

4. Planificación de las enseñanzas

Código del plan de estudios: 1332

4.1 Estructura básica de las enseñanzas

Tipos de materia		Nº créditos ECTS
Ob	Obligatorias	42
Op	Optativas	9
PE	Prácticas Externas	0
TFM	Trabajo Fin de Máster (obligatorio en Máster)	9
	Créditos totales	60

4.2 Organización temporal de las asignaturas

PRIMER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
208157	Animación Digital 2D	Obligatoria(OB)	6	Primero
208158	Animación digital 3D	Obligatoria(OB)	6	Primero
208159	Creación avanzada de personajes	Obligatoria(OB)	6	Primero
208160	Digital Painting Character	Obligatoria(OB)	6	Primero
208161	Digital painting y aplicación en la animación digital	Obligatoria(OB)	3	Primero
208162	Narrativa y lenguaje audiovisual	Obligatoria(OB)	3	Primero
Total ECTS			30	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso

208163	Animación avanzada de personajes	Obligatoria(OB)	9	Primero
208164	Introducción e Historia, gestión de proyectos de Animación Digital	Obligatoria(OB)	3	Primero
208165	Composición	Optativa (OP)	3	Primero
208178	Desarrollo y creación del paquete comercial de venta	Optativa (OP)	3	Primero
208173	El Ciclo económico del Producto de animación	Optativa (OP)	3	Primero
208166	Fundamentos de la animación para videojuegos	Optativa (OP)	3	Primero
208167	Herramientas para la creación de videojuegos 3D	Optativa (OP)	6	Primero
208168	Iluminación	Optativa (OP)	3	Primero
208177	La Producción ejecutiva	Optativa (OP)	3	Primero
208176	Metodologías y herramientas para la gestión de proyectos.	Optativa (OP)	3	Primero
208174	Organización de proyectos de animación.	Optativa (OP)	3	Primero
208175	Planificación de proyectos.	Optativa (OP)	3	Primero
208170	Render	Optativa (OP)	3	Primero
208172	Trabajo fin de máster	Trabajo Fin de Título (TFT)	9	Primero
Total ECTS			57	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso

Total ECTS	0	
------------	---	--

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

TERCER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

4.3 Estructura en base a itinerarios formativos (si los hubiese)

No procede

4.4 Descripción detallada de las asignaturas

ASIGNATURAS PRIMER CURSO

Asignatura: Animación Digital 2D				Código: 208157	
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 6	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español					
Porcentajes de modalidad de impartición					
<ul style="list-style-type: none">• Presencial: 20 %• Virtual: 80 %• Híbrido: 0 %					
Profesores					
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	
Ismael	García Del Rey	70884798V	Externo	1	
Daniel	García Del Rey	70908690N	Externo	2	
Pablo	Chamoso Santos	70888952P	Interno	3	
Resultados de aprendizaje previstos					
Tipo de resultado	Descripción			Código	
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Conocer el funcionamiento de las herramientas de animación de 2D explicadas. • Conocer cómo interactúan las herramientas dibujo y animación para facilitar los procesos. • Conocer la metodología de trabajo en capas en animación 2D. • Conocer los distintas metodologías de animación 2D y el uso de las líneas de tiempo.				
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE3, CE6 y CE7				
Tabla de evaluación					
Prueba	Tipo		% Ponderado		
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua		40		
Pruebas objetivas de tipo test	Continua		40		
Pruebas prácticas	Continua		20		
Descripción de contenidos					
* Líneas de acción * Gestión de secuencias * Creación de proyecto se importación de recursos * Escenas, concepto de línea de tiempo y capas * Fotogramas y tipos de animación * Efectos de imagen * Generación de animaciones * El lenguaje de script para animaciones					

Asignatura: Animación digital 3D

Código: 208158

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 6 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Juan Manuel	Corchado Rodríguez	70978310B	Interno	1
Pablo	Chamoso Santos	70888952P	Interno	3
Sara	Rodríguez González	70864126E	Interno	2

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE3 y CE6	
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none">• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente.• Conocer el funcionamiento de las herramientas de animación de 3D.• Conocer cómo crear y utilizar texturas.• Conocer cómo crear animaciones.• Conocer y aplicar procesos de modelado	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Modelado con primitivas * Materiales sencillos * Jerarquía * Luces y Render * Animación * Materiales y texturas
* Modelado orgánico e inorgánico * Rig

