

# ANI MAC IÓN

TÉCNICO SUPERIOR

ANI  
MAC  
IONES

3D, JUEGOS y  
ENTORNOS INTERACTIVOS



HIGHER NATIONAL DIPLOMA  
IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION

# LA DIFERENCIA ENTRE ESTUDIAR Y APRENDER

**CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido**, institución privada creada hace **más de 40 años** tiene el objetivo de formar profesionales preparados para cubrir las necesidades reales de la industria audiovisual y de creación de contenidos digitales TICs.

Situada en el centro de Madrid, CEV ocupa un edificio singular en la zona universitaria de Moncloa con un total de **6.000 m<sup>2</sup> de instalaciones** equipadas con la mejor tecnología.

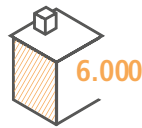
**Más de 20.000 profesionales formados en CEV** prestan sus servicios en las principales cadenas de televisión y radio, productoras de cine y animación 3D, videojuegos, estudios de fotografía, sonido o diseño gráfico. Todos ellos son nuestra mejor referencia y la base en la que se asientan nuestros convenios de prácticas y empleo con **más de 1.300 empresas del sector** que nos garantizan la mayor inserción laboral de nuestros alumnos.

La amplia oferta académica de CEV, tanto de enseñanza reglada como de titulaciones propias, tiene como objetivo que los alumnos puedan integrarse con éxito en el mercado laboral.

## ¿Por qué estudiar en CEV?

40  
AÑOS

Más de 40 años formando



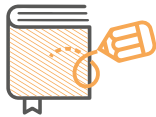
6.000 m<sup>2</sup> diseñados para la práctica en el aprendizaje



Profesionales en activo



Titulaciones británicas



Programas con adaptación curricular



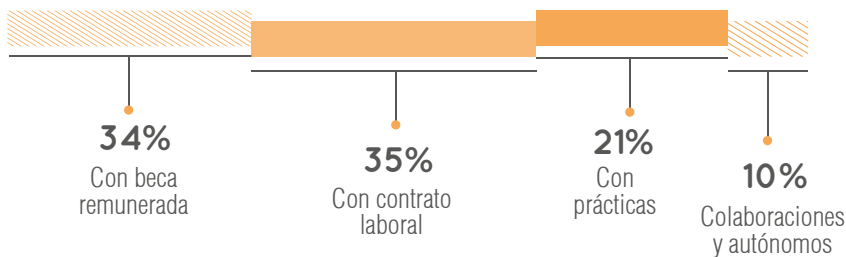
20 alumnos por clase



Metodología práctica, creativa e innovadora

## • Formación orientada al mundo laboral

80% de inserción laboral después de la FCT



• Planes de **emprendimiento**



• **Prácticas** curriculares obligatorias

• Convenio con más de **1.300 empresas**

## TÉCNICO SUPERIOR

en **ANIMACIONES 3D, JUEGOS y ENTORNOS INTERACTIVOS**



**HIGHER NATIONAL DIPLOMA IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION**  
**DOBLE TITULACIÓN INTERNACIONAL**

## ■ QUÉ APRENDERÁS

Este ciclo formativo te permitirá, a lo largo de dos años, reunir todos los conocimientos tanto técnicos como artísticos del ámbito de los videojuegos y del cine de animación 3D.

En CEV te preparamos para **desarrollar personajes, escenarios y objetos destinados a una producción de animación o videojuego**. Para ello empleamos softwares y tecnologías de última generación como Maya, 3ds Max, ZBrush, After Effects, Photoshop o Unity, entre muchos otros que se utilizan día a día en esta creciente industria.

Aprende con los mejores profesionales (animadores, modeladores, artistas conceptuales, diseñadores digitales, compositores y programadores) operando con programas de última generación. Dominarás las técnicas esenciales para **desenvolverte con habilidad en una producción real**, desarrollando entornos interactivos y creando productos que realmente estén a la altura de lo que se aspira en el mundo profesional. Contarás historias y **te especializarás en las técnicas necesarias para crear tu propio videojuego o corto de animación**.

## SALIDAS PROFESIONALES

- Modelador/texturizador 3D para videojuegos
- Artista 3D para cine
- Animador 2D y 3D
- Artista 2D
- Diseño de videojuegos
- Artista técnico para desarrollo de videojuegos
- Creador de videojuegos con Unity
- Concept artist
- Especialista en composición y VFX para cine
- Escultor para impresión de miniaturas
- Generador de espacios virtuales
- Técnico de efectos especiales 3D
- Integrador multimedia audiovisual
- Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- Técnico en sistemas y realización en multimedia

## HABILIDADES TÉCNICAS

- Preproducir proyectos de animación 3D o videojuegos
- Crear los modelos y texturas necesarias que conforman un proyecto 3D
- Animar e iluminar los elementos que forman parte de un producto 3D
- Coordinar los procesos finales de montaje y postproducción hasta generar un producto audiovisual
- Realizar los procesos de evaluación final, el control de calidad y la documentación necesaria para un proyecto 3D

**2 años académicos**  
**2.000 horas lectivas**  
**Horarios de 9:00h a 14:40h**  
**o de 15:20h a 21:00h**

**20 alumnos por aula**

**120 créditos ECTS**

**Prácticas en empresas del sector**

## REQUISITOS DE ACCESO

Puedes acceder a un Ciclo Formativo de Grado Superior a través de las siguientes vías:

- Bachillerato (LOE, LOGSE o Internacional)
- Título de Técnico (Formación Profesional de Grado Medio)
- Prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Superior (se requiere tener al menos 19 años en el año que se realiza la prueba)
- COU
- Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años
- Estudios universitarios o pre-universitarios homologados



*En CEV, al cursar cualquier Ciclo Formativo de Grado Superior, puedes conseguir simultáneamente la doble titulación internacional, o lo que es lo mismo, lograr junto con tu titulación oficial española, el título oficial británico Higher National Diploma (HND).*

## FLEXIBILIDAD DE PAGO

CEV te ofrece una mayor flexibilidad en tu forma de pago para adaptarnos mejor a tus necesidades:

- **PAGO AL CONTADO**  
(con descuento del 5% por pronto pago).
- **PAGO FINANCIADO CON CEV**
- **PAGO FINANCIADO CON ENTIDADES BANCARIAS**

## BECAS

Becas del Ministerio de Educación y Formación Profesional:  
**[www.educacionyfp.gob.es](http://www.educacionyfp.gob.es)**

Becas de la Comunidad de Madrid:  
**[www.comunidad.madrid](http://www.comunidad.madrid)**

Las becas están sometidas a la legislación vigente.

## QUÉ ES UN HND

Los **HND** son programas educativos que forman parte del catálogo de **certificaciones BTEC** que ofrece **Pearson**, con una duración de **2 cursos académicos**. Ahora en CEV, los estudiantes tienen la posibilidad de cursar el HND al mismo tiempo que el Técnico Superior.

Gracias al programa integrado, exclusivo de CEV, nuestros alumnos podrán beneficiarse de las ventajas de esta doble certificación, sin aumentar la carga lectiva y en castellano, para que no tengan que preocuparse de lidiar con el idioma.

Los BTEC HND están clasificados como Intermediate Level, **Nivel 5 en Reino Unido**, según la última revisión del National Qualification Framework y equivalen a **120 créditos ECTS**.

Los BTEC son la marca de aprendizaje más valorada y popular del mundo y llevan más de 30 años formando estudiantes en los 112 países donde Pearson está presente.

## QUÉ ES PEARSON

**Pearson es un organismo educativo británico**, debidamente constituido de acuerdo a la legislación británica y directamente regulado por el Gobierno a través del Qualifications and Curriculum Authority, QCA. Además, es el responsable del control y gestión de todos los centros fuera del Reino Unido que estén debidamente autorizados para la impartición de sus titulaciones, como es CEV, para garantizar la correcta aplicación de la metodología y procedimiento.



## VENTAJAS DE LA DOBLE TITULACIÓN

Todos somos conscientes de la creciente importancia de los estudios internacionales en el sector de la comunicación, la informática, la imagen y el sonido. La globalización de los mercados de trabajo hace cada vez más interesante que los alumnos cuenten con **ventajas competitivas que les proporcionen mejores oportunidades**.

Este hecho es especialmente relevante en nuestro sector, cuya referencia se encuentra en el mundo anglosajón, tanto a nivel tecnológico, como creativo. Es desde esta perspectiva, donde se ofrece un **valor añadido a la titulación oficial española**, donde se concreta nuestro programa de Doble Titulación Internacional.

Además de las ventajas profesionales, una de las opciones más interesantes del HND, es que los titulados pueden **progresar al último o últimos cursos del Bachelor Degree**, titulación universitaria que puede cursarse en universidades de Reino Unido, Europa, EEUU., Canadá, Australia, ... A su vez, dicho Bachelor da acceso a estudios de Máster y Postgrado, tanto en España como en el extranjero.

Para averiguar dónde más te puede llevar tu BTEC HND visita el Degree Course Finder, la herramienta para encontrar cursos de Grado, donde podrás buscar entre más de 1.500 cursos de título universitario en unas 300 universidades de todo el mundo.



01 Sergio Lobo

Alumno del Técnico Superior en ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

# 01<sup>er</sup> Curso

## FIRST COURSE HND UNITS

- U-30** Principles of Animation
- U-20** 3D Modelling
- U-21** Game Development Practices
- U-2** Creative Media Industry
- U-3** Professional Practice
- U-22** Games in Context
- U-23** Game Design

## PLAN DE FORMACIÓN CEV CON DOBLE TITULACIÓN INTERNACIONAL

### 01

#### ▶ ANIMACIÓN DE ELEMENTOS 2D Y 3D

- INTRODUCCIÓN A 3DS MAX Y A MAYA
- FUNDAMENTO DE LA ANIMACIÓN
- ANIMACIÓN CON MAYA
- ACTING DE PERSONAJES
- MODELADO Y TEXTURIZADO CON 3DS MAX

### 02

#### ▶ DISEÑO, DIBUJO Y MODELADO PARA ANIMACIÓN

- DIBUJO NATURAL
- ILUSTRACIÓN & CONCEPT

### 03

#### ▶ REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

- PROGRAMACIÓN CON UNITY
- ILUMINACIÓN CON ARNOLD PARA PROYECTO
- TEXTURIZADO PBR CON SUBSTANCE

### 04

#### ▶ COLOR, ILUMINACIÓN Y ACABADOS 2D Y 3D

- MODELADO Y ESCULPIDO DIGITAL CON ZBRUSH
- SHADERS & TEXTURAS CON ZBRUSH
- ILUMINACIÓN & RENDER CON ZBRUSH

### 05

#### ▶ FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (FOL)

### 06

#### ▶ HISTORIA Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### 07

#### ▶ NARRATIVA AUDIOVISUAL APLICADA A VIDEOJUEGOS I

## 01 ANIMACIÓN DE ELEMENTOS 2D Y 3D

16 ECTS

En esta asignatura conocerás los procesos necesarios para la realización de objetos, personajes y escenarios en 3D, así como los principios básicos para convertirte en un buen animador y darle vida a cualquier objeto o personaje en 2D y 3D.

- Introducción al modelado y manejo de programas 3D tradicional con el paquete Autodesk: 3ds Max y Maya.
- Modelado low poly de personajes y escenarios con 3ds Max.
- Mapeado y slots de materiales de 3ds Max.
- Conocimiento de las diversas técnicas de animación 3D y animación 2D.
- Body mechanics.
- Acting de personajes.
- Animación con tiro de cámara vs multiángulo.

## 02 DISEÑO, DIBUJO Y MODELADO PARA ANIMACIÓN

11 ECTS

Durante esta materia desarrollarás tus competencias en el dibujo copiando figuras de la realidad de la manera más tradicional. También aprenderás a desenvolverte con las técnicas más avanzadas en la creación de concepts art con programas digitales.

- Desarrollo en materias como volúmenes, anatomía animal y humana, composición, color, etc.
- Estudio del color y la iluminación y cómo afecta a la visión del ojo humano.
- Diferentes tipos de texturas y materiales.
- Comportamiento de los mismos bajo distintos tipos de iluminación.
- Dualidad realismo-cartoon.
- Volumen y proporción de un esqueleto y sus músculos.
- Perspectiva.
- Puntos de fuga e isométrica.

## 03 REALIZACIÓN DE PROYECTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

12 ECTS

Crearás un pequeño proyecto de videojuego teniendo en cuenta todos y cada uno de los componentes que lo conforman desde su diseño inicial hasta la programación necesaria que hace que cobre vida.

- Introducción, variables, operadores, constantes y E/S.
- Sentencias de control.
- Creación de juegos con Unity.

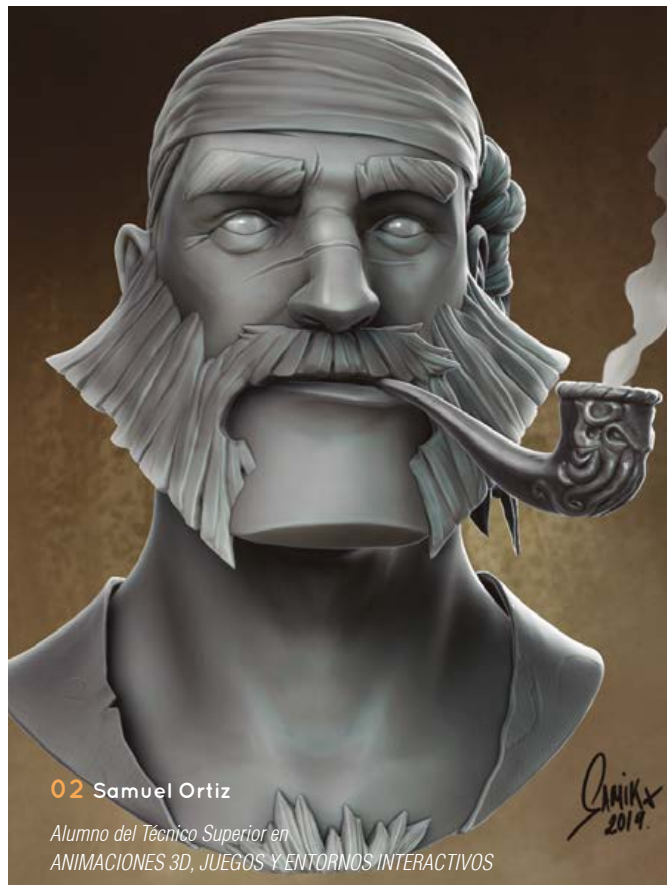
- Creación de scripts, movimientos de objetos y cámaras.
- Mejora de escenas: terrenos, skybox, fog y sun.
- Ciclos día y noche.
- Reconocimiento de teclado/ratón y elementos básicos de interfaz de usuario (GUI).
- Sistema de partículas. Creación y uso en escenas.

## 04 COLOR, ILUMINACIÓN Y ACABADOS 2D Y 3D

11 ECTS

En esta asignatura aprenderás a esculpir digitalmente aplicando conocimientos de anatomía, armonía y composición para modelos orgánicos, hard surface y multiobjeto para props, escenarios o vehículos de índole más industrial.

- Modelado orgánico high poly para videojuego y cine.
- Modelado hard surface.
- Detallado con alphas.
- Insert multimesh y triparts curves.
- Retopología y proyección de mapas del low poly al high poly.
- Iluminación y polypaint del modelo para su presentación como producto final.



02 Samuel Ortiz

Alumno del Técnico Superior en  
ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

SAIKY  
2014

## 05 FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL (FOL)

### 5 ECTS

En esta asignatura aprenderás:

- El manejo de las fuentes de información sobre el sistema educativo, laboral y de las empresas.
- La realización de pruebas de orientación y dinámicas sobre la propia personalidad y el desarrollo de las habilidades sociales.
- La preparación y realización de modelos de curriculum vitae (CV) y entrevistas de trabajo.
- Identificación de la normativa laboral que afecta a los trabajadores del sector, manejo de los contratos más utilizados y lectura comprensiva de los convenios colectivos de aplicación.
- La cumplimentación de recibos de salario de diferentes características y otros documentos relacionados.
- El análisis de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales, que te permitirá evaluar los riesgos derivados de las actividades desarrolladas en tu sector productivo.



- Conocimiento laboral de las empresas del sector.
- Técnicas de búsqueda de empleo: las redes sociales LinkedIn y Facebook.
- El auto empleo.
- Relaciones Laborales y Seguridad Social.
- Propiedad Intelectual y Derechos de Autor.
- Licencias Creative Commons.
- Derechos de imagen y cesión de derechos de imagen.
- Modelos de autorización para el uso de la imagen.
- Personajes y lugares públicos y personas sin proyección pública.

## 06 HISTORIA Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Tendrás la oportunidad de profundizar en el desarrollo y la evolución de los juegos desde antes de su concepción digital hasta las nuevas generaciones y tecnologías.

