

# GUÍA DOCENTE

Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad

## MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS

**MODALIDAD: PRESENCIAL**

**CURSO ACADÉMICO: 2025-2026**

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

|                                |                                                                                              |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denominación de la asignatura: | Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad                                             |
| Titulación:                    | Máster Universitario en Dirección de Producción de Animación, Efectos Visuales y Videojuegos |
| Facultad o Centro:             | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital                                            |
| Materia:                       | Definición y desarrollo de proyectos                                                         |
| Curso:                         | 1                                                                                            |
| Cuatrimestre:                  | 1                                                                                            |
| Carácter:                      | OB                                                                                           |
| Créditos ECTS:                 | 3                                                                                            |
| Modalidad/es de enseñanza:     | Presencial                                                                                   |
| Idioma:                        | Castellano                                                                                   |
| Profesor/a - email             |                                                                                              |
| Página Web:                    | <a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>                                    |

### Descripción de la materia

En esta materia se estudia a fondo la tipología de proyectos que se pueden producir, su capacidad de venta y su realidad en el mercado. Sobre esta base, se profundiza en la definición de los procesos organizativos de trabajo entre departamentos y se realiza un análisis de costes para la correcta presupuestación.

### Descripción de la asignatura

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

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

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.

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

S3-Elaborar reportes e informes de seguimiento de la producción del proyecto como control de gastos y externalización de procesos, etc.

S4-Crear las tablas de planificación y seguimiento de los procesos de producción de los proyectos.

S5-Elaborar biblias de trabajo y dossiers de venta de proyectos de animación, efectos visuales y videojuegos.

S6-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-Crear calendarios de producción que permitan coordinar recursos para la correcta ejecución de proyectos.

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.

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.

## CONTENIDO

- Análisis de los elementos creativos básicos
- Formatos del mercado
- Definición del producto
- Marketing y capacidad de venta

## TEMARIO

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

| Actividad Formativa      | Horas totales | Horas presenciales |
|--------------------------|---------------|--------------------|
| <i>Lección magistral</i> | 20            | 20                 |

|                                                            |    |   |
|------------------------------------------------------------|----|---|
| <i>Resolución de ejercicios</i>                            | 8  | 8 |
| <i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i> | 32 | 0 |
| <i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>   | 13 | 0 |
| <i>Actividades de Evaluación</i>                           | 2  | 2 |
| <b>TOTAL</b>                                               | 0  | 0 |

### Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)M2P -Aprendizaje basado en problemasM3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

## DESARROLLO TEMPORAL

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN                                                                      | VALORACIÓN<br>MÍNIMA RESPECTO<br>A LA CALIFICACIÓN<br>FINAL (%) | VALORACIÓN<br>MÁXIMA RESPECTO<br>A LA CALIFICACIÓN<br>FINAL (%) |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> |                                                                 |                                                                 |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>                                 |                                                                 |                                                                 |
| <i>Prueba Objetiva</i>                                                                       |                                                                 |                                                                 |

### CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE<br>EVALUACIÓN | CONVOCATORIA ORDINARIA | CONVOCATORIA<br>EXTRAORDINARIA |
|----------------------------|------------------------|--------------------------------|
|----------------------------|------------------------|--------------------------------|

|                                                                                              |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| <i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i> |  |  |
| <i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>                                 |  |  |
| <i>Prueba Objetiva</i>                                                                       |  |  |

Consideraciones generales acerca de la evaluación

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Materiales:

Software: