



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

ANIMACIÓN MULTIPLATAFORMA CON ADOBE ANIMATE

Enero 2024

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	ANIMACIÓN MULTIPLATAFORMA CON ADOBE ANIMATE
Familia Profesional:	ARTES GRÁFICAS
Área Profesional:	DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA
Código:	ARGG0014
Nivel de cualificación profesional:	3

Objetivo general

Diseñar animaciones vectoriales interactivas mediante la herramienta de software Animate, para múltiples plataformas.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	Contextualización de la industria de la animación	9 horas
Módulo 2	Configuración e interfaz del proyecto	11 horas
Módulo 3	Documentos de organización	13 horas
Módulo 4	Elementos multimedia	14 horas
Módulo 5	Edición de Medios Digitales	13 horas

Modalidades de impartición

Presencial

Teleformación

Duración de la formación

Duración total en cualquier modalidad de impartición 60 horas

Teleformación Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none">-Título de Bachiller o equivalente-Título de Técnico Superior (FP Grado superior) o equivalente-Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Superior-Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad-Certificado de profesionalidad de nivel 3-Título de Grado o equivalente-Título de Postgrado (Máster) o equivalente
Experiencia profesional	No se requiere

Otros	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando el aspirante no disponga del nivel académico mínimo o de la experiencia profesional, demostrará conocimientos y competencias suficientes para participar en el curso con aprovechamiento mediante una prueba de acceso.
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	<p>Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. • Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.
Experiencia profesional mínima requerida	<ul style="list-style-type: none"> • Se requiere 1 año en el ámbito de Artes gráficas. en caso de disponer de formación. • Se requiere 3 años en el ámbito de Artes gráficas. en caso de no disponer de formación.
Competencia docente	<p>Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Será necesario tener formación metodológica o experiencia docente. • Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para la Ocupación. • Máster Universitario de Formador de Formadores u otras acreditaciones oficiales equivalentes.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² 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. <ul style="list-style-type: none"> • Software específico Adobe Animate ara el aprendizaje de cada acción formativa.

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.

Características

- La impartición de la formación mediante aula virtual se ha de estructurar y organizar de forma que se garantice en todo momento que exista conectividad sincronizada entre las personas formadoras y el alumnado participante así como bidireccionalidad en las comunicaciones.
- Se deberá contar con un registro de conexiones generado por la aplicación del aula virtual en que se identifique, para cada acción formativa desarrollada a través de este medio, las personas participantes en el aula, así como sus fechas y tiempos de conexión.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura:**

Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

- a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios
- b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs,

Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.

- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats

- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Vinculaciones con capacitaciones profesionales

La presente formación está orientada hacia la preparación de la certificación oficial Adobe Certified Professional.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 27131015 DISEÑADORES DE PÁGINAS WEB
- 24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

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: Contextualización de la industria de la animación

OBJETIVO

Identificar conceptos fundamentales relacionados con el trabajo con compañeros y clientes, así como conocimientos fundamentales legales, técnicos y relacionados con el diseño.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

9 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- **Identificación del propósito, público y necesidades del público para preparar contenido.**
 - Contenido: el propósito, el público, las necesidades del público, la experiencia del usuario y un diseño adecuado para los dispositivos objetivo.
 - Requisitos para proyectos/publicaciones al crear animaciones y contenido interactivo.
- **Comunicación en el diseño.**
 - Técnicas para comunicar ideas sobre planes de diseño con compañeros y clientes.
 - Conceptos básicos de la gestión de proyectos.
- **Determinación del tipo de copyright, permisos y licencias necesarias para utilizar contenido específico.**
 - Consideraciones legales y éticas para utilizar contenido de terceros, tales como copyright (copyright), permisos y licencias.
 - El proceso para obtener los permisos para utilizar imágenes de personas y ubicaciones.
- **Identificación de la terminología clave relacionada con la animación y los medios interactivos.**
 - Terminología de animación.
 - Medios interactivos.
 - Términos clave relacionados con la animación multiplataforma.
- **Aplicación del conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas utilizadas en la industria.**
 - Los elementos y principios del diseño y las técnicas de diseño habituales.
 - Ajustes tipográficos habituales para crear contraste, jerarquía y legibilidad mejoradas.