Asignatura: Creación avanzada de personajes

Código: 208159

Carácter: Obligatoria(OB) ECTS: 6 Curso: Primero Cuatrimestre: Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Miguel	De Lucas Postigo	07969088W	Externo	3
Sergio César	Moreno Vela	54102858G	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Conocer las técnicas de modelado avanzado de personajes • Conocer cómo crear esqueletos complejos • Conocer cómo aplicar técnicas de partículas a diseño de personajes	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE3 y CE6	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Importación de geometría * Subdivisiones * Draw, Zaad/Zsub * Alphas, Brushes, Máscaras * Polypaint * Spotlight * Zapplink * Extracción y aplicación de mapas * UV Mapping con UV Master * Look y Materiales * Extracción de mapas

Asignatura: Digital Painting Character

Código: 208160

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 6 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Ismael	García Del Rey	70884798V	Externo	2
Daniel	García Del Rey	70908690N	Externo	1
Juan Manuel	Corchado Rodríguez	70978310B	Interno	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Conocer las técnicas de modelado de personajes • Conocer como aplicar texturas y materiales a personajes • Conocer como funciona la herramienta de modelado de personajes	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE3 y CE6	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Parents * Constraints * Joints * Cinemáticas * TimeLime * Esqueleto * Pesado de geometrías

Asignatura: Digital painting y aplicación en la animación digital

Código: 208161

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Daniel	García Del Rey	70908690N	Externo	1
Ismael	García Del Rey	70884798V	Externo	2
Juan Manuel	Corchado Rodríguez	70978310B	Interno	0

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Conocer y manejar las herramientas de retoque fotogr�a • Conocer y manejar herramientas relacionadas con el dibujo vectorial • Aplicar las herramientas aprendidas para la creaci�n de texturas • Aplicar las herramientas de dise�o vectorial para la creaci�n de personajes	
Competencias (COM)	B�sicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Espec�ficas: CE2, CE6, CE7	

Tabla de evaluacion

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluaci�n continua, Participaci�n h�brida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas pr�cticas	Continua	20

Descripci n de contenidos

* Herramienta de dibujo vectorial * gesti n flujo de trabajo * Pinceles * Elaboraci n imagen con perspectivas * Dibujo con perspectiva * Adaptaci n autom tica de los vectores * Herramientas de perspectiva * Herramienta de retoque fotogr fico * Retoque avanzado * T cnica de pintura * Creaci n de texturas * Im genes Din micas * M scaras * Creaci n y uso de acciones. Automatizaci n * Secuencias animadas

Asignatura: Narrativa y lenguaje audiovisual	Código: 208162
---	-----------------------

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 3 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Primero

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Antonio Juan	Sánchez Martín	70978949Y	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE5, CE6 y CE9	
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Manejar los recursos dramáticos de una narración • Interpretar y elaborar guiones • Conocer los recursos técnicos que facilitan la realización de Storyboards. 	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Elementos dramáticos (Situación, Conflicto, Personaje, Acción) * Morfología narrativa * Reglas del lenguaje * Elementos formales * El tiempo en la narración * Escenas. * Tipología de secuencias * Creación de un guión * Storyboard

Asignatura: Animación avanzada de personajes

Código: 208163

Carácter: Obligatoria(OB)

ECTS: 9

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Sergio César	Moreno Vela	54102858G	Externo	6
Daniel	García Del Rey	70908690N	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE5, CE9 y CE10	
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Conocer las técnicas de modelado avanzado de personajes. • Conocer cómo crear esqueletos complejos. • Conocer cómo aplicar técnicas de partículas a diseño de personajes. • Manipular y ajustar características morfológicas a esqueletos.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Squash y Stretch * Análisis del movimiento * Joints : Creación, Ejes Locales y Gimbal lock * Rigging avanzado * Aplicación de dinámicas y partículas

Asignatura: Introducción e Historia, gestión de proyectos de Animación Digital

Código: 208164

Carácter: Obligatoria(OB)

ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Antonio Juan	Sánchez Martín	70978949Y	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE4, CE6, CE7	
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquirir de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Tener una perspectiva histórica del mundo de la animación, tanto tradicional, como digital. • Conocer los elementos y la metodologías de trabajo principales de los distintos roles que se dan en un proyecto de animación. • Conocer los diferentes roles que están presentes en los proyectos de Animación Digital y tener capacidad para planificar proyectos de animación digital	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40

Descripción de contenidos

* Historia de la animación por ordenador * Compañías y producciones * Preproducción de proyectos * Producción de proyectos * Postproducción de proyectos

