



## GUÍA DOCENTE

Organización de proyectos

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:	Organización de proyectos
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:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Pendiente de contratación
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

Esta asignatura profundiza en el estudio de pipelines desde una perspectiva técnico-artística, analizando cómo se estructuran los procesos en proyectos de animación, efectos visuales y videojuegos y cómo se gestiona la comunicación entre departamentos para lograr una producción eficiente. Se explora el diseño y control de pipelines adaptados a las necesidades específicas de cada proyecto según su naturaleza, proporcionando una comprensión integral de su funcionamiento técnico y artístico.

## 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 dossieres 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

Estudio del pipeline tecnológico

Procesos organizativos de cada departamento

Procesos organizativos e interdependencias entre departamentos

Metodologías de organización de proyectos

## TEMARIO

1. Pipeline de animación 2D

2. Pipeline de videojuegos
3. Pipeline de animación 3D y efectos visuales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	40	40
<i>Resolución de ejercicios</i>	16	16
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	63	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	27	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

### 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. Pipeline de animación 2D (6h)
2. Pipeline de videojuegos (26h)
3. Pipeline de animación 3D y efectos visuales (28h)

## 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

Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia.

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

Whitehead, Mark (2004). Animation. Pocket Essentials. Inglaterra: Harpenden.

## MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### Tipología del aula

Teórica convencional

### Materiales:

Ordenador portátil del alumno

### Software:

No es necesario software específico.