



## *Animación 2D y 3D y Emprendimiento*

---

Fundación INCYDE



## INDICE

---

|  |   |
|--|---|
| 1. Introducción.....                           | 3 |
| 2. Objetivo del Programa.....                  | 3 |
| 3. Características generales del programa..... | 5 |
| 3.1 Destinatarios.....                         | 6 |
| 3.2 Número de participantes.....               | 6 |
| 3.3 Duración.....                              | 6 |
| 3.4.Estructura de contenidos.....              | 6 |
| 4. Desglose de contenidos.....                 | 9 |

## 1. **Introducción**

---

El Fondo Social Europeo (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. Respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

La Fundación INCYDE participa en programas de formación cofinanciados por el FSE a través de los Programas Operativos Programa de Fomento del Autoempleo y las Iniciativas Empresariales (POEFE), y Programa Operativo de Empleo Juvenil. (POEJ); siendo nuestro objetivo principal, contribuir a la inserción en el mercado de trabajo a través del Emprendimiento.

Trabajamos con **jóvenes menores de 30 años**, que ni estudian ni trabajan, a través de los programas "Construye tu futuro: programas personalizados para emprendimiento juvenil; cofinanciados por el FSE a través del Programa Operativo **POEJ**.

En los Programas enmarcados en el Programa operativo **POEFE**, el colectivo al que nos dirigimos son aquellas personas, prioritariamente desempleadas pertenecientes a **colectivos de mayor riesgo** (jóvenes, mujeres y mayores de 45)-brindándoles la oportunidad de empezar y gestionar una empresa o un proyecto de autoempleo, independientemente de sus características o antecedentes particulares.





Para el periodo 2014-2020, la Fundación INCYDE, se ha fijado como meta:

- apoyar a más de **7.000 personas jóvenes** en su proceso de incorporación al mercado laboral incrementando sus conocimientos y habilidades emprendedoras y empresariales
- . trabajar con **15.000 personas desempleadas** (distribuidas al 50% entre hombres y mujeres) y lograr que, al menos, 3.000 se inserten laboralmente.

## 2. **Objetivo del Programa**

---

El sector de los videojuegos y la animación 2D y 3D es el de mayor potencial de crecimiento e innovación de la industria de los contenidos digitales en España. El desarrollo de videojuegos es un campo profesional prometedor que demanda perfiles con formación especializada. Nuestro objetivo es que estés en condiciones de trabajar para las desarrolladoras más importantes del mundo haciendo lo que más te gusta.

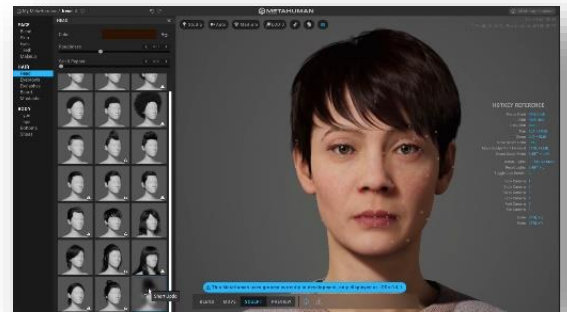


Tanto si quieres convertirte en la nueva sensación indie de Steam como lograr entrar en un gran estudio debes saber sacar el máximo partido a tu talento. Por eso, en la Fundación Incyde te ofrecemos un programa que abarca las principales disciplinas vinculadas con el sector para introducirse en el mundo del videojuego y la animación.

Los profesionales del diseño y la producción 3D se dedican a generar gráficos tridimensionales por ordenador. Es un sector en expansión en la industria del entretenimiento y en muchas otras áreas (publicidad, infoarquitectura, audiovisuales, educación, investigación científica...). Existe una importante demanda de profesionales cualificados.

La industria necesita profesionales cualificados para las áreas de 3D, producción, arte, diseño visual, diseño de personajes entornos y props, desarrollo visual, modelado, construcción de entornos en el motor, rigging, shading y texturas, animación 2D y 3D, efectos visuales, simulación... entre otras relacionadas tanto con competencias técnicas como artísticas.