Se impartirán los conocimientos teóricos necesarios para obtener una visión global de la evolución del juego y de su máxima expresión en la sociedad digital.

La finalidad es que entiendas la naturaleza del videojuego para poder asumir proyectos de la industria con una visión transversal, madura y creativa desarrollando diferentes mecánicas y submecánicas que lo hagan divertido y supongan un reto al jugador. Te formarás como “game designer”, que es el perfil profesional que crea la experiencia y diseña la diversión de un juego. También verás técnicas de gamificación para poder aplicarlas a la empresa en el mundo real.

## 07 NARRATIVA AUDIOVISUAL APLICADA A VIDEOJUEGOS I

En esta asignatura harás una introducción al lenguaje, la comunicación y la narrativa visual, aprendiendo conceptos de plano, ritmo y continuidad.

Durante la asignatura se realizará una previsualización de la historia narrativa mediante la interpretación de un storyboard y guion técnico con el objetivo de que comprendas la importancia de la elección de los planos en un proyecto audiovisual. También se harán piezas ya creadas para entender qué funciona y por qué, y conocer qué tipo de emociones se generan en el espectador según la narrativa que se use.

Todo esto lo llevarás a la práctica con la creación de un guion propio y su respectivo storyboard.

03 Irene Medina

Alumna del Técnico Superior en  
ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS



## SECOND COURSE HND UNITS

- U-44** Advanced Game Development Studies
- U-61** Advance Modeling
- U-60** Advance Animation
- U-75** Enviroment and Level Design
- U-70** Scripting for Games
- U-64** Advance Editing and Compositing
- U-37** Personal Professional Development

## PLAN DE FORMACIÓN CEV CON DOBLE TITULACIÓN INTERNACIONAL

**08**

▶ **DESARROLLO DE ENTORNOS INTERACTIVOS MULTIDISPOSITIVO**

PROGRAMACIÓN AVANZADA CON UNITY  
PROGRAMACIÓN GRÁFICA PARA VR  
ACABADOS DE UN PROYECTO: ILUMINACIÓN Y TEXTURIZADO

**09**

▶ **REALIZACIÓN DEL MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUALES**

DINÁMICAS Y VFX  
EDICIÓN Y MONTAJE  
COMPOSICIÓN

**10**

▶ **PROYECTOS DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL 2D/ 3D**

ORGANIZACIÓN Y WORKFLOW DE TRABAJO A LA HORA DE ABORDAR UN PROYECTO  
PREPRODUCCIÓN DE UN PROYECTO PROPIO  
MODELADO Y ESCULPIDO AVANZADO

**11**

▶ **NARRATIVA AUDIOVISUAL APLICADA A VIDEOJUEGOS II**

**12**

▶ **PROYECTOS DE JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS**

MODELADO Y ANIMACIÓN AVANZADOS CON 3DS MAX Y MAYA

**13**

▶ **PROYECTO DE ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS**

**14**

▶ **INGLÉS TÉCNICO**

**15**

▶ **EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA**

**16**

▶ **FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (FCT)**

## 08 DESARROLLO DE ENTORNOS INTERACTIVOS MULTIDISPOSITIVO

### 11 ECTS

En esta asignatura verás con mayor profundidad conceptos de programación y de manera práctica aplicarás los mismos dentro de Unity viendo contenidos como:

- Herencia entre clases (fundamentos de POO).
- Patron Singleton en videojuegos.
- Raycast.
- NavMesh.
- Animación de personajes.
- Sonidos en Unity.
- Efecto de partículas.
- Concepto de corutinas.
- Efectos de cámara (shaders).
- Iluminación en Unity (baqueado de luces).
- Gestión de escenas en Unity (nuevo level manager).
- Profundizarás en conceptos de iluminación y texturizado para darle un acabado profesional a los proyectos que desarrolles.



### 04 Manuel Cañamero

Alumno del Técnico Superior en  
ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

## 09 REALIZACIÓN DEL MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUALES

### 9 ECTS

En este módulo, realizarás un trabajo de edición de un proyecto audiovisual, introduciendo la importancia del montaje en la transmisión de la idea fundamental y teniendo en cuenta factores como ritmo y continuidad.