Asignatura: Composición			Código: 208165	
Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3		Curso: Primero		Cuatrimestre: Segundo
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 20 % • Virtual: 80 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Pepe	Cazorla Arevalo	30976593D	Externo	3
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE4, CE5 y CE6			
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Planificar la creación de escenas en las aplicaciones de modelado para favorecer la composición. • Comprender y aplicar los fundamentos del trabajo con capas en 3D. • Comprender las características de la herramienta de composición y su comunicación con las herramientas de modelado. 			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Pruebas prácticas	Continua	20		
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40		
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40		
Descripción de contenidos				
* Imagen Digital * Composición e Integración por capas (2D y 3D) * Pintura Digital y Máscaras * Animación * Keying y matte * Corrección de color * Estabilización y Tracking * Tracking de cámaras 3D				

Asignatura: Desarrollo y creación del paquete comercial de venta

Código: 208178

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Javier	Martínez Hernández	70877135J	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer Blockchain y sus diferentes usos. ● Conocer Criptomonedas, NFTs y su relación con los metaversos. ● Conocer la historia, evolución y los beneficios de los metaversos actuales; así como conocer algunos de ellos. ● Entender el metaverso como una oportunidad de negocio.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* La ficha técnica y artística del proyecto * Personajes e historia * Storylines y guiones * Diseño y arte

Asignatura: El Ciclo económico del Producto de animación

Código: 208173

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición:

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Guillermo José	Velasco Zwickert	02620604F	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer Blockchain y sus diferentes usos. ● Conocer Criptomonedas, NFTs y su relación con los metaversos. ● Conocer la historia, evolución y los beneficios de los metaversos actuales; así como conocer algunos de ellos. ● Entender el metaverso como una oportunidad de negocio.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* El Plan de Negocio * Ingresos Media * Ingresos Licencias y Productos derivados

Asignatura: Fundamentos de la animación para videojuegos

Código: 208166

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Pablo	Sánchez Manzano	52414014G	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• Determinar los objetivos, el estilo gráfico y narrativo, las especificaciones y requisitos del sistema para un proyecto de videojuego. • Utilizar las herramientas de aprendidas. • Conocer y controlar los procesos de creación de videojuegos. • Resolver dificultades específicas de los procesos de producción.	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40

Descripción de contenidos

* Plataformas y arquitecturas * Metodología de Desarrollo de Juegos * Gestión de proyectos * Estructura de un videojuego * Diseño de interfaces * Sonido y animación para videojuegos

Asignatura: Herramientas para la creación de videojuegos 3D	Código: 208167
--	-----------------------

Carácter: Optativa (OP) **ECTS:** 6 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Pablo	Sánchez Manzano	52414014G	Externo	6

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las características fundamentales del interfaz de creación de videojuegos • Desarrollar juegos para entornos de escritorio y web • Desarrollar juegos para entornos móviles y hacer uso de sus características propias • Desarrollar juegos con sus elementos de interfaz • Combinar distintas herramientas de modelado, edición y programación 3D para la creación de videojuegos. 	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Interacción con el Teclado y ratón * Colisiones * Assets y GameObjects * Editor de terrenos * Programación para Games Engines * Utilización de librerías par 3D * Sistemas de partículas * Animación lineal * Fader y panel de animación * Exportación y distribución de proyectos

Asignatura: Iluminación

Código: 208168

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Pepe	Cazorla Arevalo	30976593D	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE4, CE5 y CE6	
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none">• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente.• Planificar la iluminación de las escena.• Comprender el funcionamiento y propósito de los distintos tipos de iluminación.• Utilizar las opciones de herramienta de modelado para iluminar la escena.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40

Descripción de contenidos

* Objetivos visuales de la iluminación * Propiedades y opciones * Modelado con luz * Iluminación de tres puntos * Funciones de la luz * Iluminación de interiores y ambientes * Iluminación global * Escenas nocturnas y diurnas * Funciones visuales de las sombras * Algoritmos de sombreado * Sombras duras y suaves * Oclusión

Asignatura: La Producción ejecutiva

Código: 208177

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Guillermo José	Velasco Zwickert	02620604F	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer las herramientas fundamentales en la creación de entornos para realidad aumentada. ● Conocer las herramientas fundamentales en la creación de entornos para realidad virtual. ● Desarrollo de una aplicación en realidad aumentada. ● Desarrollo de una aplicación en realidad virtual. ● Importación de nuestro modelo 3D en un entorno de realidad virtual y en realidad aumentada.	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* La financiación de un proyecto audiovisual de animación: cine, TV y web. * Fuentes de financiación: del capital riesgo a las ayudas y subvenciones. * Ingresos de financiación vs. Ingresos de explotación

Asignatura: Metodologías y herramientas para la gestión de proyectos.

