

- Matrícula de continuïtat
 Alumne/a nou

Full de matrícula CFGS Animació per a Videojocs_Curs 2022/23

Curs:

- 1r curs sencer 2n curs sencer **Opció 3x2:** estic cursant el
 1r mòduls /UD solts 2n mòduls /UD solts segon cicle

Els alumnes que no es matriculen a un curs sencer o que tenen mòduls pendents de primer curs, cal que indiquin els mòduls als quals es matriculen.

Dades de l'alumne/a

Nom i cognoms

DNI (NIE, Passaport o equivalent) Núm targeta Sanitària: Data de naixement: __/__/____
dia / mes / any

Carrer / Plaça / Avinguda

Municipi

Codi Postal

Adreça electrònica actual

Telèfon 1

Telèfon 2

Dades del tutors legals (només menors d'edat)

Nom i cognoms Tutor 1:

Parentiu:

Noms i cognom Tutor 2:

Parentiu:

Telèfon de contacte tutors:

Adreça electrònica tutors:

Import total:

Curs sencer: **360 €**

Matrícula parcial: ____ UD x 25 € = ____ euros

Tots els alumnes que optin per la matrícula parcial cal que, abans de fer el pagament, consultin si el càlcul realitzat és correcte.

Poden fer la consulta via telèfonica o adreçant-se al correu: matricula@eartvic.net

Pagament fraccionat: Cal fer el pagament del segon termini abans del dia 1 d'octubre

Signatura,

Data

Vic, de

de 2022

Primer curs comú (CFGS de videojocs i CFGS de Gràfica Interactiva)

	Modul	UNITATS FORMATIVES
<input type="checkbox"/>	Fonaments de la representació i l'expressió visual	UF1. Elements plàstics i visuals. Morfologia i dinamisme de la composició. UF2. Llum i color. Relacions. Valors simbòlics. UF3. Forma i espai. Anàlisi, representació i interpretació creativa.
<input type="checkbox"/>	Mitjans informàtics	UF1. Introducció als mitjans informàtics. <i>Imatge digital (2n semestre)</i> UF2. Tractament de la imatge bitmap. <i>Photoshop (1r semestre)</i> UF3. Tractament de la imatge vectorial. <i>Illustrator</i>
<input type="checkbox"/>	Teoria de la imatge	UF1. Teoria de la imatge.
<input type="checkbox"/>	Fotografia	UF1. Llenguatge fotogràfic. UF2. Tècnica fotogràfica i tractament de la imatge. UF3. Fotografia aplicada a projectes de l'especialitat
<input type="checkbox"/>	Tècniques d'animació	UF1. Animació tradicional. UF2. Animació digital 2D
<input type="checkbox"/>	Llenguatge i tecnologia Audiovisual (1)	UF1. Introducció als mitjans audiovisuals. UF2. Comunicació i llenguatge audiovisual: Recursos expressius. UF3. Tècniques i tecnologies de realització audiovisual.
<input type="checkbox"/>	Llenguatge de programació (1)	UF1. Conceptes bàsics de programació. UF2. Llenguatge de programació.
<input type="checkbox"/>	Recursos gràfics i tipogràfics (lliure elecció)	UF4. Recursos gràfics (<i>lliure elecció</i>)
<input type="checkbox"/>	Formació i orientació laboral	UF1. Marc legal de les arts plàstiques i el disseny: Les propietats especials. UF2. Incorporació al treball: El procés de cerca de feina. UF3. Empresa i iniciativa emprendedora: El treball per compte propi.

Segon curs Videojocs

	Mòdul	UNITATS FORMATIVES
<input type="checkbox"/>	Història de la imatge audiovisual i multimèdia	UF1. Comunicació visual i les seves manifestacions: La imatge audiovisual i multimèdia. UF2. Història de la imatge audiovisual i multimèdia: Antecedents, evolució i actualitat.
<input type="checkbox"/>	Projectes d'animació	UF1. Introducció als projectes d'animació UF2. Desenvolupament dels projectes d'animació. UF3. Desenvolupament dels projectes d'animació interactiva. UF4. Anàlisi i presentació dels projectes d'animació.
<input type="checkbox"/>	Projecte integrat	UF1. Projecte integrat.
<input type="checkbox"/>	Projectes de videojocs i entorns virtuals	UF1. Desenvolupament dels projectes de Videojocs UF2. Anàlisi de projectes de Videojocs UF3. Disseny de projectes de videojocs. UF4. Programació de projectes de videojocs
<input type="checkbox"/>	Tècniques 3D	UF1. Modelatge, materials i mapejats. UF2. Llums, càmeres, renders i formats de sortida. UF3. Efectes especials i físiques complexes.
<input type="checkbox"/>	Guió i estructura narrativa	UF1. Principis de narratologia. UF2. Estructura narrativa.
<input type="checkbox"/>	Llenguatge de programació (2)	UF3. Base de dades. Organització d'arxius. <i>PHP, MySQL, JavaScript</i>
<input type="checkbox"/>	Tècniques d'animació	UF3. Animació digital 3D
<input type="checkbox"/>	Dibuix aplicat a l'animació	UF1. Figura humana i animal. UF2. Espai: Paisatge natural i urbà.
<input type="checkbox"/>	Fase de pràctiques en empreses	Fase de formació pràctica en empreses

Documentació que cal portar

1. **Full de matrícula** (omplert i signat).
2. **Full d'Autoritzacions** (omplert i signat).
3. **Carta de compromís** (omplerta i signada)
4. **Resguard de pagament de la Quota de material i sortides al núm de compte** BBVA ES15 0182 3507 4402 0226 9264 (CONCEPTE: nom/cognoms de l'alumne/a). Imports: Curs sencer: 100 €/ 3 o 4 mòduls: 60 . En cas de dubte pel que fa a l'import, consulteu a les oficines del centre abans de fer el pagament.
5. **Resguard de pagament de l'import de la matrícula al núm de compte:** (Cal indicar al CONCEPTE: **nom/cognoms de l'alumne /Cicle**).ES53 0182 3507 4102 0857 1884
Preu Cicles LOE: 360 euros curs complet /25 euros unitat formativa.

Només alumnes nous al centre

1. Fotocopia **DNI alumne**
 2. Fotocopia **targeta sanitària (TSI)**
 3. **Fotografia** tipus carnet
 4. Full d'autorització d'**ús d'eines digitals G Suite signat**: <http://bit.ly/eartvic-autoritzacio-g-suite>
 5. **Documentació** adicional **no entregada** en la preinscripció, si escau: (carnet família monoparental/nombrosa/minusvalia...).
 6. **Certificat dels requisits necessaris per l'accés (provacomunad'accés, batxillerat, títol de tècnic o altres) i/o superació de la prova específica d'accés.**(alumnes de primer curs)
-

Per cursar els estudis cal disposar **d'ordinador portàtil**.