Conocerás el flujo de trabajo y los diferentes softwares que intervienen en el proceso de postproducción y composición. Viendo contenidos como:

- Realización y composición de los pases de render.
- Integración de elementos 3D en un entorno 2D.
- Tracking de dos y de cuatro puntos y de cámara.
- Efectos visuales (fuego, niebla, etc.)
- Motion graphics.

## 10 PROYECTOS DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL 2D Y 3D

### 7 ECTS

En este módulo plasmarás en un trabajo personal lo aprendido a lo largo de todo el ciclo en el campo de la animación digital y la producción artística.

Para ello, profundizarás en conceptos de anatomía y proporciones con el fin de que crees personajes que sean fieles a los diseños originales, adaptados a los usos que vayan a tener según el tipo de producción.

Además, desarrollarás toda la parte artística del proyecto haciendo desde los concepts, los diseños de personajes y escenarios, pasando por el mapeado y las texturas hasta el modelado y la retopología. El objetivo será buscar que los resultados sean de alta calidad y funcionen a nivel profesional.



## 11 NARRATIVA AUDIOVISUAL APLICADA A VIDEOJUEGOS II

Trabajarás en la narrativa de un proyecto audiovisual, realizando la previsualización de la historia narrativa mediante la interpretación de un storyboard y guion técnico. El objetivo final será crear un draft o animática en 3D a través de movimiento de cámaras y composición cinematográfica que consiga transmitir adecuadamente al público objetivo las ideas, los valores, las sensaciones y el sentimiento asociados a la producción.

Tendrás la oportunidad de practicar y profundizar en lo aprendido mediante la elaboración de un proyecto, en el que deberás definir en un software 3D la posición y movimiento de las cámaras para luego montarlas de una manera lógica y lograr con ellas contar una historia.

## 12 PROYECTOS DE JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

7 ECTS

En esta materia profundizarás en los conocimientos de animación con Maya y 3ds Max, buscando alcanzar un nivel profesional en los resultados de tus trabajos. Tomando como base lo aprendido en el primer año del curso, ahora buscarás darle mayor realismo a las animaciones y se verán en mayor profundidad el acting de personajes, el lipsync, etc.

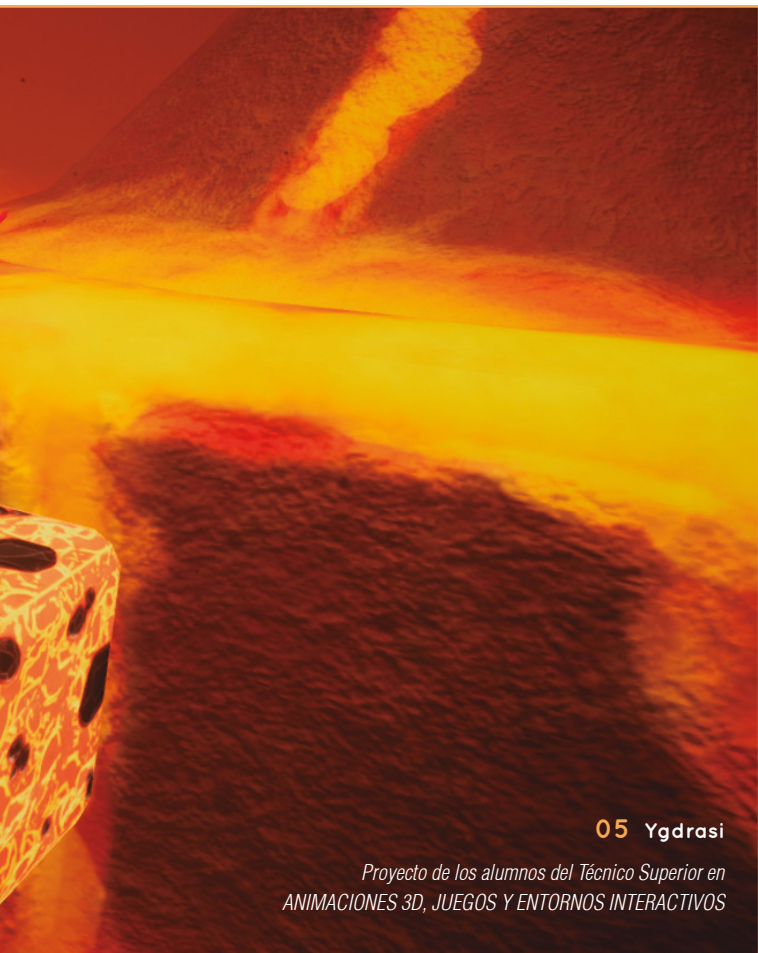
Aprenderás también todo lo relacionado con el diseño de interfaz para darle el estilo visual a tu proyecto y tener en cuenta la experiencia de los usuarios cuando interactúen con tu videojuego. Aspectos como la legibilidad de los textos, la accesibilidad de los contenidos y la usabilidad serán conceptos que aprenderás en esta asignatura.

