

Programa de Animación 2D/3D e Emprendemento

06 MARZO 2023

GRATUÍTO Semipresencial

Cofinanciado polo Fondo Social Europeo a través da Fundación Incyde e pola Cámara de Comercio de Santiago en colaboración co Concello de Santiago de Compostela.

INSCRIPCIÓN
en incyde.org

Contido

1.- Introducción

2.- Contexto

3.- Obxectivos

4.- Características do Programa

5.- Programa formativo: Contido dos módulos

6.- Forma de realización

7.- Formalización e inscricións

8.- Calendario de execución

Introdución

O **Fondo Social Europeo** (FSE), creado en 1957, é o instrumento financeiro da Unión Europea máis importante para a promoción do emprego. O FSE apoia as políticas e prioridades destinadas a alcanzar o pleno emprego e a mellorar a calidade e a produtividade no traballo, a mobilidade xeográfica e profesional dos traballadores da Unión, os sistemas de educación e formación, así como a inclusión social, contribuíndo deste xeito a fomentar a cohesión territorial, económica e social.

O maior desafío ao que se enfronta España e ao que, pola súa complexidade e intensidade terá que facer fronte nos próximos anos, é o da recuperación do emprego. Para reducir o desemprego caben distintas aproximacións e fomentar o autoemprego, así como as iniciativas empresariais a través da mellora da capacitación empresarial é unha delas.

Nunha economía cada vez máis global e cambiante os postos de traballo están en constante transformación e faise necesaria a adaptación da formación á realidade do mercado. O cambio de modelo produtivo en España require a adecuación dos perfís e as competencias profesionais e unha continua adaptación aos cambios, entre eles, os vinculados aos avances nas tecnoloxías de información e comunicación.

Reactiva o teu futuro é un proxecto que se desenvolve en diferentes rexións do territorio español e que está enmarcado dentro dos Itinerarios de **Emprendemento Xuvenil. Programa Operativo de Emprego Xuvenil 2014 – 2020** de FSE que a Comisión Europea ha aprobado para España. O seu principal obxectivo é reducir o desemprego xuvenil en España, especialmente entre os menores de 30 anos non ocupados e non integrados nos sistemas de educación ou formación.

Para o período 2014-2020, a Fundación INCYDE, fixou como meta:

- apoiar a máis de **7.000 persoas mozas** no seu proceso de incorporación ao mercado laboral incrementando os seus coñecementos e habilidades emprendedoras e empresariais.
- traballar con **15.000 persoas desempregadas** (distribuídas ao 50% entre homes e mulleres) e conseguir que, polo menos, 3.000 se inserten laboralmente.

Contexto

A redución do desemprego xuvenil constitúe un dos retos máis importantes na actualidade. Por esa razón, en España contamos cun Programa Operativo de Emprego Xuvenil cofinanciado polo Fondo Social Europeo para o período 2014-2020.

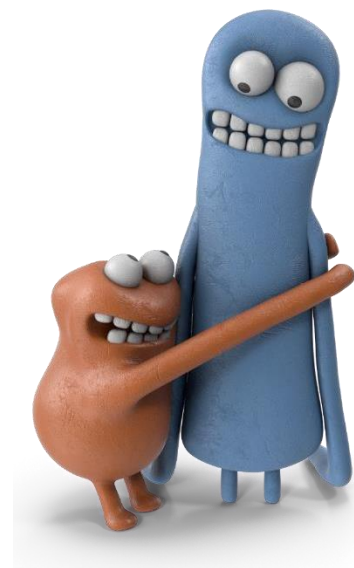
A Fundación INCYDE participa a través do Programa de Itinerarios de Emprendemento Xuvenil (POEJ), que ten como obxectivo incorporar ao mercado laboral pola vía do emprendemento a mozos e mozas de toda España non ocupados/as e non integrados/as nos sistemas de educación ou formación.

Por tanto, se apoiará e acompañará a estas persoas na súa transición desde a súa situación actual de desemprego ata a actividade laboral.

Este programa enmárcase dentro do programa Operativo de Emprego Xuvenil cofinanciado polo Fondo Social Europeo para o período 2014-2020. De igual xeito o programa conta coa colaboración do **Concello de Santiago de Compostela** a través dun convenio de colaboración coa Cámara de Comercio de Santiago.

Obxectivos

O sector dos videoxogos e a animación 2D e 3D é o de maior potencial de crecemento e innovación da industria dos contidos dixitais en España. O desenvolvemento de videoxogos é un campo profesional prometedor que demanda perfís con formación especializada. O noso obxectivo é que esteas en condicións de traballar para as desenvolvedoras máis importantes do mundo facendo o que máis che gusta.



