

IMPRESO SOLICITUD PARA VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

1. DATOS DE LA UNIVERSIDAD, CENTRO Y TÍTULO QUE PRESENTA LA SOLICITUD

De conformidad con el Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales

UNIVERSIDAD SOLICITANTE	CENTRO	CÓDIGO CENTRO	
Universidad Rey Juan Carlos	Escuela Universitaria de Artes y Espectáculos TAI	28053150	
NIVEL	DENOMINACIÓN CORTA		
Máster	Creación de Animación Audiovisual / Master in Audiovisual Animation		
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA			
Máster Universitario en Creación de Animación Audiovisual / Master in Audiovisual Animation por la Universidad Rey Juan Carlos			
RAMA DE CONOCIMIENTO	CONJUNTO		
Artes y Humanidades	No		
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	NORMA HABILITACIÓN		
No			
SOLICITANTE			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
MANUEL GÉRTRUDIX BARRIO	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	52095143M		
REPRESENTANTE LEGAL			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
MANUEL GÉRTRUDIX BARRIO	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	52095143M		
RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NOMBRE Y APELLIDOS	CARGO		
MANUEL GÉRTRUDIX BARRIO	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno		
Tipo Documento	Número Documento		
NIF	52095143M		
2. DIRECCIÓN A EFECTOS DE NOTIFICACIÓN			
A los efectos de la práctica de la NOTIFICACIÓN de todos los procedimientos relativos a la presente solicitud, las comunicaciones se dirigirán a la dirección que figure en el presente apartado.			
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	MUNICIPIO	TELÉFONO
C/ Tulipán s/n	28933	Móstoles	914888577
E-MAIL	PROVINCIA	FAX	
vice.calidad@urjc.es	Madrid	914888137	



### 3. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

De acuerdo con lo previsto en la Ley Orgánica 5/1999 de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se informa que los datos solicitados en este impreso son necesarios para la tramitación de la solicitud y podrán ser objeto de tratamiento automatizado. La responsabilidad del fichero automatizado corresponde al Consejo de Universidades. Los solicitantes, como cedentes de los datos podrán ejercer ante el Consejo de Universidades los derechos de información, acceso, rectificación y cancelación a los que se refiere el Título III de la citada Ley 5-1999, sin perjuicio de lo dispuesto en otra normativa que ampare los derechos como cedentes de los datos de carácter personal.

El solicitante declara conocer los términos de la convocatoria y se compromete a cumplir los requisitos de la misma, consintiendo expresamente la notificación por medios telemáticos a los efectos de lo dispuesto en el artículo 59 de la 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su versión dada por la Ley 4/1999 de 13 de enero.

	En: Madrid, AM 11 de noviembre de 2020
	Firma: Representante legal de la Universidad



## 1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

### 1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECÍFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Creación de Animación Audiovisual / Master in Audiovisual Animation por la Universidad Rey Juan Carlos	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

#### LISTADO DE ESPECIALIDADES

No existen datos

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Bellas artes	Diseño

#### NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA

#### AGENCIA EVALUADORA

Fundación para el Conocimiento Madrimasd

#### UNIVERSIDAD SOLICITANTE

Universidad Rey Juan Carlos

#### LISTADO DE UNIVERSIDADES

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
056	Universidad Rey Juan Carlos

#### LISTADO DE UNIVERSIDADES EXTRANJERAS

CÓDIGO	UNIVERSIDAD
No existen datos	

#### LISTADO DE INSTITUCIONES PARTICIPANTES

No existen datos

### 1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

CRÉDITOS TOTALES	CRÉDITOS DE COMPLEMENTOS FORMATIVOS	CRÉDITOS EN PRÁCTICAS EXTERNAS
60		0
CRÉDITOS OPTATIVOS	CRÉDITOS OBLIGATORIOS	CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER
0	48	12

#### LISTADO DE ESPECIALIDADES

ESPECIALIDAD	CRÉDITOS OPTATIVOS
No existen datos	

### 1.3. Universidad Rey Juan Carlos

#### 1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
28053150	Escuela Universitaria de Artes y Espectáculos TAI

#### 1.3.2. Escuela Universitaria de Artes y Espectáculos TAI

##### 1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	A DISTANCIA
Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN	
50	50	