En este programa conocerás cómo funciona el sector de la animación 2D y 3D, qué herramientas se utilizan, qué habilidades se demandan y cómo elaborar una estrategia personal para mejorar tu perfil profesional y poder trabajar en el sector.



### **3. Características generales del programa**

#### **3.1 Destinatarios**



Jóvenes menores de 30 años que quieran adquirir **conocimientos** enfocadas a la animación 2D y 3D y que, además de incrementar su calidad profesional, mejorarán su empleabilidad.

#### **3.2 Número de participantes**

Una media de 20 - 25 participantes.

#### **3.3 Duración.**

7 Semanas en modalidad semipresencial

#### **3.4. Estructura de contenidos**

Se ha diseñado una estructura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesiones grupales, tutorías individualizadas, formación on-line complementaria.

INCYDE cuenta con una metodología propia (INCYNCO), holística y de eficacia demostrada por la experiencia en años



de trabajo en emprendimiento, que está encaminada a definir, desarrollar y validar modelos de negocio para los emprendedores, y que a la vez logra optimizar los flujos de información entre los agentes intervinientes en las distintas fases del proyecto.

Parte de una exposición inicial de cinco bloques que representan todas las áreas imprescindibles en el análisis de viabilidad, planificación, cuantificación, validación y gestión empresarial. A continuación, guía y tutoriza en la realización de un análisis pormenorizado de cada área y en las interacciones de los distintos elementos que configuran el plan de negocio, así como en la evolución lógica hacia el plan de gestión de sus empresas y negocios.

**a. Sesiones de formación conjunta:**



**¿Cómo se organiza?**

En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y promover

las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo (duración aproximada 9 horas).

**b. Acciones de acompañamiento y asesoría individualizada**

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollan actuaciones de formación individualizada en los que se orienta a cada uno en función de su perfil profesional y de la actividad de cada proyecto empresarial, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.



### **c. Mentoring y seguimiento**

En cada curso presencial se reserva un paquete de 40 horas de acompañamiento para el grupo, a distribuir entre aquellos participantes más avanzados en la creación de su negocio.



#### **4. Desglose de contenidos.**

---

### **INTRODUCCIÓN Y CONSULTORÍA INICIAL. ÁREA ESTRATÉGICA Y PLAN DE EMPRESA. TRANSFORMACIÓN DIGITAL.**

Aportación de metodologías para el análisis del entorno del proyecto propuesto en función de los siguientes factores: políticos, administrativos, sociales, tecnológicos, operativos, ambientales y climáticos, jurídicos, recursos humanos disponibles, y cualesquiera otros relevantes.

- Aportación de metodologías para el análisis interno de la empresa, en función de las capacidades de los empresarios, profesionales y emprendedores que les puedan llevar a una posición competitiva:
  - a. capacidades personales,
  - b. formación previa,
  - c. habilidades complementarias,
  - d. conocimientos,
  - e. actitudes hacia el aprendizaje y la innovación,
  - f. posibilidades financieras, etc.
- Diagnóstico DAFO de la situación actual de la empresa en cuanto a fortalezas y debilidades intrínsecas de la empresa o proyecto, y en cuanto a amenazas y oportunidades procedentes del entorno y del mercado.
- Propuesta de Valor: Búsqueda del factor diferencial.
- Aportación de metodologías para la elaboración de planes de mejora de la producción y la competitividad, en los mercados de la producción y comercialización del proyecto.
- Aportación de metodología para la elaboración de un estudio básico de viabilidad y plan de negocio destinado a las nuevas iniciativas emprendedoras en producción de actividades complementarias a la producción y comercialización.

## **ÁREA DE MARKETING DIGITAL E INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 2D/3D**

En este módulo nos centraremos en conceptos clave del marketing para la promoción digital, plan de marketing, marca personal y cómo planificar una estrategia para ofrecer un perfil laboral que opte a trabajos en el sector de la animación.