Tanto se queres converterte na nova sensación indie de Steam como lograr entrar nun gran estudo debes saber sacar o máximo partido ao teu talento. Por iso, na Cámara de Comercio de Santiago, en colaboración coa Fundación Incyde e o Concello de Santiago ofrecémosche un programa que abarca as principais disciplinas vinculadas co sector para introducirse no mundo do videoxogo e a animación.



Os profesionais do deseño e a produción 3D dedícanse a xerar gráficos tridimensionales por computador. É un sector en expansión na industria do entretemento e en moitas outras áreas (publicidade, infoarquitectura, audiovisuais, educación, investigación científica...).

Existe unha importante demanda de profesionais cualificados. A industria necesita profesionais cualificados para as áreas de 3D, produción, arte, deseño visual, deseño de personaxes contornas e props, desenvolvemento visual, modelado, construción de contornas no motor, rigging, shading e texturas, animación 2D e 3D, efectos visuais, simulación... entre outras relacionadas tanto con competencias técnicas como artísticas. Neste programa coñecerás como funciona o sector da animación 2D e 3D, que ferramentas utilízanse, que habilidades demándanse e como elaborar unha estratexia persoal para mellorar o teu perfil profesional e poder traballar no sector.

Características

1.- Destinatarios



Moz@s menores de 30 anos, inscrit@s no Sistema Nacional de Garantía Xuvenil, e que, por tanto, non participan nos sistemas de educación ou formación vinculados ao mundo cultural e que queiran emprender ou empregarse en actividades relacionadas coa Animación 2D e 3D como ferramenta de traballo, permitíndolles incrementar a súa calidade profesional e mellorar a súa empregabilidade.

2.- Número de participantes

Un mínimo de vinte moz@s emprendedores/as e un máximo de vinte e cinco.

3.- Duración do Programa

Do 6 de marzo ao 21 de abril de 2023 (6 semanas na modalidade en liña e unha semana de traballo de campo), coa seguinte distribución de contidos:

4.- Estructura de contidos



Deseñouse unha estrutura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesións grupais, titorías individualizadas, formación on-line complementaria.

INCYDE conta cunha metodoloxía propia e contarase cunha tutorización guiada na realización dunha análise pormenorizada de cada área e nas interaccións dos distintos elementos que configuran o plan de negocio ou empregabilidade, así como na evolución lóxica cara ao plan de xestión do seu proxecto.



Neste programa traballaremos para realizar de forma individual un **Plan Personalizado de Estratexia de Empregabilidade**, que inclúe aspectos de marca persoal, análise da competencia, análise do sector, etc

Ou ben, se se desexa emprender, realizarase un **Plan de Negocio**, para emprendemento ou mellora dun negocio xa existente, onde se analizarán as áreas imprescindibles na análise de viabilidade, planificación, cuantificación, validación e xestión empresarial.

a. Sesións de formación conxunta:



Nestas sesións conxuntas impartiranse os contidos xerais do programa, co fin de proporcionar os coñecementos, ferramentas e habilidades esenciais en cada unha das áreas de coñecemento e promover as sinerxias e intercambios de experiencia entre os participantes no mesmo (duración aproximada 9 horas).

b. Accións de acompañamento e consultoría individualizada

Coa consigna da maior flexibilidade e adaptación a cada un dos alumnos/as participantes, desenvólvense actuacións de formación individualizada nos que se orienta a cada alumn@ en función do seu perfil profesional e da actividade de cada proxecto empresarial, no proceso de aplicación e implementación dos contidos xerais abordados ás sesións conxuntas de formación.

c. Mentoring e seguimento

En cada programa resérvase un paquete de horas de acompañamento para o grupo, a distribuír entre aqueles participantes máis avanzados na creación do seu negocio.

5.- Horario

a) Sesións de formación conxunta:

Luns, martes e xoves en horario de **16.00 a 19.00 horas**, de acordo co calendario de sesións que figura ao final do documento.

b) Accións de acompañamento e consultoría individualizada

No horario que **acorden o alumn@ e o consultor.**

Programa formativo: contido dos módulos

Módulo I: INTRODUCCIÓN E CONSULTORÍA INICIAL. ÁREA ESTRATÉGICA E PLAN DE EMPRESA. TRANSFORMACIÓN DIXITAL.

Achega de metodoloxías para a análise da contorna do proxecto proposto en función dos seguintes factores: políticos, administrativos, sociais, tecnolóxicos, operativos, ambientais e climáticos, xurídicos, recursos humanos dispoñibles, e calquera outros relevantes.

- Achega de metodoloxías para a análise interna da empresa, en función das capacidades dos empresarios, profesionais e emprendedores que lles poidan levar a unha posición competitiva:

- a. capacidades persoais,
- b. formación previa,
- c. habilidades complementarias,
- d. coñecementos,
- e. actitudes cara á aprendizaxe e a innovación,
- f. posibilidades financeiras, etc.

- Diagnóstico DAFO da situación actual da empresa en canto a fortalezas e debilidades intrínsecas da empresa ou proxecto, e en canto a ameazas e oportunidades procedentes da contorna e do mercado.

- Proposta de Valor: Procura do factor diferencial.

- Achega de metodoloxías para a elaboración de plans de mellora da produción e a competitividade, nos mercados da produción e comercialización do proxecto.

- Achega de metodoloxía para a elaboración dun estudo básico de viabilidade e plan de negocio destinado ás novas iniciativas emprendedoras en produción de actividades complementarias á produción e comercialización.

Módulo II. ÁREA DE MÁRKETING DIXITAL E INTRODUCCIÓN Á ANIMACIÓN 2D-3D

Neste módulo centrarémonos en conceptos clave do márketing para a promoción dixital, plan de márketing, marca persoal e como planificar unha estratexia para ofrecer un perfil laboral que opte a traballos no sector da animación.

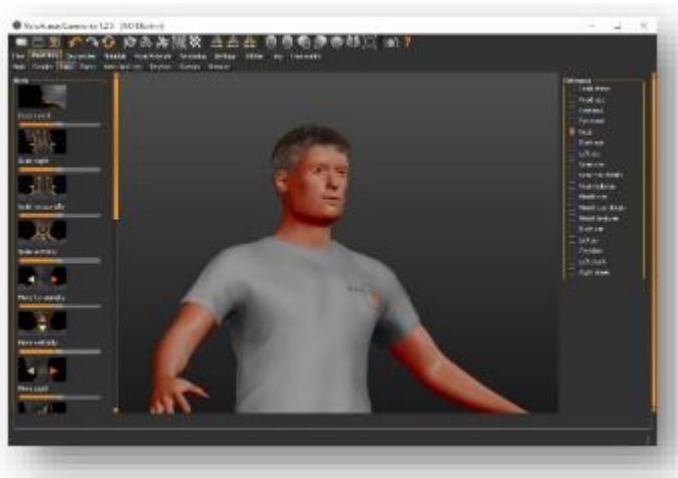
- Realización dunha análise de mercado / sector de empresas de animación.
- Crear un plan de márketing persoal para a procura de emprego.
- Coñecer recursos para a creación de contido animado para márketing dixital.
- Coñecer as principais formas de promoción en márketing dixital en liña.
- Coñecer a importancia do SEO, SEM e contidos da web do proxecto.
- Claves para a creación dun Reel e portfolio de traballos.
- Introducción á Animación con AfterEffects (uso de persoais e efectos).
- Programas de animación 2D e 3D con aplicación ao márketing.

Tamén se realizará unha introdución ao sector da animación 2D e 3D, os principios básicos, a narrativa... e coñeceremos as principais ferramentas que se utilizan na industria da animación para a produción de contidos.

- Coñecer o sector de animación 2D e 3D.
- Coñecer as claves da animación.
- Coñecer a importancia da narrativa na animación.
- Aprender que ferramentas hai no mercado para a creación de animacións. Traballo, demostración e práctica con programas especializados.

Módulo III. ÁREA DE INTEGRACIÓN 3D

O módulo de Integración 3D céntrase no proceso de incluír certos elementos de 3D nunha metraxe real, adaptándoos de forma correcta a través de diversos softwares para conseguir o efecto desexado. Neste caso utilizaremos para xerar contido 3D o estandarizado na industria do cinema Autodesk Maya e para o seu seguimento de posicionado Pftrak. Sempre podemos utilizar para un correcto etalonaxe final Aftereffectsele.



1. Introducción: reconocer tras o visionado das pistas elixidas o potencial de @dicha técnica e a súa sinxeleza.

2. Tracking con Pftrack: elección da pista de vídeo e trackeo con Pftrack, axustar valores, selección de áreas, corrección de puntos, test e exportación.

