



GUÍA DOCENTE

Presupuestos

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:	Presupuestos
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:	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

Tras aprender las herramientas y estrategias de planificación, esta asignatura se centra en la elaboración del presupuesto de un proyecto a partir de la planificación previa. Se abordan la asignación de cuotas de trabajo, mandays y plazos para traducir el calendario de producción en términos monetarios. Además, se consideran los gastos asociados, como espacios de trabajo o recursos materiales, con el objetivo de convertir las necesidades del guion en una cifra económica precisa y realista

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

Recursos humanos: tipologías y salarios

Materiales necesarios y costes asociados

Servicios externos

Costes indirectos

Costes de promoción

Control y seguimiento del presupuesto

TEMARIO

1. Elaboración y control presupuestario en proyectos de efectos visuales
2. Financiación y explotación de un videojuego y contacto con inversores
3. Elaboración y control de presupuestos en proyectos de animación
4. Elaboración y control presupuestario en videojuegos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	28	28
<i>Resolución de ejercicios</i>	28	28
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	45	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	45	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. Elaboración y control presupuestario en proyectos de efectos visuales (12h)
2. Financiación y explotación de un videojuego y contacto con inversores (10h)
3. Elaboración y control de presupuestos en proyectos de animación (12h)

4. Elaboración y control presupuestario en videojuegos (12h)

5. Analisis de casos de la industria (14h)

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

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

Okun, Jeffrey, Zwerman, Susan (2013). The VES Handbook of Visual Effects. Burlington: Focal Press.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel y Google Sheets