



GUÍA DOCENTE

Habilidades de dirección

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN, EFECTOS VISUALES Y VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Habilidades de dirección
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
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 se centra en el desarrollo de competencias directivas aplicadas a la gestión de equipos creativos y técnicos. Se trabajan habilidades de liderazgo, comunicación, negociación, resolución de conflictos y toma de decisiones en entornos de alta presión. El alumnado aprenderá a coordinar equipos multidisciplinares, a motivar perfiles creativos y a ejercer el rol de productor como figura clave entre la visión artística, las limitaciones productivas y los objetivos estratégicos del proyecto.

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 dossiers 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

Gestión de equipos creativos

Dirección de la producción con visión de conjunto del proyecto

Elaboración de dossiers de venta

Presentación de proyectos

Negociación con clientes y proveedores

TEMARIO

1. Gestión de equipos creativos

2. Dirección de la producción con visión de conjunto del proyecto

3. Elaboración de dossiers de venta

4. Presentación de proyectos

5. Negociación con clientes y proveedores

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	14	14
<i>Resolución de ejercicios</i>	14	14
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	23	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22	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. Gestión de equipos creativos (10)
2. Dirección de la producción con visión de conjunto del proyecto (4h)
3. Elaboración de dossiers de venta (2h)
4. Presentación de proyectos (6h)
5. Negociación con clientes y proveedores (8h)

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

Catmull, Edwin (2014). Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Contreras, José María (2004). El nuevo liderazgo. Madrid: Libros libres.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica convencional

Materiales:

Ordenador portátil del alumno

Software:

Excel , Google Sheets, y ShotGrid