

Trabajo de fin de máster
GUÍA DOCENTE

MÁSTER EN CREACIÓN DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL/ AUDIOVISUAL
ANIMATION

Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Código de asignatura</i>	TFM
<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	12 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Requisitos previos</i>	Para poder matricularse del TFM es necesario matricularse de todas las asignaturas restantes para completar el Máster. Para poder presentarlo y defenderlo hay que tener aprobadas todas las asignaturas de la titulación
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Responsable comisión TFM</i>	M ^a Nieves Moreno Redondo
<i>Tutores de TFM</i>	Designados por la comisión TFM

Presentación de la asignatura

El TFM consiste en la realización por parte del alumnado de un trabajo original, autónomo y personal bajo la orientación de un/a docente que actuará como director/a, en el que se aplican y desarrollan los conocimientos y capacidades adquiridas durante la titulación, demostrando que se han alcanzado las competencias previstas en el plan de estudios.

Los trabajos presentados deberán ser inéditos y originales, evitándose cualquier vulneración de los derechos de autoría. La copia, el plagio o el indebido uso de programas generativos conocidos como IA conllevarán el suspenso inmediato del alumnado y la apertura de un expediente disciplinario con posible sanción. Igualmente, no se podrán presentar trabajos evaluados en otras asignaturas o estudios previos tal y como recoge la Normativa. Se deben citar todas las fuentes utilizadas y deben ser debidamente recogidas en las referencias bibliográficas. Para más información sobre plagio consultar la Normativa.

El trabajo será desarrollado, defendido y calificado individualmente, sin perjuicio de que, cuando el tema elegido así lo aconseje y previo visto bueno de la Comisión de Trabajo Fin de Máster, pueda ser elaborado en colaboración con otros/as estudiantes hasta un máximo de tres estudiantes. En todo caso, la evaluación será individual y así constará en el acta de calificación.

Esta GD ofrece las líneas generales para el desarrollo de la asignatura, sujeta a la Normativa vigente, cuyo contenido debe conocer cada estudiante.

Competencias

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB07	Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB08	Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB09	Comunicar conclusiones y conocimientos a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10	Desarrollar habilidades de autoaprendizaje
CG01	Realizar un análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas de la animación.
CG02	Realizar presentaciones y/o publicaciones eficaces de proyectos de animación personales, con pleno dominio de los mismos y adecuados a los mercados específicos a los que se dirige
CG03	Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos concretos
CG04	Formular propuestas adecuadas a la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación
CG05	Aplicar los procedimientos más adecuados para el desarrollo de proyectos de animación
CG06	Integrar conocimientos teóricos y prácticos avanzados de animación en la elaboración de proyectos
CG07	Generar debates y formular juicios y reflexiones que contribuyan a enriquecer el discurso artístico contemporáneo
CE03	Crear proyectos de animación 3D adaptados a los procesos de trabajo y necesidades de la industria, atendiendo al contenido conceptual, psicológico, sensible y narrativo del producto.
CE04	Desarrollar un proyecto audiovisual de animación desde la coordinación de todos sus procesos y etapas.
CE08	Elaborar, exponer, defender un trabajo o proyecto original, síntesis de las competencias y habilidades adquiridas en el título.

Resultados de aprendizaje

Cada estudiante obtendrá una consolidación de sus conocimientos y la capacidad de exponerlos en público para ser evaluados y comentados.

Se le faculta no solo para que demuestre su capacidad investigadora y creativa, sino para que incorpore positivamente los posibles juicios y sinergias que surjan tanto de su director de TFM como de los miembros del tribunal.

Contenidos

El TFM del MÁSTER EN CREACIÓN DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL podrá ser teórico o práctico, en función de los intereses académico-profesionales del/de la estudiante. El trabajo se adecuará a las siguientes pautas:

01 MODALIDAD TFM TEÓRICO

Consiste en una investigación original e inédita en temas relacionados con los contenidos del Máster y las líneas de investigación propuestas en cada curso. El trabajo teórico podrá adscribirse a trabajos de revisión bibliográfica o trabajos empíricos (análisis de caso, cuantitativos y/o cualitativos y mixtos). Para más información consultar la Guía de Elaboración.

La autoría del trabajo corresponderá a un/a único/a estudiante.

Constará de los siguientes apartados:

- Portada.
- Resumen. Se deberá incluir un resumen en castellano y en inglés [Abstract] de unas 200 palabras, así como un máximo de cinco palabras clave en español y en inglés [Key words].
- Índice.
- Introducción.
- Hipótesis y objetivos de la investigación.
- Metodología.
- Marco teórico.
- Análisis.
- Conclusiones.
- Anexos (si procede).
- Referencias y Bibliografía convenientemente referenciada (normativa APA7).

EXTENSIÓN: mínima de 16.000 y máxima de 27.000 palabras, entre 40 y 70 páginas aproximadamente, referencias y bibliografía incluidas pero no anexos. [Referencia estándar: página Din A4, tipografía cuerpo 12, interlineado 1.5 y márgenes de 3 x 3]. La presentación formal del trabajo se ajustará a las normas de estilo disponibles en la Guía de Elaboración.

