



GUÍA DOCENTE

Naturaleza y definición de un proyecto

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:	Naturaleza y definición de un proyecto
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 centra en la visión ejecutiva de un proyecto audiovisual desde sus etapas iniciales. A partir de la recepción de un guion, se abordan los primeros pasos financieros: identificación del público objetivo, estimación de presupuesto, proyección internacional y estudio de mercado. El enfoque está en el análisis del potencial comercial del proyecto antes de su desarrollo, priorizando la perspectiva del mercado en que se enmarca sobre la del propio proyecto.

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

Tipos de proyectos

Tendencias del mercado

Público objetivo

Tipología de clientes y compradores

TEMARIO

1. Naturaleza y definición de un proyecto de efectos visuales

2. Naturaleza y definición de un videojuego
3. Naturaleza y definición de un largometraje de animación
4. Naturaleza y definición de series televisivas de animación

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. Naturaleza y definición de un proyecto de efectos visuales (4h)
2. Naturaleza y definición de un videojuego (12h)
3. Naturaleza y definición de un largometraje de animación (8h)
4. Naturaleza y definición de series televisivas de animación (6h)

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

Cabezón, Luis A. (1999) La producción cinematográfica. Madrid: Cátedra.

Catmull, Edwin (2014). Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Milic, Lea. McConville Yasmin (2006). The Animation Producer's Handbook. Sidney: McGraw Hill.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

No es necesario software específico.