



## GUÍA DOCENTE

Reportes y control de costes

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

**MODALIDAD: PRESENCIAL**

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

|                                |                                                                                              |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denominación de la asignatura: | <b>Reportes y control de costes</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:                 | 3                                                                                            |
| Modalidad/es de enseñanza:     | Presencial                                                                                   |
| Idioma:                        | Castellano                                                                                   |
| 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 se centra en el análisis y control económico de los proyectos en fase de producción. Se estudian los sistemas de seguimiento presupuestario, la elaboración de reportes periódicos y los indicadores clave que permiten detectar desviaciones entre la planificación inicial y la ejecución real. El alumnado aprenderá a interpretar datos económicos, a comunicar el estado del proyecto a los distintos agentes implicados (dirección, clientes o coproductores) y a tomar decisiones correctivas que garanticen la viabilidad financiera y el cumplimiento de los objetivos 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 interdisciplinarios en proyectos de animación, videojuegos y efectos visuales.

## **CONTENIDO**

Producción virtual y su impacto en los costes

El control de la externalización

Reportes de producción

Seguimiento y control de costes

## TEMARIO

1. Producción virtual y su impacto en los costes
2. El control de la externalización
3. Reportes de producción
4. Seguimiento y control de coste

## 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
- M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- M4P -Aprendizaje cooperativo

## DESARROLLO TEMPORAL

1. Producción virtual y su impacto en los costes (4h)
2. El control de la externalización (6h)

3. Reportes de producción (10h)

4. Seguimiento y control de coste (10h)

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN                                                                      | VALORACIÓN<br>MÍNIMA RESPECTO<br>A LA CALIFICACIÓN<br>FINAL (%) | VALORACIÓN<br>MÁXIMA RESPECTO<br>A LA CALIFICACIÓN<br>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<br>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

Winder, Catherine. Dowlatabadi, Zahra (2011). Producing Animation. Oxford: Focal Press.

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

Cabezón, Luis A. (1999) La producción cinematográfica. Madrid: Cátedra.

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

### **Tipología del aula**

Teórica convencional

### **Materiales:**

Ordenador portátil del alumno

### **Software:**

Excel , Google Sheets, y ShotGrid