



## GUÍA DOCENTE

Metodologías y herramientas para el control de producción

# 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:	<b>Metodologías y herramientas para el control de producción</b>
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Planificación y control de la producción
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
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

Esta materia se enfoca en los procesos y herramientas necesarios para la planificación y seguimiento de los proyectos. Se estudia la elaboración de un calendario de producción a partir del análisis de la complejidad, estilo, presupuesto y calidad de un proyecto y su posterior seguimiento. Se conocen para ello las herramientas de seguimiento y control de la producción y de la elaboración de reportes que den visibilidad a los equipos, coproductores y clientes.

### Descripción de la asignatura

Esta asignatura aborda las metodologías de trabajo y las herramientas específicas utilizadas para el control diario de la producción en proyectos de animación, videojuegos y VFX. Se analizan flujos de trabajo, sistemas de tracking de tareas, control de versiones y gestión de incidencias, así como herramientas digitales habituales en la industria. El objetivo es que el alumnado sea capaz de implementar sistemas eficaces de control que aseguren la coordinación entre departamentos, el cumplimiento de los plazos y la calidad del producto final.

## 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.

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.

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.

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.

S7-Definir las cuotas de trabajo de los elementos desglosados para conocer los tiempos de ejecución globales de la producción.

S8-Crear calendarios de producción que permitan coordinar recursos para la correcta ejecución de proyectos.

S9-Desarrollar presupuestos de producción que permitan coordinar recursos para la correcta ejecución de proyectos.

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.

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.

C4-Dirigir grupos de trabajo y equipos interdisciplinarios en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

## **CONTENIDO**

Seguimiento y control de calendarios de producción

Herramientas informáticas para el control de la producción

Metodologías ágiles

## TEMARIO

1. Seguimiento y control de calendarios de producción
2. Herramientas informáticas para el control de la producción
3. Metodologías ágiles

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	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)

M4P -Aprendizaje cooperativo

## DESARROLLO TEMPORAL

1. Seguimiento y control de calendarios de producción (30h)
2. Herramientas informáticas para el control de la producción (15h)
3. Metodologías ágiles (15h)

## 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.

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Tipología del aula**

Teórica convencional

### **Materiales:**

Ordenador portátil del alumno

### **Software:**

Excel , Google Sheets, y ShotGrid