BARROSO, J., *Introducción a la realización televisiva*, Editorial I.O.R.T.V. 1988.
BETHENCOURT, T., *Sistemas de televisión (clásicos y avanzados)*, Editorial LO.R.T.V. 1991.
BROWNE, S., *El montaje en la cinta de vídeo. Factor básico en la postproducción*, Editorial I.O.R.T.V 1990.
DE BOECK, W, *Televisión digital*, Editorial I.O.R.T.V. 1990.
DELGADO, C., *Formatos de grabación magnética*, Editorial I.O.R.T.V, 1990.
GARCÍA JIMÉNEZ, J., *La imagen narrativa*, Editorial Paraninfo. 1994.
JURGEBSON, A., *La práctica del montaje*, Editorial Gedisa. 1992.
MILLERSON, G., *Técnicas de realización y producción en televisión*, Editorial I.O.R.T.V 1993.
OHANIAN, T., *Digital nonlinear editing*, Editorial Focal Press. 1993.
PAREJA, E., *Código de tiempo SMPTE/EBU*, Editorial I.O.R.T.V. 1993.
PAREJA, E., *Magnetoscopios digitales*, Editorial Marcombo. 1994.
PÉREZ, E., *La calidad y sus medidas en la señal de televisión*, Editorial I.O.R.T.V. 1993.
RATCLIFF, J., *El código de tiempo. Guía de uso*, Editorial I.O.R.T.V. 1995.
RODRÍGUEZ, F...J. y GARCÍA, A., *Videosedición Digital*, Editorial Paraninfo. 1998.
REISZ, K., *Técnica del montaje*, Editorial Taurus. 1967.
SÁNCHEZ-BIOSCA, V., *Teoría del montaje cinematográfico*, Ediciones Textos Filmoteca, Generalitat Valenciana. 1991.

- TODOROVIC, A. y KLAJN, R., *Tecnología de la grabación magnética de vídeo profesional*, Editorial I.O.R.T.V 1991.
- VILLAIN, D., *El montaje*, Editorial Cátedra. 1994.
- WATKINSON, J., *El arte del vídeo digital*, Editorial I.O.R.T.V. 1992.
- WATKINSON, J., *El arte del audio digital*, Editorial I.O.R.T.V. 1992.
- WHITE, G., *Técnicas del vídeo*, Editorial I.O.R.T.V. 1991.
- ROY THOMPSON, *Manual de montaje I*, Ediciones PLOT, 2001.
- ROY THOMPSON, *Manual de montaje II*, Ediciones PLOT, 2001.
- PEDRO DEL REY DEL VAL, *Montaje una profesión de cine*. Editorial Ariel S.A. 2002.
- KAREL REISZ, GAVIN MILLAR, *Técnica del montaje cinematográfico*, Plot Ediciones 2003
- VICENT PINEL, *El montaje, el espacio y el tiempo del film*. Editorial Paidós Ibérica, 2004.
- SAM KAUFFMANN, *Edición de vídeo con Avid Media Composer*, Anaya multimedia, 2010.

http://es.wikipedia.org/wiki/Comercial_de_televisi%C3%B3n

<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-05-perez.pdf>

<http://comicpublicidad.blogspot.com.es/2009/02/como-hacer-un-spot-de-tv.html>

<http://es.slideshare.net/gbookman00/como-hacer-un-spot-para-tv>

<http://www.oblicua.es/publicidad/publicidad-tv-television.htm#tatele>

<http://www.locutortv.es/spots.htm>

https://www.youtube.com/watch?v=mvs3MDN_7P0

http://debolex.com/index_wp.php/archives/category/video/orain

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/otros-documentales/otros-documentales-dos-platos-micro-30-anos-hip-hop-espana-comienzo/3011040/>

https://www.youtube.com/watch?v=NOUH_d97iFo&index=1&list=PLo1UKooUYadJAEyGIt7apoOKOv4x4BH6j

<https://www.youtube.com/watch?v=Rj1ozIEvZDQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=7CwZYqZp5lY>

<http://newtek.com/products/tricaster-mini/virtual-set-gallery.html>

<http://www.newtek.com/vse>

<https://gochroma.wordpress.com/2012/07/19/creacion-del-escenario-virtual-paso-a-paso-con-adobe-photoshop-y-importacion-y-ajuste-de-las-capas-en-virtual-set-editor-exportacion-para-tricaster/>

<https://www.youtube.com/watch?v=LfR66bPPLxI>

http://www.exitae.es/blog/audiovisuales/los-decorados-virtuales-television_435

<http://www.virtualsets.es/>

<http://iivikitv.wikispaces.com/file/view/Sets+virtuales-Osjanny+Montero+Gonz%C3%A1lez.pdf>

<http://www.taringa.net/comunidades/adobe-after-affects/2843189/Set-Virtuales-para-AfterEffect.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=mbMpTWTXKJU>

