



GUÍA DOCENTE

Trabajo Fin de Máster

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:	Trabajo Fin de Máster
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Trabajo fin de máster
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	TFM
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

El TFM consiste en la memoria de producción de un proyecto, ya sea un videojuego o una película o serie de animación. Sobre este proyecto el alumno deberá aplicar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridos en el máster. Deberá mostrar la potencial viabilidad del proyecto y su posicionamiento en el mercado, así como determinar su marco legal y financiero. Profundizará en el desarrollo de un calendario y un presupuesto realizando las fases previas para su elaboración (desgloses, cuotas, etc.) y diseñará las distintas herramientas de seguimiento que asegurarán un control del proyecto hasta su correcta finalización.

Descripción de la asignatura

El Trabajo Fin de Máster consiste en la elaboración de un proyecto de producción en el ámbito del entretenimiento digital, en el que el alumnado aplicará de forma integrada los conocimientos y competencias adquiridos a lo largo del máster. El trabajo deberá reflejar una visión global del proceso de producción, abordando aspectos creativos, técnicos, organizativos y económicos, así como su adecuación al contexto profesional e industrial.

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

C8-Elaborar, presentar y defender publicamente ante un Tribunal Universitario un trabajo académico original, realizado individualmente, relacionado la producción de un proyecto de animación, efectos visuales o videojuegos donde se demuestren los resultados de aprendizaje de la titulación siguiendo la normativa de TFM del centro.

CONTENIDO

Aplicación sobre un proyecto propio de los estudiantes los conceptos explicados en el máster:

- Viabilidad del proyecto y posicionamiento en el mercado
- Desarrollo del desglose y establecimiento de las cuotas de trabajo
- Elaboración del calendario
- Elaboración del presupuesto
- Diseño de herramientas de seguimiento
- Determinación del marco legal y financiero

TEMARIO

Realización de un Trabajo Fin de Máster

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	2	2
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2
<i>Elaboración del TFG</i>	139	0
<i>Tutoría TFG</i>	8	0

Metodologías docentes

- M2P -Aprendizaje basado en problemas
- M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- M5P -Aprendizaje por investigación(ABI)

DESARROLLO TEMPORAL

Realización de un Trabajo Fin de Máster

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación TFG</i>	100	100

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación TFG</i>	100	100

Consideraciones generales acerca de la evaluación

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel , Google Sheets, y ShotGrid