

# RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

## 1. Conocimientos o contenidos (*Knowledges or contents*)

K1 Identificar las diferentes fases de producción que intervienen en la realización de un proyecto de animación, videojuegos o efectos visuales.

K2 Comprender las interdependencias entre las áreas de arte, narrativa, tecnología y gestión en la industria audiovisual.

K3 Adquirir el vocabulario técnico y artístico específico de los procesos de creación de una producción de animación o de un videojuego.

K4 Conocer las herramientas de software especializadas para la gestión y control de proyectos de animación, videojuegos o efectos visuales.

K5 Comprender las necesidades técnicas tanto de hardware como de software del proyecto a gestionar en función de los perfiles implicados en el mismo.

K6 Conocer las diferentes corrientes y técnicas de pensamiento creativo, así como su aplicación en entornos laborales creativos.

K7 Entender el panorama actual y las tendencias de mercado de las diversas industrias de animación, efectos visuales y videojuegos.

K8 Conocer el marco legal de la producción de animación y videojuegos, así como los principales contratos legales.

K9 Conocer las distintas fuentes de financiación, tanto públicas como privadas, para crear el paraguas necesario para la producción de proyectos.

## 2. Habilidades o destrezas (*Skills or abilities*)

S2 Utilizar las tecnologías y los medios digitales como recurso en la organización de procesos creativos.

S3 Realizar la gestión, negociación y seguimiento de clientes, proveedores y coproductores implicados en el proyecto.

S4 Elaborar reportes e informes de seguimiento de la producción del proyecto como control de gastos y externalización de procesos, etc.

- S5 Crear las tablas de planificación y seguimiento de los procesos de producción de los proyectos.
- S6 Elaborar biblias de trabajo y dossiers de venta de proyectos de animación, efectos visuales y videojuegos.
- S7 Desglosar los elementos necesarios para la producción del proyecto a partir del guion, tales como el número de personajes, localizaciones, props, efectos y planos.
- S8 Definir las cuotas de trabajo de los elementos desglosados para conocer los tiempos de ejecución globales de la producción.
- S9 Crear calendarios de producción que permitan coordinar recursos para la correcta ejecución de proyectos.
- S10 Desarrollar presupuestos de producción que permitan coordinar recursos para la correcta ejecución de proyectos.

### 3. Competencias (*Competences*)

- C1 Transmitir ideas con claridad a través de textos escritos, tablas indexadas y grafismos adaptados a las necesidades comunicativas de cada proyecto.
- C2 Coordinar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos y profesionales involucrados.
- C3 Liderar la gestión del tiempo y los recursos técnicos y humanos necesarios para la elaboración de un proyecto audiovisual mediante la definición de flujos de trabajo y el seguimiento de las tareas asociadas.
- C4 Dirigir grupos de trabajo y equipos interdisciplinares en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.
- C5 Organizar procesos creativos complejos para conseguir que el producto mantenga el equilibrio entre cultura e industria.
- C6 Tomar decisiones sobre el desarrollo comercial idóneo de una producción basadas en el análisis del propio proyecto y de las tendencias del mercado actuales.
- C7 Integrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, en las funciones que se establezcan en las prácticas académicas externas en un entorno de trabajo dentro del ámbito de la dirección de producción.
- C8 Elaborar, presentar y defender ante un Tribunal Universitario un trabajo académico original, realizado individualmente, relacionado la producción de un proyecto de animación, efectos visuales o videojuegos donde se demuestren los resultados de aprendizaje de la titulación siguiendo la normativa de TFM del centro.