<b>TIEMPO COMPLETO</b>		
	<b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b>	<b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b>
<b>PRIMER AÑO</b>	48.0	60.0
<b>RESTO DE AÑOS</b>	48.0	60.0
<b>TIEMPO PARCIAL</b>		
	<b>ECTS MATRÍCULA MÍNIMA</b>	<b>ECTS MATRÍCULA MÁXIMA</b>
<b>PRIMER AÑO</b>	24.0	47.0
<b>RESTO DE AÑOS</b>	6.0	47.0
<b>NORMAS DE PERMANENCIA</b>		
<a href="https://www.urjc.es/imagenes/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_de_matricula_y_permanencia_en_los_estudios_de_master_de_la_URJC.pdf">https://www.urjc.es/imagenes/Universidad/Presentacion/normativa/Normativa_de_matricula_y_permanencia_en_los_estudios_de_master_de_la_URJC.pdf</a>		
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	



## 2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

### 3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
<b>BÁSICAS</b>
CB6 - 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
CB7 - Que los estudiantes sepan 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
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
<b>GENERALES</b>
CG02 - Realizar presentaciones y/o publicaciones de proyectos de animación personales adecuados a los mercados específicos a los que se dirigen. Make presentations or publications of personal animation projects appropriate to the specific markets addressed.
CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.
CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.
CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.
CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.
CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.
CG07 - Investigar la idiosincrasia artística y socio-cultural de entornos creativos audiovisuales. / Research the socio-cultural and artistic peculiarities of creative audiovisual environments.
<b>3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>
No existen datos
<b>3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
CE01 - Analizar la obra de diferentes autores, evaluar sus características estilísticas y relacionar esta con el contexto socio-cultural en el que se ha desarrollado. / Analyze the work of different authors, evaluate their style and relate it to the sociocultural context in which it has been created.
CE02 - Desarrollar proyectos de animación 2D incorporando elementos propios de la interpretación audiovisual a los personajes dibujados. / Develop 2D animation projects by incorporating elements of screen acting into the characters.
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. / Create 3D animation projects that are adapted to the work processes and needs of the industry by taking into account the conceptual, psychological, sensitive and narrative content of the product.
CE04 - Desarrollar un proyecto audiovisual de animación desde la coordinación de todos sus procesos y etapas. / Develop an audiovisual animation project by coordinating all of its processes and stages.
CE05 - Conocer diferentes herramientas metodológicas para la estructuración y composición de un proyecto de investigación. / Know different methodological tools to structure and compose a research project.
CE06 - Idear y dirigir la construcción de escenarios tridimensionales orientados a la producción cinematográfica de animación, a los videojuegos o a los entornos de realidad virtual. / Devise and direct the construction of tridimensional scenarios oriented to the cinematographic animation production, to the video games and to the virtual reality environments.
CE07 - Idear y dirigir la construcción de personajes 3D con la expresividad apropiada según las necesidades de la narración, teniendo en cuenta, durante su elaboración, criterios estilísticos, anatómicos y técnicos. / Devise and direct the construction of 3D



characters whose expressions are suitable to the narrative requirements of the project, and in their development take into account stylistic, anatomical and technical criteria.

CE08 - Elaborar, exponer, defender un trabajo o proyecto original, síntesis de las competencias y habilidades adquiridas en el título. / Develop, present and defend an original work or project, bringing together all of the competences and skills acquired during the program.

CE09 - Gestionar el proceso de postproducción de un proyecto de animación maximizando la calidad y la eficiencia del resultado final. / Manage the postproduction process of an animation project by maximizing the quality and efficiency of the outcome.

#### 4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

##### 4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

##### 4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

Los requisitos de acceso al título propuesto son según el artículo 16, del Real Decreto 1393/2007, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio:

1. Para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster será necesario estar en posesión de un título universitario oficial español u otro expedido por una institución de educación superior perteneciente a otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior que faculte en el mismo para el acceso a enseñanzas de Máster.