Código: 208176

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Fernando	Alcaraz Moreno	53092068H	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer Blockchain y sus diferentes usos. ● Conocer Criptomonedas, NFTs y su relación con los metaversos. ● Conocer la historia, evolución y los beneficios de los metaversos actuales; así como conocer algunos de ellos. ● Entender el metaverso como una oportunidad de negocio.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40

Descripción de contenidos

* Metodologías ágiles vs metodologías tradicionales. * Detalle de metodologías ágiles. * Herramientas de gestión de la producción de animación.

Asignatura: Organización de proyectos de animación.

Código: 208174

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Fernando	Alcaraz Moreno	53092068H	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer Blockchain y sus diferentes usos. ● Conocer Criptomonedas, NFTs y su relación con los metaversos. ● Conocer la historia, evolución y los beneficios de los metaversos actuales; así como conocer algunos de ellos. ● Entender el metaverso como una oportunidad de negocio.	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	40
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	20

Descripción de contenidos

Asignatura: Planificación de proyectos.

Código: 208175

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Fernando	Alcaraz Moreno	53092068H	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8	
Habilidades o Destrezas (HD)	● Conocer Blockchain y sus diferentes usos. ● Conocer Criptomonedas, NFTs y su relación con los metaversos. ● Conocer la historia, evolución y los beneficios de los metaversos actuales; así como conocer algunos de ellos. ● Entender el metaverso como una oportunidad de negocio.	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20

Descripción de contenidos

* Calidad y esfuerzo necesario en la producción * Presupuestos

Asignatura: Render

Código: 208170

Carácter: Optativa (OP) ECTS: 3

Curso: Primero

Cuatrimestre: Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- Presencial: 20 %
- Virtual: 80 %
- Híbrido: 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Pepe	Cazorla Arevalo	30976593D	Externo	3

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisición de las competencias básicas, generales y específicas detalladas anteriormente. • Planificar de forma global la estrategia de renderizado de una aplicación • Comprender y aplicar los fundamentos de óptica vistos en la materia. • Comprender las características de los motores de render, así como los algoritmos que utilizan • Aplicar los conocimientos adquiridos para realizar el trabajo de forma más eficiente.	
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE5 y CE6	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
Pruebas prácticas	Continua	20
Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40

Descripción de contenidos

* Cámaras y exposición * Número-f y profundidad de campo * Exposición fotográfica * Velocidad de película * Desenfoque de movimiento realista * Velocidad de frame * Imperfecciones de la lente * Motores de Render avanzados * Introducción * Algoritmos más utilizados * Clasificación de Motores de Render * Motores comerciales de uso común * Pases de render. Elección y organización * Render por capas * Canal alpha pre-multiplicado * Render por Pases * Administración de pases

Asignatura: Trabajo fin de máster	Código: 208172
--	-----------------------

Carácter: Trabajo Fin de Título (TFT) **ECTS:** 9 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 20 %
- **Virtual:** 80 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
--------	-----------	-------------------	-----------------	--------------------

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Competencias (COM)	Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específica : Capacidad para la creación y elaboración de proyectos de originales y pertinentes, con metodología apropiada y establecimiento de conclusiones relevantes en el ámbito de conocimiento de la Animación Digital	
Habilidades o Destrezas (HD)	<ul style="list-style-type: none"> • Elección del tema selección de tutor/a • Elaboración del proyecto para el tutor/a y aprobación • Acuerdo con el tutor para decidir la metodología aplicable • Búsqueda, lectura y selección de información • Consulta, recopilación y selección de datos, fuentes y documentos • Tutorías con el profesor/tutor • Desarrollo metodológico • Establecimiento de las conclusiones • Elaboración del trabajo • Creación de un discurso y soporte para la defensa. 	

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Calificación numérica (5-10) del tutor/a del trabajo	Final	60
Calificación numérica (5-10) del tribunal	Final	40

Descripción de contenidos

* Elección del tema selección de tutor/a * Elaboración del proyecto para el tutor/a y aprobación * Acuerdo con el tutor para decidir la metodología aplicable * Búsqueda, lectura y selección de información * Consulta, recopilación y selección de datos, fuentes y documentos * Tutorías con el profesor/tutor * Desarrollo metodológico * Establecimiento de las conclusiones * Elaboración del trabajo * Creación de un discurso y soporte para la defensa.