- **Aplicación del conocimiento de los principios de la animación y medios interactivos.**

- Los principios comunes de la animación.
- Los principios de los medios interactivos.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Interés por conocer el origen y evolución de la industria de la animación.
- Concienciación de los tipos de público que visualizan animaciones y contenidos interactivos.
- Asimilación de la importancia de las relaciones con los compañeros y clientes en el proceso de elaboración de un diseño.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: Configuración e interfaz del proyecto

OBJETIVO

Configurar la interfaz del programa para ayudar a un flujo de trabajo eficiente y eficaz, así como conocimientos sobre la importación de setos digitales para un proyecto.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

11 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- **Creación de un documento con la configuración adecuada para proyectos multimedia.**
 - Documento nuevo con la configuración adecuada para un proyecto nuevo.
 - La configuración del documento para necesidades específicas del proyecto.
- **Personalización del espacio de trabajo de la aplicación y uso de ayudas visuales para su diseño.**
 - Elementos y personalice el espacio de trabajo de Animate.
 - Las preferencias de la aplicación.
 - Navegación por un documento.
 - La barra de herramientas y las herramientas de la línea de tiempo.
 - Uso de reglas, guías y cuadrículas.
- **Gestión de activos en un proyecto.**
 - Medios de diversas fuentes.
 - Los activos en un proyecto Animate.
 - Medios externos.
- **Gestión de colores, muestras, degradados y pinceles.**
 - El color de relleno y trazo activos.
 - Degradado.
 - Muestras.
 - Pinceles.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Adquisición de habilidades de efectos visuales que permita la configuración adecuada para proyectos multimedia.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: Documentos de organización

OBJETIVO

Utilizar la estructura de la composición, tales como las capas, y la gestión de la estructura de la composición para un eficiente flujo de trabajo.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

13 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- **Utilización del tablero Timeline para organizar el contenido en el espacio y el tiempo.**
 - Gestión y organización de capas.
 - Diferentes tipos de capas en el panel Layers.
 - El contenido a lo largo del tiempo.
- **Modificación de la visibilidad de una capa mediante la transparencia y las máscaras.**
 - Ajuste de la visibilidad y la transparencia de una capa.
 - Uso de máscaras.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Conciencia de la importancia de mantener un entorno ordenado y estructurado en Adobe Animate.
- Asimilación de las habilidades de efectos visuales utilizados en la composición de la estructura.

OBJETIVO

Identificar las herramientas básicas y funcionalidades de la aplicación, así como herramientas que afecten a la presentación de los elementos del documento.

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

14 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- **Utilización de herramientas y características básicas para la creación y modificación de elementos vectoriales.**
 - Gráficos vectoriales con una variedad de herramientas.
 - Gráficos vectoriales mediante una variedad de herramientas **vectoriales**.
- **Manipulación texto utilizando la configuración adecuada.**
 - Herramientas de letra para añadir tipografía a un proyecto.
 - La configuración de los caracteres.
 - La configuración del párrafo.
 - Conversión de texto en gráficos.
 - Las áreas de Dynamic Text e Input Text.
- **Gestión de selecciones.**
 - La selección de diversas herramientas.
 - Las selecciones mediante diversos métodos.
 - Agrupaciones o desagrupaciones de las selecciones.
- **Utilización de técnicas básicas para manipular gráficos y medios digitales en una animación.**
 - Movimiento de objetos, selecciones, grupos, símbolos o elementos gráficos.
 - La cámara para modificar la vista del documento.
 - Métodos y herramientas básicas de autocorrección.
 - Gráficos vectoriales utilizando diversas técnicas.
 - Ajuste del aspecto de los objetos.
 - Conversión entre mapas de bits y vectores
- **Modificación del aspecto de los elementos de diseño mediante efectos y estilos gráficos.**
 - Efectos para modificar instancias de símbolos.
 - Filtros.
- **Creación y modificación de animaciones.**
 - Transformaciones mediante fotogramas clave.
 - Técnicas fotograma a fotograma e interpolación.
 - Símbolos para la animación.
- **Aplicación de la adición del contenido interactivo o dinámico a un documento**
 - Elementos interactivos en su documento.
 - Elementos de texto interactivos mediante código.
 - Código
- **Gestión de la configuración de audio y vídeo en un proyecto.**
 - Audio en un proyecto.
 - Vídeo en un proyecto.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Asimilación de las habilidades de elementos multimedia utilizados en la composición de la estructura.
- Hábito de utilizar la configuración adecuada en la manipulación de textos.
- Comprensión del uso, manipulación y selección de los elementos vectoriales.

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: Edición de Medios Digitales

OBJETIVO

Editar, guardar y exportar documentos o assets dentro de capas o selecciones individuales

DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:

13 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- **Elaboración de contenido para exportarlo a la web, pantalla y otras plataformas.**
 - Errores del proyecto.
 - Especificaciones del **proyecto**.
- **Gestión de activos desde un documento Animate.**
 - Formatos de archivo nativos para Animate (.fla o .xfl).
 - Recursos desde un documento Animate.
 - Documentos finales.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Asimilación de las habilidades de efectos visuales en un nivel más avanzado.

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.