2. Así mismo, podrán acceder los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Universidad de que aquellos acreditan un nivel de formación equivalente a los correspondientes títulos universitarios oficiales españoles y que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de postgrado. El acceso por esta vía no implicará, en ningún caso, la homologación del título previo del que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de Máster.

##### 4.2.1 CRITERIOS DE ACCESO GENERALES:

La selección de los aspirantes, en función de las plazas ofertadas, será realizada por el departamento de orientación académica. Los alumnos deberán presentar un currículum normalizado y un portfolio artístico, y realizar una entrevista personal con el orientador del área.

Los aspirantes que no puedan acudir al centro podrán realizar la entrevista personal a través de videoconferencia.

El orientador seleccionará a los estudiantes del Máster atribuyéndoles hasta un máximo de 21 puntos, basándose en los criterios indicados en la tabla siguiente.

- Para acceder al máster sin la realización del programa formativo complementario (ver punto 4.5 Complementos Formativos) es necesario obtener una baremación (suma de los cuatro bloques de la tabla siguiente) igual o superior a 15 puntos.
- Para acceder al máster condicionado a la realización del programa formativo complementario (ver punto 4.5 Complementos Formativos) es necesario obtener una baremación (suma de los cuatro bloques de la tabla siguiente) igual o superior a 10 puntos e inferior a 15 puntos.
- No accederán al máster los aspirantes con una baremación inferior a 10 puntos.

BLOQUE	CRITERIO	PUNTUACIÓN/PARÁMETROS DE PONDERACIÓN
TITULACIÓN UNIVERSITARIA	Bellas Artes Cinematografía Comunicación Audiovisual Diseño Arquitectura	10 PUNTOS
	Otras titulaciones	ENTRE 0 Y 2,5 PUNTOS (según incorporen contenidos de Historia del Arte, Diseño, Narrativa Audiovisual o Dibujo).
PORTFOLIO ARTÍSTICO	Calidad técnica de trabajos de animación audiovisuales previos	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS



	Calidad e innovación artística de trabajos de animación audiovisuales	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS
ENTREVISTA PERSONAL	Capacidad discursiva	ENTRE 0 Y 1 PUNTO
	Motivación	ENTRE 0 Y 1 PUNTO
CURRÍCULUM VITAE	Experiencia académica e investigadora (formación oficial/no oficial complementaria relacionada con contenidos del máster, participación en proyectos de investigación artística)	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS 1 punto por 6 meses/100 horas de formación complementaria y/o participación en proyectos de investigación. 2 puntos por 1 año/200 horas de formación complementaria y/o participación en proyectos de investigación.
	Experiencia artística (premios, becas y participación en exposiciones)	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS 1 punto hasta 3 premios/becas/participación en exposiciones. 2 puntos por más de 3 premios/becas/participación en exposiciones.
	Experiencia profesional	1 PUNTO Acreditando una experiencia profesional de al menos 6 meses.
<b>PUNTOS TOTALES</b>		<b>21</b>

**4.2.3 CRITERIOS DE ACCESO Y CONDICIONES O PRUEBAS DE ACCESO ESPECIALES PARA EL GRUPO EN INGLÉS**

Los alumnos que se decanten por estudiar en inglés deben contar previamente con un nivel de conocimiento y manejo de la lengua inglesa suficiente para poder desenvolverse en el aula, entendiendo las explicaciones de los profesores, tomando notas, buscando información adicional en fuentes en lengua inglesa y desarrollando trabajos escritos y exámenes de forma satisfactoria.

En el máster inglés los candidatos deberán acreditar un nivel B2 de inglés, según el **Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación**. El Marco Común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación (MCER) es un estándar que pretende servir de patrón internacional para medir el nivel de comprensión y expresión orales y escritas en una lengua. El Marco común europeo de referencia establece una serie de niveles para todas las lenguas a partir de los cuales se favorece la comparación u homologación de los distintos títulos emitidos por las entidades certificadas.

El nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) se corresponde con el nivel de competencia intermedio-alto de uso comunicativo de la lengua. Se adquiere cuando el estudiante es capaz de:

- **Nivel B2:** Entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización; cuando puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores y cuando puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.

El nivel B2 se acreditará mediante uno de los siguientes certificados oficiales expedido por instituciones autorizadas:



- Nivel Intermedio B2 emitido por la Escuela Oficial de Idiomas.
- Cambridge *FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH* o superior.
- Puntuación mínima de 5,5 en IELTS.
- TOEIC: *Listening and Reading* mínimo 785, *Speaking and Writing* mínimo 160.
- TOEFL: 72 puntos mínimos.
- TRINITY: ISE II o superior.

Nivel	Comprender		Hablar		Escribir
	Comprensión auditive	Comprensión de lectura	Interacción oral	Expresión oral	Expresión escrita
B2	Comprendo discursos y conferencias extensos e incluso sigo líneas argumentales complejas siempre que el tema sea relativamente conocido. Comprendo la mayoría de las películas en las que se habla en un nivel de lengua estándar.	Soy capaz de leer artículos e informes relativos a problemas contemporáneos en los que los autores adoptan posturas o puntos de vista concretos. Comprendo la prosa literaria contemporánea.	Puedo participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, lo que posibilita la comunicación normal con hablantes nativos. Puedo tomar parte activa en debates desarrollados en situaciones cotidianas explicando y defendiendo mis puntos de vista.	Presento descripciones claras y detalladas de una amplia serie de temas relacionados con mi especialidad. Sé explicar un punto de vista sobre un tema exponiendo las ventajas y los inconvenientes de varias opciones.	Soy capaz de escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con mis intereses. Puedo escribir redacciones o informes transmitiendo información o proponiendo motivos que apoyen o refuten un punto de vista concreto. Sé escribir cartas que destacan la importancia que le doy a determinados hechos y experiencias.

EQUIVALENCIAS NIVELES / EXÁMENES OFICIALES DE INGLÉS

MARCO COMÚN EUROPEO (MCER)	ESCUELA OFICIAL DE IDIOMAS	TOIEC	TOEFL iBT	IELTS	UNIVERSITY OF CAMBRIDGE
C2				A partir de 7,5	Proficiency in English
C1		TOIEC Entre 880 y 990	Entre 110 y 120	Entre 6,5 y 7	Certificate in Advanced English Business English Certificate (BEC3)
B2	Nivel Intermedio B2	TOIEC <i>Listening and Reading</i> 785 mínimo <i>Speaking and Writing</i> 160 mínimo	72 puntos mínimo.	Entre 5,5 y 6	First Certificate Business English Certificate (BEC2)

**4.2 Admission criteria and conditions or special admission exams**

The admission requirements for this degree comply with the Article 16 of the Royal Decree 1393/2007, modified by the Royal Decree 861/2010, of 2 July:

1. In order to access a formal master studies it is necessary to possess a formal Spanish university degree or one awarded by a higher education institution of another country, member of the European Higher Education Area where it also gives access to master studies.
1. Likewise, the access will be possible for candidates whose degrees have been awarded outside of the European Higher Education Area without a need of having them recognized, after verification by the University. The degree should demonstrate the level of studies equivalent to the Spanish formal university education degrees and in the issuing country it should give access to postgraduate studies. Accessing this way will not mean in any case the recognition of the previous degree of its owner nor its validation for any other purpose but studying the master.

**4.2.1 GENERAL ADMISSION CRITERIA:**

A student of the Master's Degree in Audiovisual Animation should be interested in digital creation, wanting to explore the full range of animation and its various formats, and build a professional career on this independent artistic activity.

Therefore the Master is intended for:

- Graduated in university studies of Fine Arts.
- Graduated in university studies of Cinema.
- Graduated in university studies of Audiovisual Communication.
- Graduated in university studies of Design.





- Graduated in university studies of Architecture.
- Graduated in other areas with a profile suitable for the objectives and content of the program (see specific admission criteria).

