



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	Pendiente de contratación
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

Esta asignatura se enfoca en el análisis estratégico de proyectos audiovisuales para qué es necesario hacer para que, en base a una idea o concepto inicial, un proyecto merezca la pena ser desarrollado. A través del estudio de guiones, se trabaja en su traducción a distintos tipos de proyecto, evaluando formatos, técnicas de producción, posibilidades de exhibición y tendencias actuales del mercado. El objetivo es aprender a estructurar un proyecto de forma que sea competitivo y tenga sentido comercial dentro de la industria.

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

1. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de series de animación

2. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de videojuegos
3. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de proyectos de animación 2D
4. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de largometrajes de animación 3D

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

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

1. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de series de animación (4h)
2. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de videojuegos (8h)
 - 2.1. Desarrollo de proyectos según las necesidades concretas de un pipeline de videojuegos complejo (10h)
3. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de proyectos de animación 2D (4h)
4. Desarrollo de proyectos y análisis de viabilidad de largometrajes de animación 3D (4h)

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>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Randall, John (1994). Películas de bajo presupuesto. Madrid: D.O.R.S.L. Ediciones.

Wright, Jeann (2005). Animation writing and development. Oxford: Focal Press.

Solaroli, Libero (1972). Como se organiza un film: Manual del jefe de producción. Madrid: Ediciones Rialp.

Winder, Catherine. Dowlatabadi, Zahra (2011). Producing Animation. Oxford: Focal Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel y Google Sheets