

GUÍA DOCENTE

Trabajo Fin de Máster

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:	Trabajo Fin de Máster
Titulación:	Máster Universitario en Dirección de Producción de Animación, Efectos Visuales y Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Trabajo fin de máster
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	TFM
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	
Página Web:	http://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

El TFM consiste en la memoria de producción de un proyecto, ya sea un videojuego o una película o serie de animación. Sobre este proyecto el alumno deberá aplicar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en el máster. Deberá mostrar la potencial viabilidad del proyecto y su posicionamiento en el mercado, así como determinar su marco legal y financiero. Profundizará en el desarrollo de un calendario y un presupuesto realizando las fases previas para su elaboración (desgloses, cuotas, etc.) y diseñará las distintas herramientas de seguimiento que asegurarían un control del proyecto hasta su correcta finalización.

Descripción de la asignatura

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

C8-Elaborar, presentar y defender públicamente 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.

CONTENIDO

- Aplicación sobre un proyecto propio de los estudiantes los conceptos explicados en el máster:
- Viabilidad del proyecto y posicionamiento en el mercado
- Desarrollo del desglose y establecimiento de las cuotas de trabajo
- Elaboración del calendario
- Elaboración del presupuesto
- Diseño de herramientas de seguimiento
- Determinación del marco legal y financiero

TEMARIO

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	2	2
<i>Resolución de ejercicios</i>	0	0
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	0	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	0	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	1,5	1,5
TOTAL	0	0

Metodologías docentes

M2P -Aprendizaje basado en problemas
M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
M5P -Aprendizaje por investigación
(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN 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 EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA 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: