



GUÍA DOCENTE

Aspectos legales y financieros

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:	Aspectos legales y financieros
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Producción ejecutiva
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
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 exponen los aspectos legales y financieros necesarios para la producción de un proyecto de animación, de efectos visuales o de videojuegos así como los fundamentos de gestión de equipos creativos y presentación de proyectos.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura introduce los marcos legales y financieros que regulan la producción de proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales. Se abordan cuestiones como derechos de autor, propiedad intelectual, contratos, coproducciones, financiación pública y privada, incentivos fiscales y modelos de inversión. El objetivo es que el alumnado comprenda las implicaciones legales y económicas de un proyecto audiovisual y pueda desenvolverse con solvencia en la negociación y gestión de estos aspectos dentro del rol de productor.

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

K8-Conocer el marco legal de la producción de animación y videojuegos, así como los principales contratos legales.

K9-Conocer las distintas fuentes de financiación, tanto públicas como privadas, para crear el paraguas necesario para la producción de proyectos.

S1-Utilizar las tecnologías y los medios digitales como recurso en la organización de procesos creativos.

S2-Realizar la gestión, negociación y seguimiento de clientes, proveedores y coproductores implicados en el proyecto.

S5-Elaborar biblias de trabajo y dossieres de venta de proyectos de animación, efectos visuales y videojuegos.

C1-Transmitir ideas con claridad a través de textos escritos, tablas indexadas y grafismos adaptados a las necesidades comunicativas de cada proyecto.

C2-Coordinar los diversos procesos técnicos y la interdependencia entre los diferentes departamentos y profesionales involucrados.

CONTENIDO

La propiedad intelectual

Tipología de contratos

Seguros y prevención de riesgos laborales

Contratos de producción

Financiación privada

Financiación pública

Ventanas de explotación

Mercados y festivales

Contratos de producción

Financiación privada

Financiación pública

TEMARIO

1. La propiedad intelectual. Tipología de contratos. Seguros y prevención de riesgos laborales

2. Contratos de producción. Financiación privada. Financiación pública
3. Ventanas de explotación. Mercados y festivales.
4. Contratos de producción.
5. Financiación privada. Financiación pública

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

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

1. La propiedad intelectual. Tipología de contratos. Seguros y prevención de riesgos laborales (6h)
2. Contratos de producción. Financiación privada. Financiación pública (6h)
3. Ventanas de explotación. Mercados y festivales. (6h)
4. Contratos de producción. (6h)
5. Financiación privada. Financiación pública (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

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

Sainz Sánchez, Miguel (1999). El productor audiovisual. Madrid: Síntesis.

Sánchez-Escalonilla, Antonio (coord.) (2003). Diccionario de creación cinematográfica. Barcelona: Ariel Cine.

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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel , Google Sheets, y ShotGrid