## 13 INGLÉS TÉCNICO

Planteando un acercamiento práctico y enfocado al ámbito del desarrollo profesional la asignatura de inglés te permitirá profundizar en los conocimientos de la lengua en sus cuatro habilidades principales (lectura, escritura, comprensión auditiva y conversación).

En función de los distintos niveles de dominio de la lengua, este módulo te permitirá:

- Manejar situaciones de comunicación profesional del día a día, tanto verbal como de forma escrita.
- Entender documentación, manuales, dossiers y otros documentos de su ámbito de trabajo.
- Escritura de informes, correos electrónicos, etc. incluyendo vocabulario técnico correspondiente al área de tecnología y software.



05 Ygdrasi

Proyecto de los alumnos del Técnico Superior en  
ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

## 14 PROYECTO DE ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

### 5 ECTS

Tendrás la oportunidad de desarrollar un producto audiovisual, bien sea un corto animado, una cinemática, el desarrollo de un personaje o entorno, un videojuego o un proyecto de realidad virtual.

Para ello, deberás recorrer toda la cadena de producción necesaria para completar un producto audiovisual en toda su extensión.

Comenzarás desde el desarrollo de la idea y la creación de los conceptos necesarios, pasando por el modelado, texturizado, iluminación y animación de los personajes hasta la postproducción para obtener un producto final acorde a las exigencias del mercado.

Empezarás el diseño de los niveles y la interfaz de usuario, desarrollando toda la programación necesaria para que esos elementos cobren vida en un espacio interactivo y cuidando siempre la jugabilidad del usuario.

Durante todo el proceso estarás en contacto con conceptos de organización de una producción, trabajo en equipo y gestión del tiempo entre otros elementos imprescindibles en el desarrollo de un proyecto audiovisual.

## 15 EMPRESA E INICIATIVA EMPREENDEDORA

### 4 ECTS

Los objetivos generales de este ciclo formativo son los siguientes:

- Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo para mantener el espíritu de innovación.
- Reconocer las oportunidades de negocio, identificando y analizando demandas del mercado para crear y gestionar una pequeña empresa.

A lo largo del curso verás los siguientes contenidos:

- Idea de negocio y planteamiento de la actividad empresarial como salida profesional.
- Identificación de las nuevas tendencias tanto en animación como en el sector del videojuego.
- Plan de marketing: nuevas tecnologías y estrategia de marketing empresarial basada en la realidad de las startups.
- Distribución y publicidad del producto: redes sociales, editoriales y distribuidoras de videojuegos. Festivales de cortos de animación.
- Modelación del precio y producto a una tipología de cliente objetivo.
- Plan de producción: costes de producción y tiempos de producción. Gestión de equipos humanos.
- Necesidades de producción y Recursos Humanos: políticas y perfiles a contratar.
- Liderazgo, comunicación y trabajo en equipo.
- Plan financiero: investigación de recursos financieros y documentos contables.
- Forma jurídica de la empresa y documentos legales en la empresa.
- A lo largo del curso crearás tu proyecto empresarial de realización de un videojuego y/o un corto de animación desde una perspectiva empresarial y de gestión.

## 16 FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (FCT)

### 22 ECTS

Como broche del aprendizaje recibido en CEV, tendrás la posibilidad de poner en práctica tus conocimientos, realizando prácticas reales en empresas del sector. Este contacto con la empresa te permitirá experimentar cómo funciona el mundo laboral, además de empezar a establecer contactos esenciales que podrán abrirte puertas en el futuro.

CEV tiene convenios con múltiples empresas cubriendo así la variedad de las posibles salidas profesionales del ciclo.



## • Matricúlate en solo cuatro pasos

1

Visítanos o llámanos al 915 502 960 y recibe asesoramiento personal sobre la titulación que te interesa.