02 MODALIDAD TFM PRÁCTICO

Consistirá en la creación de un proyecto de animación que tendrá que ser desarrollado desde su campo teórico hasta su realización aplicada de manera individual o grupal hasta un máximo de tres estudiantes. Deberá estar acompañado de una memoria conceptual que lo vincule a los espacios y procesos de producción contemporánea, y deberá comprender una serie de características que refuercen su valor como

relato más que como partes aisladas.

El trabajo fin de máster consistirá en un proyecto de animación original e inédito. El diseño y producción de este correrá a cargo de la o del estudiante, siendo este responsable de disponer de los conocimientos de diseño para su realización. El trabajo deberá ser resuelto eligiendo una de las siguientes 3 modalidades:

- Animación publicitaria, de entre 20 y 30 segundos de duración.
- Animación narrativa de ficción/documental (cine, videojuegos y/o videoclip), de entre 15 segundos y 5 minutos de duración.
- Animación artística/experimental, de duración a convenir con la tutora o el tutor.

El alumnado que opte por esta opción elaborará una memoria de carácter reflexivo y crítico que presente los intereses creativos, teóricos y de utilidad a rescatar en su ejercicio de interpretación

El trabajo se acompañará de una MEMORIA con una extensión mínima de 12.000 palabras y máxima de 20000, referencias y bibliografía incluidas pero no anexos. De forma orientativa, de entre 30 y 60 páginas aproximadamente (referencia estándar: página Din A4, tipografía cuerpo 12, interlineado 1.5 y márgenes de 3x3). Su estructura recogerá los siguientes apartados o contenidos:

- Portada.
- Resumen. Se deberá incluir un resumen en castellano y en inglés [Abstract] de unas 200 palabras, así como un máximo de cinco palabras clave en español y en inglés [Key words].
- Índice.
- Introducción.
- Hipótesis y objetivos de la investigación.
- Metodología.
- Marco crítico y desarrollo creativo.
- Conclusiones.
- Anexos (si procede).
- Referencias y Bibliografía convenientemente referenciada (normativa APA7).

DEPÓSITO: Finalizado el trabajo, todos los materiales se subirán en la tarea habilitada para tal fin en el Aula Virtual en los plazos estipulados en el calendario académico y según indicaciones de la Normativa y de Coordinación de TFM.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

REQUISITOS PARA LA DEFENSA ANTE EL TRIBUNAL

Es necesario un informe favorable del director/a del TFM para poder proceder a su defensa ante el Tribunal. En el caso de no superar esa parte de la evaluación, tendrán que volver a matricular la asignatura. El estudiante, en caso de estar en desacuerdo con el/la directora/a, podrá solicitar una revisión por parte de la Comisión TFM que emitirá el informe correspondiente en los términos que recoge la Normativa.

EVALUACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal atenderá a la documentación presentada, la exposición del/de la estudiante y el ejercicio práctico, si lo hubiera. El contenido y la forma del trabajo computarán un 70% y la defensa un 30%. La

entrega del trabajo escrito y/o práctico y la defensa son condiciones inexcusables para aprobar la asignatura

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

En el acto de defensa oral se evaluará la memoria, el proyecto práctico, y la exposición oral del mismo que haga el/la estudiante. Deberá defender públicamente el trabajo realizado durante un tiempo no superior a 15 minutos, 20 minutos en caso de TFM grupales, y deberá apoyar su presentación con soportes audiovisuales específicos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Relevancia y originalidad de la propuesta, sea teórica o práctica, en el contexto de la animación actual.
- Análisis e interpretación de la información y su correcta organización en el trabajo escrito.
- Idoneidad de las metodologías y herramientas empleadas en su vertiente teórica o práctica si la hubiera.
- Búsqueda y utilización de fuentes documentales y bibliográficas significativas.
- Escritura correcta que indique el dominio de sus conocimientos y del lenguaje especializado propio de su campo.
- Capacidad de síntesis y calidad de expresión oral que indica el dominio del lenguaje especializado.

PONDERACIÓN DE CRITERIOS DE VALORACIÓN:

- Contenido, forma y proceso: 70%
- Defensa: 30%

La calificación se otorgará en función de la escala numérica de 0 a 10, a la que habrá de añadirse la calificación cualitativa: Suspenso, Aprobado, Notable, Sobresaliente.

Un trabajo que haya obtenido la máxima calificación [9/10, Sobresaliente] podrá optar a Matrícula de Honor [MH], a propuesta del Tribunal. De conformidad con lo dispuesto en el Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional, el número de estas menciones no podrá exceder del cinco por ciento del alumnado matriculado en la materia, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor. La cohorte de estudiantes matriculados será el total de los/las estudiantes de la misma titulación que hayan defendido y superado el TFM entre el 1 de octubre y el 30 de julio del curso anterior.

Sin menoscabo de los derechos y deberes de las/los estudiantes recogidos en el Estatuto del estudiante [RD 1791/2010] y en la Normativa de la Universidad, el/la estudiante debe atender a las siguientes aclaraciones:

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN. -La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y la expresión académica que se puede consultar en la Guía de Elaboración. En las memorias no se admitirán más de 2 faltas graves de ortografía o 10 tildes -omitidas o mal colocadas-, situación que puede llevar al suspenso del TFM.