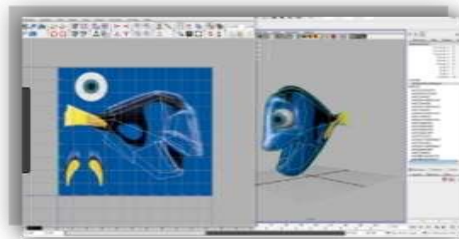
3. Integrar en Maya: importación do elemento desexado, animación, dinámicas, adaptar modelos sombra, luces e exportación.

4. Etalonaje con After Effects: composición de todos os elementos para o seu axuste gráfico.

Módulo IV. ÁREA DE MODELADO Y ANIMACIÓN 3D

- **1º Concept.** Introducción do proceso que afronta un modelador á hora de abordar un concept.

- **2º Modelado.** Percorrido por técnicas e ferramentas que utiliza o modelador para pasar do concept ao 3d.



- **3º Uvs/Texturas/shaders.** Toma de contacto polos distintos programas e técnicas para darlle cor e materiais ao noso modelo.

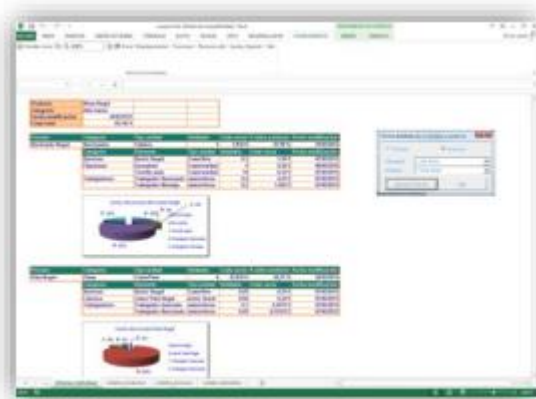
- **4º Skinning.** Nesta parte veremos unha introdución á preparación dun modelo 3d para que poida ser animado.

- **5ª Animación.** Desenvolvo deun formulación básica da animación.

- **6º Iluminación/render.** Por último veremos unha introdución ás formas de sacarlle o mellor partido á nosa iluminación e render para obter despois un resultado óptimo.

Módulo VI. ÁREA DE FINANZAS E XURÍDICO-FISCAL NA EMPRESA

Saber o que che custa o produto é fundamental. É a partir de entón cando comezas a pensar no seu prezo de venda, a preocuparche por se será ou non un produto vendible e, por tanto, se merece ou non a pena mantelo. Como comprar e vender; como xestionar a provedores; almacenaxe e stock, son algúns dos conceptos para traballar.



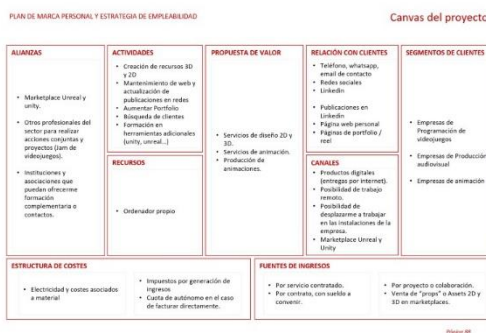
- Estrutura financeira básica da empresa.
- Propostas de organización da área administrativo-financiera.
- Os estados e documentos financeiros:

- a) Balance de Situación
- b) Contas de Explotación e Resultados

- Concepto e accións de Control de Xestión.
- Indicadores de xestión.
- Política de prezos.
- Estimación e orzamentos de ingresos e gastos.
- Lexislación xeral aplicable.
- Lexislación específica aplicable.
- Sistemas de Estimación Directa, Indirecta e por Módulos.
- Relacións coas Administracións Públicas, Seguridade Social e Administración tributaria.
- Modelos de contratos empresariais e profesionais propios do sector.

Módulo VII. ÁREA PLAN DE NEGOCIO FINAL

- Revisión final do plan de negocio destinado ás novas iniciativas emprendedoras.
- Revisión do plan de empregabilidade e marca persoal.
- Plan de acción e estratexia para empregabilidade ou emprendemento: pasos a seguir.
- Modelo Canvas do proxecto.



Formato de realización

O programa impartirase na modalidade semipresencial, sendo a primeira e última semana, presencial, e o resto impartiranse na modalidade en liña, facilitándose aos participantes seleccionados o enlace á plataforma a cal deben conectarse para o correcto seguimento da acción formativa.

As **sesións presenciais (semana do 6 de marzo e semana do 17 de abril)** realizaranse nas instalacións da Cámara de Comercio de Santiago:

Cámara de Comercio de Santiago de Compostela

Pol. Costa Vella
R/ República Checa No 40

15707 Santiago de Compostela



Formalización de inscripciones

Pódese formalizar a inscrición a través da páxina web da Fundación Incyde no seguinte enlace:



Calendario

| Programa "Reactiva o teu futuro - Animación 2D e 3D e Emprendemento". Santiago | | | | | | |
|--|----------------|--|--|---|--|---|
| Captación e selección de participantes | | | | | | |
| MARZO | | | | | | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 06/03/2023 | 07/03/2023 | 08/03/2023 | 09/03/2023 | 10/03/2023 |
| SEMANA 1 | MANA | | Consultoría Individual estratexia e plan de empresa | Consultoría Individual estratexia e plan de empresa | Consultoría Individual estratexia e plan de empresa | Consultoría Individual estratexia e plan de empresa |
| | TARDE | Clase conxunta estratexia e plan de empresa 16:00 a 19:00 | Clase conxunta estratexia e plan de empresa 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta estratexia e plan de empresa 16:00 a 19:00 | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 13/03/2023 | 14/03/2023 | 15/03/2023 | 16/03/2023 | 17/03/2023 |
| SEMANA 2 | MANA | | Consultoría Individual Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D | Consultoría Individual Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D | Consultoría Individual Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D | Consultoría Individual Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D |
| | TARDE | Clase conxunta Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D 16:00 a 19:00 | Clase conxunta Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta Marketing Dixital, Tics e introducción á animación 2D e 3D 16:00 a 19:00 | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 20/03/2023 | 21/03/2023 | 22/03/2023 | 23/03/2023 | 24/03/2023 |
| SEMANA 3 | MANA | | Consultoría Individual Integración 3D | Consultoría Individual Integración 3D | Consultoría Individual Integración 3D | Consultoría Individual Integración 3D |
| | TARDE | Clase conxunta Integración 3D 16:00 a 19:00 | Clase conxunta Integración 3D 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta Integración 3D 16:00 a 19:00 | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 27/03/2023 | 28/03/2023 | 29/03/2023 | 30/03/2023 | 31/03/2023 |
| SEMANA 4 | MANA | | Consultoría Individual Modelado e animación 3D | Consultoría Individual Modelado e animación 3D | Consultoría Individual Modelado e animación 3D | Consultoría Individual Modelado e animación 3D |
| | TARDE | Clase conxunta Modelado e animación 3D 16:00 a 19:00 | Clase conxunta Modelado e animación 3D 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta Modelado e animación 3D 16:00 a 19:00 | |
| ABRIL | | | | | | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 03/04/2023 | 04/04/2023 | 05/04/2023 | 06/04/2023 | 07/04/2023 |
| SEMANA 5 | MANA/ TARDE | Semana de traballo de campo | | | FESTIVO | FESTIVO |
| | | pirula formativa 16:00 a 19:00 | pirula formativa 16:00 a 19:00 | pirula formativa 16:00 a 19:00 | | |
| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
| | | 10/04/2023 | 11/04/2023 | 12/04/2023 | 13/04/2023 | 14/04/2023 |
| SEMANA 6 | MANA | | Consultoría Individual Finanzas e Xurídico-Fiscal | Consultoría Individual Finanzas e Xurídico-Fiscal | Consultoría Individual Finanzas e Xurídico-Fiscal | Consultoría Individual Finanzas e Xurídico-Fiscal |
| | TARDE | Clase conxunta Finanzas e Xurídico-Fiscal 16:00 a 19:00 | Clase conxunta Finanzas e Xurídico-Fiscal 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta Finanzas e Xurídico-Fiscal 16:00 a 19:00 | |

| | | LUNS | MARTES | MÉRCORES | XOVES | VENRES |
|----------|-------|--|--|--|--|--|
| | | 17/04/2023 | 18/04/2023 | 19/04/2023 | 20/04/2023 | 21/04/2023 |
| SEMANA 7 | MANA | | Consultoría Individual Dirección de Proxectos Final | Consultoría Individual Dirección de Proxectos Final | Consultoría Individual Dirección de Proxectos Final | Consultoría Individual Dirección de Proxectos Final |
| | TARDE | Clase conxunta Plan de empresa Final 16:00 a 19:00 | Clase conxunta Plan de empresa Final 16:00 a 19:00 | | Clase conxunta Plan de empresa Final 16:00 a 19:00 | |

| | |
|-------------------------|------------------------|
| Mentoring | A partir do 21/04/2023 |
| Seguimento de proxectos | A partir do 01/05/2023 |