2

Reserva tu plaza de forma presencial o si lo prefieres, puedes hacerlo vía telefónica o por email.

3

Formaliza tu matrícula presentando la documentación necesaria.

4

Solicita tu Beca de la Comunidad de Madrid o del Ministerio de Educación y Formación Profesional.



## 06 Lucas Cabello

Alumno del Técnico Superior en  
ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

# LA DIFERENCIA ENTRE ESTUDIAR Y APRENDER

ENSEÑANZA BASADA EN LA PRÁCTICA  
ALUMNOS FORMADOS POR PROFESIONALES  
EN ACTIVO  
FORMACIÓN ORIENTADA AL TRABAJO REAL  
MÁS DE 40 AÑOS DE EXPERIENCIA  
FORMANDO PROFESIONALES  
GRUPOS REDUCIDOS  
ÚLTIMAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES  
BOLSA DE TRABAJO CON MÁS DE 1.300  
EMPRESAS COLABORADORAS

## PROGRESIÓN ACADÉMICA

- Enseñanzas universitarias nacionales e internacionales con la posibilidad de establecer convalidaciones de acuerdo con la normativa vigente.
- Último/s año/s del Bachelor Degree (BA). Solo para alumnos que cursen HND.
- Otro Ciclo de Formación Profesional de Grado Superior con la posibilidad de establecer convalidaciones de módulos de acuerdo a la normativa vigente.
- Cursos de especialización profesional.

Este documento carece de valor contractual. El programa del curso puede sufrir modificaciones que serán notificadas al alumno en la presentación del curso.

# TÉCNICO SUPERIOR en ANIMACIONES 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

 HND IN CREATIVE MEDIA PRODUCTION

**5% DESCUENTO** por pago al contado

Precio por año lectivo **6.920€**

|                 |                  |        |
|-----------------|------------------|--------|
| <b>3 Pagos</b>  | Entrada          | 3.200€ |
|                 | 2 Mensualidades  | 1.860€ |
| <b>5 Pagos</b>  | Entrada          | 2.400€ |
|                 | 4 Mensualidades  | 1.130€ |
| <b>7 Pagos</b>  | Entrada          | 2.000€ |
|                 | 6 Mensualidades  | 820€   |
| <b>10 Pagos</b> | Entrada          | 1.500€ |
|                 | 9 Mensualidades  | 602€   |
| <b>13 Pagos</b> | Entrada          | 2.000€ |
|                 | 12 Mensualidades | 410€   |
| <b>13 Pagos</b> | Entrada          | 500€   |
|                 | 12 Mensualidades | 535€   |



**Tableta digitalizada de REGALO para cada alumno**

> Duración: 2.000 horas

Horario de Lunes a Viernes de 9:00h a 14:40h o 15:20h a 21:00h

Infórmate para solicitar las becas de la Comunidad de Madrid y del Ministerio de Educación

La inscripción voluntaria para realizar el HND tiene una tasa de 600€ por año

- > · Los horarios pueden tener pequeñas modificaciones que serán notificadas al interesado en el momento de realizar la inscripción.
- La duración de los cursos sufre modificaciones en función de las festividades contempladas en el calendario escolar.
- Este documento carece de valor contractual. El programa puede sufrir modificaciones que serán notificadas en la presentación del curso.
- Para conocer el inicio del curso, consulte con el departamento de información del centro.
- La realización del curso queda supeditada a que haya un número suficiente de matriculaciones.
- Los precios pueden variar cada año en función del IPC.
- Los descuentos no son acumulables.
- Tarifas y precios curso 2019-2020.
- Las mensualidades reflejadas en las tarifas se emiten por recibos domiciliados en los meses consecutivos a partir del mes de inicio del curso.

[www.cev.com](http://www.cev.com)

**CEV**  
TALENTOS EN ACCIÓN  
Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

C/ GAZTAMBIDE 65  
MADRID. 28015  
**915502960**



Comunidad de Madrid



 CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
**Comunidad de Madrid**

CENTRO AUTORIZADO DE  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
CÓDIGO: 28049912

CENTRO AUTORIZADO  
EXTRANJERO  
CÓDIGO: 28073631



[WWW.CEV.COM](http://WWW.CEV.COM)

C/ Gaztambide 65. 28015. Madrid.

**915502960**



Islas Filipinas y Moncloa