

3D Animazioak, jokoak eta ingurune elkarreragileak



Bideo-jokoen eta Errealitate Birtualaren Garapena



GOI-MAILA ZIKLOA + ESPEZIALIZAZIOA
2000 ORDU + 990 ORDU



LANBIDE-PROFILA

Gure ikasleek 3D edukien ekoizpeneko katearen atal guztiak ikasiko dituzte. Ikus-entzunezko, bideo-jokoen zein aplikazio elkarreragileetarako. Sektorean urteak daramatzaten porfesionalen eskutik, hurrengo erramintak erabiltzen ikasiko dute: Blender, Unity, Da Vinci Resolve, Fusion, Krita, Cura, Gimp, Zbrush, Unreal eta 3D FDM inpresio prozesuak. Horretaz gain, Unity ingurune elkarreragilea erabiltzaile, C#-en programatzen ikasiko dute hauentzako aplikazioak sortzen: PC, errealitate birtuala, HTC Vive, Oculus, android mugikorrak, eta abar.

LAN-IRTENBIDEAK

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

PRESTAKUNTZA ENPRESAN

- | | | | |
|------------|-----------|-----------------|------------------|
| • Tecnia | • AVRIX | • Dibulitoon | • IIS BioCruces |
| • Ingeteam | • Baleuko | • Trison Necsum | • Pixel Sistemas |
| • ITP | • Beitxu | • VirtualWare | • Ludus Global |
| • Virtual4 | • JMA | • VRAINHAX | • Tell me wow |

ZIKLO HAU BUKATU ETA GERO

- Unibertsitateko gradu bat ikastea: Ikus-entzunezko Komunikazioa...
- HARROBIAko beste goi-mailako ziklo bat ikastea:
 - Marketina eta Publizitatea.
- Beste ikastetxe bateko goi-mailako ziklo bat ikastea.
- Profesionaltasun-ziurtagiriak egitea (Irudia eta Soinua).
- Besteren kontura edo Freelance moduan lan egitea.
- Zure enpresa sortzea.

IRAKASTEKO METODOLOGIA

ETHAZI eredu: erronketan oinarritutako ikaskuntza kolaboratiboa

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

IKASKETA PLANA

1-MAILA

- 1086 Animaziorako diseinua, marrazketa eta model. (198h)
- 1087 2D eta 3D animazioa eta elementuak (231h)
- 1088 2D eta 3D kolorea, argiztapena eta akaberak (198h)
- 1090 Multimedia-proiektu elkarreragileen errealizazioa (231h)
- 1709 Enplegurako ibilbide pertsonala I (120h)
Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (128h)

2-MAILA

- 0907 Ikus-entzunezkoen (I-E) muntaketa eta postprodukzioa egitea (140h)
- 1085 Ikus-entzunezko 2D eta 3D animazio-proiektuak (100h)
- 1089 Joko eta ingurune elkarreragileen proiektuak (100h)
- 1091 Gailu anitzeko ingurune elkarreragileen garapena (160h)
- 0156 Ingeles profesionala (63h)
- 1664 Produkzio-sektoreei aplikatutako digitalizazioa (63h)
- 1708 Produkzio-sistemari aplikatutako jasagarritasuna (42h)
- 1710 Enplegurako ibilbide pertsonala II (63h)
Hautazko modulua (84h)
- 1093 Modulu arteko proiektua (50h)
Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (480h)

3-MAILA ESPEZIALIZAZIOA

- 1086 Bideojokoen programazioa eta motorrak (140h)
- 1087 Diseinu grafikoa 2Dn eta 3Dn (160h)
- 1088 Sareko programazioa eta adimen artifiziala (100h)
- 1090 Errealitate birtuala eta errealitate areagotua (100h)
- 1709 Diseinu, kudeaketa, argitalpena eta produkzioa (100h)
Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (300h)

HARROBIA +

Tutoretza

Orientazio-Zerbitzua

Ikastaroak: Euskara (C1) + Ingelesa (B2)

Prestakuntza Dual Intentsiboa

Erasmus +

Aukera gehiago

Enplegu Agentzia
Lehen Aukera
Urrats Bat