- Realización de un análisis de mercado / sector de empresas de animación.
- Crear un plan de marketing personal para la búsqueda de empleo.
- Conocer recursos para la creación de contenido animado para marketing digital.
- Conocer las principales formas de promoción en marketing digital online.
- Conocer la importancia del SEO, SEM y contenidos de la web del proyecto.
- Claves para la creación de un Reel y portfolio de trabajos.
- Introducción a la Animación con AfterEffects (uso de plantillas y efectos).
- Programas de animación 2D y 3D con aplicación al marketing.

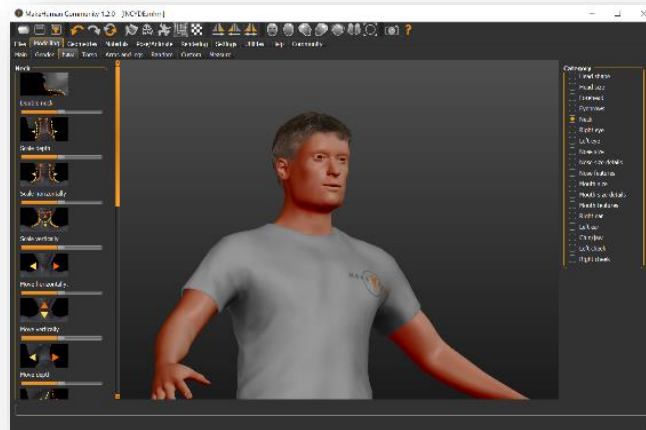
También se realizará una introducción al sector de la animación 2D y 3D, los principios básicos, la narrativa... y conoceremos las principales herramientas que se utilizan en la industria de la animación para la producción de contenidos.

- Conocer el sector de animación 2D y 3D.
  - Conocer las claves de la animación.
  - Conocer la importancia de la narrativa en la animación.
  - Aprender qué herramientas hay en el mercado para la creación de animaciones.
- Trabajo, demostración y práctica con programas especializados

## **AREA DE INTEGRACION 3D**

El módulo de Integración 3D se centra en el proceso de incluir ciertos elementos de 3D en un metraje real, adaptándolos de forma correcta a través de diversos softwares para conseguir el efecto deseado. En este caso utilizaremos para generar contenido 3D el estandarizado en la industria del cine Autodesk Maya y para su seguimiento de posicionado Pftrak. Siempre podemos utilizar para un correcto etalonaje final Aftereffectsele

1. *Introducción: reconocer tras el visionado de las pistas elegidas el potencial de dicha técnica y su sencillez.*
2. *Tracking con Pftrack: elección de la pista de vídeo y trackeo con Pftrack, ajustar valores, selección de áreas, corrección de puntos, test y exportación*
3. *Integrar en Maya: importación del elemento deseado, animación, dinámicas, adaptar modelos sombra, luces y exportación*
4. *Etalonaje con After Effects: composición de todos los elementos para su ajuste gráfico.*



## AREA MODELADO Y ANIMACION 3D

- **1º Concept.**

Introducción del proceso que afronta un modelador a la hora de abordar un concept.

- **2º Modelado.**

Recorrido por técnicas y herramientas que utiliza el modelador para pasar del concept al 3d.

- **3º Uvs/Texturas/shaders.**

Toma de contacto por los distintos programas y técnicas para darle color y materiales a nuestro modelo.

- **4º Skinning**

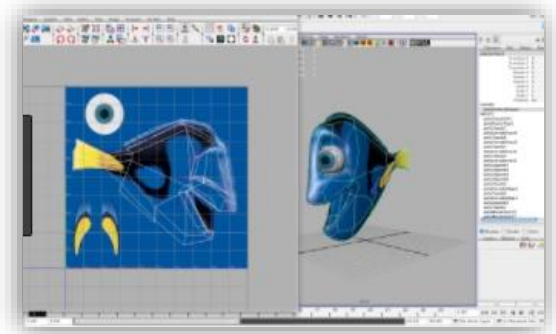
En esta parte veremos una introducción a la preparación de un modelo 3d para que pueda ser animado.

- **5ª Animación**

Desarrollo de un planteamiento básico de la animación.

