

Este profesional será capaz de:

- 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 exigibles a nivel profesional.
- 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.

Duración:

2.000 horas: 2 cursos académicos, incluida la Fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres.

Plan de estudios:

Denominación del módulo	Curso 1º	Curso 2º		Duración del currículo Horas lectivas	Créditos ECTS
	3 trimestres (Horas semanales)	2 cuatrimestres (Horas semanales)	Horas		
Dibujo aplicado a la animación	6			200	12
Formación y orientación laboral	2			65	4
Fotografía	2			65	4
Fundamentos de la representación y la expresión visual	4			135	8
Historia de la animación	3			100	6
Lenguaje y tecnología audiovisual	8			265	18
Medios informáticos	3			100	6
Teoría de la imagen	2			65	4
Guion y estructura narrativa		4		110	6
Informática aplicada a la animación		4		110	6
Iniciativa emprendedora		2		55	3
Lengua extranjera profesional		2		55	3
Proyectos de animación		10		245	18
Técnicas de animación		8		180	10
Suma de horas	30	30		1750	
Proyecto integrado			50	50	7
Fase de formación práctica			200	200	5
TOTALES				2000	120

Referencia legislativa

Enseñanzas Mínimas del título:

[Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre](#)

Currículo de la Comunidad de Madrid:

[Decreto 125/2022, de 7 de diciembre](#)

Pruebas de acceso:

[Decreto 187/2021, de 21 de julio](#)

Acceso a este ciclo

Para el acceso a los ciclos formativos de grado superior se necesita, con carácter general, un requisito académico y superar una prueba específica de acceso.

1. Requisitos académicos:

Para acceder a estas enseñanzas es necesario estar en posesión del título de:

- Bachiller más prueba específica.
- Técnico o Técnico Superior de las enseñanzas de Formación Profesional más prueba específica.
- Técnico o Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño sin prueba específica.
- Graduado en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos correspondiente al plan de estudios de 1963 o del plan experimental.
- Titulación universitaria o equivalente.

2. Exenciones prueba específica:

Estarán exentos de realizar la prueba específica de acceso quienes cumplan con alguno de los siguientes requisitos académicos:

- Estar en posesión de un título de Técnico o de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño.
- Estar en posesión de alguna de las siguientes titulaciones:
 - a) Título de Bachiller, modalidad de artes, o de Bachillerato artístico experimental.
 - b) Una titulación oficial de enseñanzas artísticas superiores o de enseñanza universitaria en alguna de las siguientes disciplinas de ámbito artístico: artes plásticas, diseño, conservación y restauración de bienes culturales, bellas artes o arquitectura.
- Tener experiencia laboral de, al menos, un año, relacionada directamente con las competencias profesionales del ciclo formativo de grado superior al que se quiere acceder, debiendo aportar, al menos, la siguiente documentación: Certificación acreditativa de la experiencia o vida laboral, en la que conste específicamente la duración del contrato, la actividad desarrollada y el periodo de tiempo en el que se ha realizado dicha actividad. En el caso de trabajadores por cuenta propia, certificación de alta en el censo de obligados tributarios.

3. Acceso sin requisitos académicos:

Podrán acceder al grado superior de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño, sin estar en posesión de los requisitos académicos de acceso, quienes acrediten, mediante la superación de una prueba de acceso poseer la madurez en relación con los objetivos de Bachillerato, además de la prueba específica que permita demostrar las aptitudes necesarias para cursar con aprovechamiento las enseñanzas de que se trate, y tengan como mínimo diecinueve años en el año de realización de la prueba.

4. Prueba específica de acceso:

La prueba específica establecida en el Decreto 187/2021, de 21 de julio, comprende tres ejercicios:

- Primer ejercicio: desarrollo por escrito de las cuestiones que se formulen sobre Historia del Arte, a partir de un texto escrito y/o la documentación gráfica que se facilite.
- Segundo ejercicio: realización de un dibujo artístico a partir de un modelo del natural.
- Tercer ejercicio: realización, a partir de un texto propuesto, de una composición gráfica.

Acceso con este título a otros estudios superiores

- A las enseñanzas universitarias oficiales de grado que se determinen según la rama de conocimiento.
- Acceso directo a los estudios superiores de Diseño, a los estudios superiores de Artes Plásticas y a las enseñanzas de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.
- Si tras obtener el título de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño estudias enseñanzas universitarias de grado, o artísticas superiores, podrás obtener el reconocimiento de un máximo del 60% de los créditos ECTS de estas enseñanzas.

Otros títulos relacionados e implantados en la Comunidad de Madrid

- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Cómic
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Fotografía
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Audiovisual
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Impresa
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica Interactiva
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Gráfica publicitaria
- Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Ilustración

Puestos de trabajo y ocupaciones para las que cualifica el título

- 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.