

3D

3D Animazioak, jokoak eta ingurune elkarreragileak

GOI-MAILA
2000 ORDU



LANBIDE-PROFILA

Gure ikasleek 3D edukien ekoizpeneko katearen atal guztiak ikasiko dituzte. Ikus-entzunezko, bideo-jokoen zein aplikazio elkarreragileetarako. Sektorean urteak daramatzaten profesionalen eskutik, hurrengo erramintak erabiltzen ikasiko dut: Blender, Unity, Da Vinci Resolve, Fusion, Krita, Cura, Gimp, Zbrush C.M. Horretaz gain, Unity ingurune elkarreragilea erabilia, C#-en programatzen ikasiko dute, PC, zein errealitate birutala, HTC VIVE, Oculus eta android mugikorrenzako aplikazioak sortzen.

LAN IRTEERAK

- 2D eta 3D animatzailea.
- Ikus-entzunezko multimedia-aplikazio eta produktuen garatzailea.
- 3D modelatzailea.
- Grafista digitala.
- Eremu birtualen sortzailea.
- 3D efektu berezietako teknikaria.
- Ikus-entzunezko multimedia-integratzailea.
- Ikus-entzunezko multimedia-eduki elkarreragile eta ez-elkarreragileen editorea.
- Multimedia-sistema eta errealizazioko teknikaria.

LPK-PRAKTIKAK EGITEKO ENPRESA KOLABORATZAILEAK

- Beitu
- Biok
- Katue Studios
- Solid-virtual
- Trison Necsum
- Jokoga Interactive
- Ludus
- Tecnalia
- Baleuko
- EduJoy
- Binary Soul
- JNA
- Ingeteam
- Gamera nest
- Nexus Audiovisual

ZIKLO HAU BUKATU ETA GERO?

5 Aukera:

- 1-Lanean hasi.
- 2-HARROBIAko beste ziklo batean jarraitu, balio anitzeko lan profila lortzeko.
 - Bideojokoen eta Errealitate Birtualaren garapenerako Espezializazio-Kurtsua
 - Marketina eta Publizitateko goi maila (bideojokogintzan demanda handia).
- 3-Beste ikastetxe bateko beste ziklo batean jarraitu.
- 4-Profesionaltasun ziurtagiriak, "Irudi eta Soinua" familian.
- 5-Enpresa bat sortu edota Freelance modura zerbitzuak eskeini.

IRAKASTEKO METODOLOGIA

ETHAZI eredu: Erronketan oinarritutako ikaskuntza kolaboratiboa

- Irakaslea → Coach bihurtzen da.
- Klase teorikoak → Klase praktikoak erronketan oinarrituta
- Banakako lana → Talde-lana.
- Azterketak → Konpetenzien garapena.

ERASMUS +

Heziketa zikloko bigarren mailan aukera dago LPK-praktikak atzerrian egiteko: Frantzia, Austria, Italia edo Portugal.

IKASKETA PLANA

1-MAILA

- Animaziorako diseinua, marrazketa eta modelatzea.
- 2D eta 3D elementuen animazioa.
- 2D eta 3D kolorea, argiztapena eta akaberak.
- Multimedia-proiektu elkarreragileen errealizazioa.
- Laneko prestakuntza eta orientabidea.

2-MAILA

- Ikus-entzunezko 2D eta 3D animazio-proiektuak.
- Jokoen eta ingurune elkarreragileen proiektuak.
- Gailu anitzeko ingurune elkarreragileen garapena.
- Ikus-entzunezkoen muntaketa eta postproduzioa egitea.
- Ingeles teknika.
- 3D animazioen, jokoen eta ingurune elkarreragileen proiektua.
- Enpresa eta ekimen sortzailea.
- Lantokiko Prestakuntza (LPK-praktikak).