- **6º Iluminación/render**

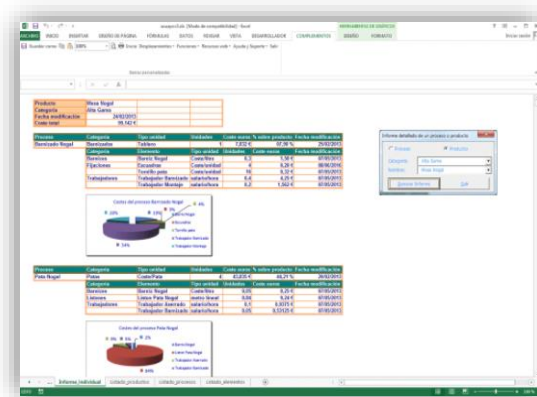
Por último veremos una introducción a las formas de sacarle el mejor partido a nuestra iluminación y render para obtener después un resultado óptimo.



## ÁREA DE FINANZAS Y JURÍDICO – FISCAL EN LA EMPRESA

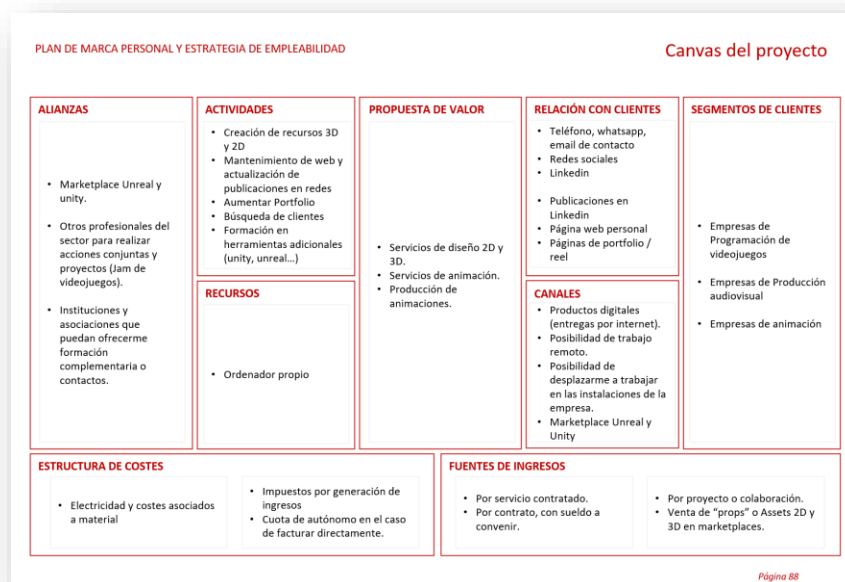
Saber lo que te cuesta el producto es fundamental. Es a partir de entonces cuando comienzas a pensar en su precio de venta, a preocuparte por si será o no un producto vendible y, por tanto, si merece o no la pena mantenerlo. Cómo comprar y vender; como gestionar a proveedores; almacenaje y stock, son algunos de los conceptos a trabajar.

- Estructura financiera básica de la empresa.
- Propuestas de organización del área administrativo-financiera.
- Los estados y documentos financieros:
  - a) a. Balance de Situación
  - b) b. Cuentas de Explotación y Resultados
- Concepto y acciones de Control de Gestión.
- Indicadores de gestión.
- Política de precios.
- Estimación y presupuestos de ingresos y gastos.
  
- Legislación general aplicable.
- Legislación específica aplicable.
- Sistemas de Estimación Directa, Indirecta y por Módulos.
- Relaciones con las Administraciones Públicas, Seguridad Social y Administración tributaria.
- Modelos de contratos empresariales y profesionales propios del sector.



## ÁREA PLAN DE NEGOCIO FINAL.

- Revisión final del plan de negocio destinado a las nuevas iniciativas emprendedoras.
- Revisión del plan de empleabilidad y marca personal.
- Plan de acción y estrategia para empleabilidad o emprendimiento: pasos a seguir.
- Modelo Canvas del proyecto.





[www.incyde.org](http://www.incyde.org)



@FundacionIncyde



[www.facebook.com/fundacionincyde](http://www.facebook.com/fundacionincyde)



<http://www.linkedin.com/company/fundacionincyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>