



GUÍA DOCENTE

Seguimiento y análisis 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:	Seguimiento y análisis 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:	Planificación y control de la producción
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

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

La asignatura se centra en el seguimiento integral del proyecto a lo largo de su ciclo de vida, desde el inicio de la producción hasta su cierre. Se trabajan técnicas de análisis del progreso, evaluación de riesgos, detección de cuellos de botella y revisión de hitos. El alumnado aprenderá a evaluar el rendimiento del proyecto desde una perspectiva tanto productiva como estratégica, integrando información técnica, creativa y económica para facilitar la toma de decisiones y asegurar el éxito del 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.

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 interdisciplinares en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

CONTENIDO

Elaboración de reportes y tablas de seguimiento

Indexización de elementos a producir

Gestión de recursos humanos y materiales

TEMARIO

1. Elaboración de reportes y tablas de seguimiento
2. Indexización de elementos a producir
3. Gestión de recursos humanos y materiales

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	17	17
<i>Resolución de ejercicios</i>	11	11
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	18	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)

M4P -Aprendizaje cooperativo

DESARROLLO TEMPORAL

1. Elaboración de reportes y tablas de seguimiento (18h)
2. Indexización de elementos a producir (6h)
3. Gestión de recursos humanos y materiales (6)

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

- Ayestarán Crespo, Raquel (2012). Planificación estratégica y gestión de la publicidad. Madrid: ESIC Editorial.
- 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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel , Google Sheets, y ShotGrid