

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 • Presencial: 20 % • Virtual: 80 % • Híbrido: 0 %				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Ismael	García Del Rey		Externo	1
Daniel	García Del Rey		Externo	2
Pablo	Chamoso Santos		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 evaluacion				
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		Interno	1
Pablo	Chamoso Santos		Interno	3
Sara	Rodríguez González		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)	• 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 evaluacion				
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																			
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Miguel</td><td>De Lucas Postigo</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr><tr><td>Sergio César</td><td>Moreno Vela</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Miguel	De Lucas Postigo		Externo	3	Sergio César	Moreno Vela		Externo	3
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos															
Miguel	De Lucas Postigo		Externo	3															
Sergio César	Moreno Vela		Externo	3															
Resultados de aprendizaje previstos																			
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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 </td><td></td></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE3 y CE6</td><td></td></tr></table>					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							
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 evaluacion																			
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20			
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		Externo	2
Daniel	García Del Rey		Externo	1
Juan Manuel	Corchado Rodríguez		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 evaluacion				
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 aplicaci3n en la animaci3n digital			C3digo: 208161	
Car3cter: Obligatoria(OB)		ECTS: 3	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero
Idiomas de impartici3n: Espa3ol				
Porcentajes de modalidad de impartici3n				
• Presencial: 20 % • Virtual: 80 % • H3brido: 0 %				
Profesores				
Nombre	Apellidos	N3o Identificaci3n	Interno/Externo	N3o ECTS Impartidos
Daniel	Garc3a Del Rey		Externo	1
Ismael	Garc3a Del Rey		Externo	2
Juan Manuel	Corchado Rodr3guez		Interno	0
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripci3n			C3digo
Habilidades o Destrezas (HD)	• Adquisici3n de las competencias b3sicas, generales y espec3ficas detalladas anteriormente. • Conocer y manejar las herramientas de retoque fotogr3a • Conocer y manejar herramientas relacionadas con el dibujo vectorial • Aplicar las herramientas aprendidas para la creaci3n de texturas • Aplicar las herramientas de dise3o vectorial para la creaci3n de personajes			
Competencias (COM)	B3sicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Espec3ficas: CE2, CE6, CE7			
Tabla de evaluacion				
Prueba	Tipo		% Ponderado	
Evaluaci3n continua, Participaci3n h3brida	Continua		40	
Pruebas objetivas de tipo test	Continua		40	
Pruebas pr3cticas	Continua		20	
Descripci3n de contenidos				
* Herramienta de dibujo vectorial * Gesti3n flujo de trabajo * Pinceles * Elaboraci3n imagen con perspectivas * Dibujo con perspectiva * Adaptaci3n autom3tica de los vectores * Herramientas de perspectiva * Herramienta de retoque fotogr3fico * Retoque avanzado * T3cnica de pintura * Creaci3n de texturas * Im3genes Din3micas * M3scaras * Creaci3n y uso de acciones. Automatizaci3n * 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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Antonio Juan</td><td>Sánchez Martín</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Antonio Juan	Sánchez Martín		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Antonio Juan	Sánchez Martín		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE5, CE6 y CE9</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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)	• 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.				
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)	• 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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20
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																			
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Sergio César</td><td>Moreno Vela</td><td></td><td>Externo</td><td>6</td></tr><tr><td>Daniel</td><td>García Del Rey</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Sergio César	Moreno Vela		Externo	6	Daniel	García Del Rey		Externo	3
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos															
Sergio César	Moreno Vela		Externo	6															
Daniel	García Del Rey		Externo	3															
Resultados de aprendizaje previstos																			
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE5, CE9 y CE10</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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.							
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 evaluacion																			
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20			
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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Antonio Juan</td><td>Sánchez Martín</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Antonio Juan	Sánchez Martín		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Antonio Juan	Sánchez Martín		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE4, CE6, CE7</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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 </td><td></td></tr></table>					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				
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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
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																
• Presencial: 20 % • Virtual: 80 % • Híbrido: 0 %																
Profesores																
<table><tr><td>Nombre</td><td>Apellidos</td><td>Nº Identificación</td><td>Interno/Externo</td><td>Nº ECTS Impartidos</td></tr><tr><td>Pepe</td><td>Cazorla Arevalo</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Pepe	Cazorla Arevalo		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Pepe	Cazorla Arevalo		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><td>Tipo de resultado</td><td>Descripción</td><td>Código</td></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE1, CE2, CE4, CE5 y CE6</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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)	• 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.				
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)	• 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 evaluacion																
<table><tr><td>Prueba</td><td>Tipo</td><td>% Ponderado</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Pruebas prácticas	Continua	20	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Javier</td><td>Martínez Hernández</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Javier	Martínez Hernández		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Javier	Martínez Hernández		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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.				
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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20
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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Guillermo José</td><td>Velasco Zwickert</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Guillermo José	Velasco Zwickert		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Guillermo José	Velasco Zwickert		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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.				
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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20
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																
<table><tr><td>Nombre</td><td>Apellidos</td><td>Nº Identificación</td><td>Interno/Externo</td><td>Nº ECTS Impartidos</td></tr><tr><td>Pablo</td><td>Sánchez Manzano</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Pablo	Sánchez Manzano		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Pablo	Sánchez Manzano		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><td>Tipo de resultado</td><td>Descripción</td><td>Código</td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8</td><td></td></tr></table>					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				
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 evaluacion																
<table><tr><td>Prueba</td><td>Tipo</td><td>% Ponderado</td></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40
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		Externo	6
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción			Código
Habilidades o Destrezas (HD)	• 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 evaluacion				
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		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)	• 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 evaluacion				
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		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 evaluacion				
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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Fernando</td><td>Alcaraz Moreno</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Fernando	Alcaraz Moreno		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Fernando	Alcaraz Moreno		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8</td><td></td></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr></table>					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.				
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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>20</td></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	20	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40
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																
<table><tr><th>Nombre</th><th>Apellidos</th><th>Nº Identificación</th><th>Interno/Externo</th><th>Nº ECTS Impartidos</th></tr><tr><td>Fernando</td><td>Alcaraz Moreno</td><td></td><td>Externo</td><td>3</td></tr></table>					Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	Fernando	Alcaraz Moreno		Externo	3		
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos												
Fernando	Alcaraz Moreno		Externo	3												
Resultados de aprendizaje previstos																
<table><tr><th>Tipo de resultado</th><th>Descripción</th><th>Código</th></tr><tr><td>Habilidades o Destrezas (HD)</td><td> • 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. </td><td></td></tr><tr><td>Competencias (COM)</td><td>Básicas / Generales / Transversales: CB6, CB7, CB8, CB9, CB10 y CG1 Específicas: CE2, CE6, CE7, EC8</td><td></td></tr></table>					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				
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 evaluacion																
<table><tr><th>Prueba</th><th>Tipo</th><th>% Ponderado</th></tr><tr><td>Evaluación continua, Participación híbrida</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas prácticas</td><td>Continua</td><td>40</td></tr><tr><td>Pruebas objetivas de tipo test</td><td>Continua</td><td>20</td></tr></table>					Prueba	Tipo	% Ponderado	Evaluación continua, Participación híbrida	Continua	40	Pruebas prácticas	Continua	40	Pruebas objetivas de tipo test	Continua	20
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		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		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 evaluacion				
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 * Desenfoco de movimiento realista * Velocidad de frame * Imperfecciones de la lente * Motores de Renderavanzados * Introducción * Algoritmos más utilizados * Clasificación de Motoresde 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) Segundo		ECTS: 9	Curso: Primero	Cuatrimestre:
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)	• 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 evaluacion				
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.				