HARROBIA +

Tutoretza

Ikasleen jarraipena

Orientazio-Zerbitzua

Banakakoa-Enplegu Agentzia

LH Duala

Lan eginez ikasi

Hizkuntzak

C1/HABE-Ingelesa

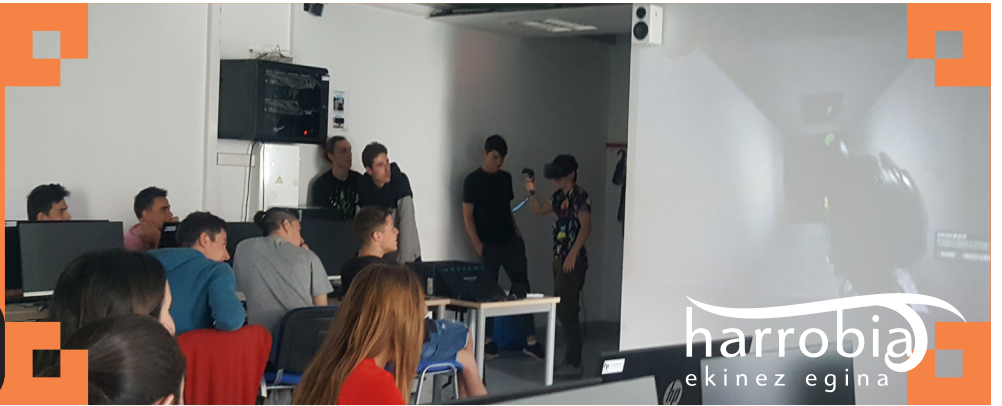
Beste aukera batzuk

Ekintzaitetza (Urrats Bat)
Play Station-Proiektua
Heziketa Osagarria

3D

Animaciones 3D, juegos y entornos interactivos

**GRADO SUPERIOR
2000 HORAS**



harrobia
ekinez egina

PERFIL PROFESIONAL

Nuestro alumnado aprenderá la cadena de producción completa para la creación de videojuegos, animaciones 3D y aplicaciones interactivas. Aprenderán a utilizar las siguientes herramientas de la mano de profesionales con años de experiencia en el sector : Blender, Unity, Da Vinci Resolve, Fusion, Krita, Cura, Gimp, Zbrush C.M.

Además, aprenderán a programar en C#, en el entorno Unity 3D, realizando aplicaciones para PC, realidad virtual, htc, vive, oculus, móviles android, etc.

SALIDAS PROFESIONALES

- Técnica o técnico en modelado 3D.
- Técnica o técnico en texturizado 3D.
- Técnica o técnico en animación 3D.
- Técnica o técnico en iluminación 3D.
- Técnica o técnico en edición de vídeo.
- Técnica o técnico en VFX y post producción.
- Técnica o técnico en programación de videojuegos.
- Técnica o técnico en programación de VR y AR.

EMPRESAS COLABORADORAS PARA REALIZAR LAS PRÁCTICAS-FCT

- Beitxu
- Biok
- Katue Studios
- Solid-virtual
- Trison Necsum
- Jokoga Interactive
- Ludus
- Tecnalía
- Baleuko
- EduJoy
- Binary Soul
- JNA
- Ingeteam
- Gamera nest
- Nexus Audiovisual

¿Y DESPUÉS DE TERMINAR EL CICLO?

5 Posibilidades:

- 1- Empezar a trabajar.
- 2- Continuar en otro ciclo de HARROBIA para mejorar la polivalencia del perfil profesional.
 - Curso de Especialización de Desarrollo de videojuegos y Realidad Virtual
 - Grado Superior en Marketing y Publicidad (alta demanda en el sector videojuegos).
- 3- Continuar en otro ciclo en otro centro.
- 4- Certificados de profesionalidad de "Imagen y Sonido".

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Modelo ETHAZI: aprendizaje colaborativo basado en retos

- Profesorado → Se convierte en Coach.
- Clases teóricas → Clases prácticas en base a retos.
- Trabajo individual → Trabajo en equipo.
- Exámenes → Desarrollo de competencias.

ERASMUS +

En el segundo curso formativo existe la posibilidad de realizar las prácticas-FCT en Francia, Austria, Italia o Portugal.

PLAN DE ESTUDIOS

1-CURSO

- Diseño, dibujo y modelado para animación.
- Animación de elementos 2D y 3D.
- Color, iluminación y acabados 2D y 3D.
- Realización de proyectos multimedia interactivos.
- Formación y orientación laboral.

2-CURSO

- Proyectos de animación audiovisual 2D y 3D.
- Proyectos de juegos y entornos interactivos.
- Desarrollo de entornos interactivos multidispositivo.
- Realización del montaje y postproducción de audiovisuales.
- Inglés técnico.
- Proyecto de animaciones 3D, juegos y entornos interactivos.
- Empresa y iniciativa emprendedora.
- Formación en centros de trabajo (prácticas-FCT).

HARROBIA +

Tutoría

Seguimiento al alumnado

Servicio de Orientación

Individualizado-Empleo

FP DUAL

Estudiar trabajando

Idiomas

C1/HABE-Inglés

Otras oportunidades

Emprendizaje (Urrats Bat)
Proyecto-Play Station
Curso Complementario