



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

MOTION GRAPHICS CON AFTER EFFECTS APLICADO AL MUNDO DEPORTIVO Y SUS REDES SOCIALES (NIVEL BÁSICO)

Junio 2024

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	MOTION GRAPHICS CON AFTER EFFECTS APLICADO AL MUNDO DEPORTIVO Y SUS REDES SOCIALES (NIVEL BÁSICO)
Familia Profesional:	IMAGEN Y SONIDO
Área Profesional:	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
Código:	IMSV0086
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Aplicar las herramientas de animación Motion Graphics con After Effects al mundo deportivo y sus Redes Sociales.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOS MARCADORES DEPORTIVOS	3 horas
Módulo 2	MOTION GRAPHICS CON AFTER EFFECTS APLICADO AL MUNDO DEPORTIVO	42 horas
Módulo 3	VIDEO MARCADORES Y REDES SOCIALES DEPORTIVAS	5 horas

Modalidades de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total 50 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -Certificado de profesionalidad de nivel 1 -Título Profesional Básico (FP Básica) -Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente -Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente -Certificado de profesionalidad de nivel 2 -Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio
Experiencia profesional	No se requiere
Otros	*En el caso de no disponer de la titulación requerida se podrá acceder a la formación siempre que se demuestre a través de una entrevista o prueba que se disponen de las aptitudes

Otros	necesarias para realizar la Formación con total aprovechamiento.
-------	--

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -Diplomado/Licenciado, Ingeniero, Arquitecto u otros títulos equivalentes, en el ámbito de Imagen y Sonido. -Técnico superior de Formación Profesional en la familia profesional de Imagen y Sonido.
Experiencia profesional mínima requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - 1 año de experiencia profesional relacionada con el Sector Audiovisual ó 2 años de experiencia profesional en el supuesto de no disponer de una titulación requerida.
Competencia docente	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -300 horas de impartición en los últimos 7 años. -60 horas de impartición relacionada con los contenidos formativos. -80 horas de formación metodológica

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m ² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m ²	2.4 m ² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa. <p>Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hardware

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Procesador: i7 o similar (AMD)- Memoria RAM 32 GB- Disco duro 1TB- Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps- Tarjeta gráfica 4 GB RAM.- Tarjeta de sonido- Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 24"- Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa:<ul style="list-style-type: none">-After effects-Suite Adobe |
|--|--|

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA
- 29311040 CREATIVOS DE HISTORIETAS Y/O DIBUJOS ANIMADOS
- 38311130 TÉCNICOS EN GRABACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES DE IMAGEN

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOS MARCADORES DEPORTIVOS

OBJETIVO

Familiarizarse con el entorno de los video marcadores y explorar los utilizados en el mundo deportivo haciendo hincapié en los enfocados al baloncesto.

DURACIÓN:

3 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con los videos marcadores:

- Tipos de pantalla.
- Utilidades.
- Calidad en la visualización.
- Clasificación.
- Marcadores más habituales.

Reconocimiento de los videos marcadores deportivos:

- Tipo de imágenes.
- Estadísticas.
- Video marcadores en el baloncesto.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad analítica para diferenciar los distintos elementos que intervienen en la creación de video marcadores.
- Interés por el mundo del deporte en especial por el baloncesto.

OBJETIVO

Manejar After Effects en la creación de animaciones con Motion Graphics aplicadas a videos marcadores deportivos.

DURACIÓN:

42 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con el entorno de After Effects:

- Espacio de trabajo.
- Comienzo de un proyecto: importación de archivos, composición y precomposición.

Elaboración de animaciones con After Effects:

- Movimiento de elementos gráficos (imágenes prediseñadas, fotos, videos y otros).
- Movimiento de elementos gráficos utilizando formas vectoriales.

Utilización de máscaras y capas:

- Formas, texto y sólidos.
- Creación de transiciones.

Utilización de objetos nulos como ayudantes en las animaciones:

- Agrupación de movimientos con objetos nulos y precomposiciones.

Utilización de efectos:

- Utilización de efectos básicos para textos y formas.

Simulación de emisión en Video Marcador:

- Exportación de archivo.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo de la capacidad creativa para aplicar herramientas de Motion Graphics al mundo deportivo.
- Capacidad para analizar las capacidades personales adecuadas para abordar con éxito la creación de Motion Graphics.
- Actitud proactiva para abordar posibles incidencias en el proceso de elaboración de animaciones con After Effects.
- Interés por el mundo del deporte en especial por el baloncesto

OBJETIVO

Comprender la importancia de los video marcadores como medio de información para el público asistente, valorando el impacto e influencia de su aplicación a las redes sociales

DURACIÓN:

5 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas**Familiarización con los videos marcadores y las redes sociales:**

- Formatos y tiempos de metraje.
- Creación de loops de video.

Valoración del impacto de las Redes sociales en el deporte:

- Imagen gráfica de los clubes aplicada a las RRSS en formato video.

Valoración de la influencia de las Redes sociales en el mundo del deporte:

- Branding de los clubes aplicados con motion graphics como atractivo para sus followers.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Interés por el mundo del deporte en especial por el baloncesto.
- Interés por las redes sociales como herramienta para impulsar los eventos deportivos.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.

Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.

La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.

Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.

La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.