<https://www.youtube.com/watch?v=tGQ9eDfe9v4>

<https://www.youtube.com/watch?v=3kzKhedIX1o>

<https://www.youtube.com/watch?v=X7LIRgJu780>

http://es.wikipedia.org/wiki/Comercial_de_televisi%C3%B3n

<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-05-perez.pdf>

<http://comicpublicidad.blogspot.com.es/2009/02/como-hacer-un-spot-de-tv.html>

<http://es.slideshare.net/gbookman00/como-hacer-un-spot-para-tv>

http://www.118media.es/servicios/videos-pymes/?gclid=CJqA0_vHkcYCFsUuwwdwwcAjA

<http://www.escriitores.org/index.php/herramientas-de-promocion/1274-icomo-promocionar-un-libro>

<http://www.lowmedia.es/portfolio/>

E200 Inglés técnico

1.- TEMARIO

U.D.1	Respuesta a una demanda de empleo -Elaboración del CV -Carta de presentación y e-mail
U.D.2	Análisis y utilización de la terminología pertinente en textos específicos del sector. / Actividad relacionada con el Ciclo.
U.D.3	Búsqueda e identificación de información en páginas web relacionadas con el sector : Presentación oral

2.- MODELO DE EXAMEN

- Examen escrito donde se valorará el vocabulario y terminología propia de la especialidad, además del vocabulario relacionado con las ofertas de empleo. (70%)

- Elaboración de un PowerPoint o Prezi y posterior presentación oral de un tema relacionado con la especialidad (30%)

Tipo de preguntas:

- Preguntas tipo test (multiple choice)
- Rellenar huecos (fill in the gaps)
- Relacionar palabras con sus definiciones o viceversa
- Sinónimos y antónimos
- Traducción
- Completar frases
- Responder a preguntas.

3. - BIBLIOGRAFÍA

- Get that job: BBC Learning English (Internet)
- Textos tomados de Internet
- Libros técnicos relacionados con la especialidad

1094 **Formación y orientación laboral**

1.- TEMARIO

UNIDADES DIDÁCTICAS	
UD. 1	EQUIPOS DE TRABAJO
UD. 2	PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES - Trabajo y Salud - Evaluación de Riesgos - Primeros Auxilios
UD. 3	RELACIONES LABORALES Y SEGURIDAD SOCIAL - Relaciones laborales - Seguridad Social
UD. 4	REPRESENTACIÓN EN LA EMPRESA, NEGOCIACIÓN COLECTIVA Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.
UD. 5	EL MERCADO LABORAL Y LA BÚSQUEDA DE EMPLEO.

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba escrita para evaluar las competencias técnicas:

- Conceptos: preguntas de tipo test; cada pregunta contestada correctamente se califica con 1 punto, la respuesta incorrecta restará resta 0,5 puntos, las preguntas en blanco no puntúan
- Procedimientos: preguntas y/o ejercicios prácticos (cumplimentar un nómina, cálculo de prestaciones por incapacidad temporal, contratos, evaluación de riesgos...)

Para aprobar el examen es necesario tener superada tanto la parte conceptual como la parte procedimental de manera independiente.

3.- BIBLIOGRAFÍA

Para la elaboración de la prueba escrita se tomará como referencia el libro de texto:

Formación y Orientación Laboral

Editorial: MACMILAN

ISBN: 978-84-16092-41-3

http://noticias.juridicas.com/base_datos/Laboral/561075-rdleg-2-2015-de-23-oct-aprueba-el-texto-refundido-de-la-ley-del-estatuto.html

http://www.seg-social.es/Internet_1/LaSeguridadSocial/Quienessomos/InstitutoNacionalde29413/index.htm

<http://www.empleo.gob.es/es/informacion/contratos/>

1095
Empresa e iniciativa emprendedora
1.- TEMARIO

UNIDADES DIDÁCTICAS	
UD. 1	EMPRENDIMIENTO E INICIATIVA EMPRENDEDORA
UD. 2	LA IDEA Y LA EMPRESA
UD. 3	DESARROLLO DEL PROYECTO EMPRESARIAL
UD. 4	EL MERCADO Y EL ENTORNO DE LA EMPRESA
UD. 5	RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y FINANCIEROS. FUENTES DE FINANCIACIÓN
UD. 6	EL MARKETING
UD. 7	LA FORMA JURÍDICA, TRÁMITES DE CONSTITUCIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE LA EMPRESA
UD. 8	ANÁLISIS ECONÓMICO FINANCIERO
UD. 9	OBLIGACIONES FISCALES, LABORALES Y MERCANTILES

2.- MODELO DE EXAMEN

Prueba escrita para evaluar las competencias técnicas:

- Conceptos: preguntas de tipo test; cada pregunta contestada correctamente se califica con 1 punto, la respuesta incorrecta restará resta 0,5 puntos, las preguntas en blanco no puntúan
- Procedimientos: preguntas y/o ejercicios prácticos (contenido de las diferentes fases de un plan de empresa, elaboración de un balance y de una cuenta de resultados...)

Para aprobar el examen es necesario tener superada tanto la parte conceptual como la parte procedimental de manera independiente.

3.- BIBLIOGRAFÍA

Para la elaboración de la prueba escrita se tomará como referencia el libro de texto:

Empresa e Iniciativa Emprendedora

Editorial: MACMILLAN

ISBN: 978-84-15656-40-1

http://www.bizkaia.net/home2/temas/detalledepartamento.asp?tem_codigo=5&idioma=CA&dpto_biz=5&codpath_biz=5

<http://www.empleo.gob.es/es/informacion/contratos/>