#### 4.2.2 SPECIFIC ADMISSION CRITERIA

The selection of applicants, depending on the places offered, will be carried out by the Department of Academic Orientation. Applicants must submit a standardized CV and an artistic portfolio, and have a personal interview with the Orientation Officer for that area. Applicants who are unable to come to TAI for an in-person interview can be interviewed by videoconference..

The Orientation Officer will select the students for the Master by assigning them each a maximum of 21 points, based on the criteria presented in the following table.

- Applicants that do not score a minimum of 15 points sum total from the table below are required to take the complementary course program (see paragraph 4.5 Complementary Course Programme) for admission to the Master.
- To take the complementary course program (see paragraph 4.5 Complementary Course Programme) applicants must score at least 10 points sum total from the table below.
- Applicants that score less than 10 points sum total from the table above will not be accepted to the Master.

BLOCK	CRITERIA	POINTS
UNIVERSITY DEGREE	Fine Arts Film Audiovisual Communication Design Architecture	10 POINTS
	Other areas	0 ÷ 2.5 POINTS (depending on the degree of content in Art History, Design, Audiovisual Narrative or Drawing).
ARTISTIC PORTFOLIO	Technical quality of the examples of audiovisual animation included in the portfolio.	0 ÷ 2 POINTS
	Artistic quality and innovation of the examples of audiovisual animation included in the portfolio.	0 ÷ 2 POINTS
PERSONAL INTERVIEW	Discursive ability	0 ÷ 1 POINT
	Motivation	0 ÷ 1 POINT
CURRICULUM VITAE	Research and academic experience (complementary formal and/or non-formal education in fields related to the Master; participation in arts research projects)	0 ÷ 2 POINTS 1 point for every 6 meses/100 hours of complementary education and/or participation in research projects. 2 points for 1 year/200 hours of complementary education and/or participation in research projects.



	Artistic experience (awards, scholarships/grants and participation in exhibitions)	0 ¿ 2 POINTS 1 point for up to 3 awards/scholarships/participation in exhibitions 2 points for more than 3 awards/scholarships/participation in exhibitions
	Professional experience	1 POINT For certified professional experience of at least 6 months.
<b>TOTAL POINTS</b>		<b>21</b>

**4.2.3. Rules and procedures for students in the group in English**

Students who choose to study in English at the URJC must have a sufficient level of knowledge and command of the English language to be able to function in the classroom, understanding the teachers' explanations, taking notes, seeking additional information from English language sources and developing written work and exams in a satisfactory manner.

In the English Master candidates must prove an accreditation of a B2 level of English, according to the **Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment**. The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR) is a standard that is intended to serve as an international standard for measuring the level of oral and written comprehension and expression in a language. The Common European Framework of Reference establishes a series of levels for all languages from which the different qualifications issued by the certified bodies can be compared or validated.

Level B2 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) corresponds to the upper-intermediate level of competence in the communicative use of language.

- **Level B2:** This level is acquired when the student can understand the main ideas of complex texts on both concrete and abstract topics, including technical discussions in his/her field of specialisation; can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible without strain for either party; can produce clear, detailed text on a wide range of subjects and explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.

Level B2 will be accredited by one of the following official certificates issued by authorized institutions:

- Intermediate level B2 issued by Escuela Oficial de Idiomas.
- Cambridge **FIRST CERTIFICATE IN ENGLISH** or higher.
- Minimum score of 5,5 in IELTS.
- TOEIC: *Listening and Reading* minimum 785, *Speaking and Writing* minimum 160.
- TOEFL: 72 minimum points.
- TRINITY: ISE II or higher.

Nivel	Understanding		Speaking		Writing
	Listening	Reading	Spoken Interaction	Spoken Production	Writing
B2	I can understand extended speech and lectures and follow even complex lines of argument provided the topic is reasonable familiar. I can understand the majority of films in standard dialect.	I can read articles and reports concerned with contemporary problems in which the writers adopt particular attitudes or viewpoints. I can understand contemporary literary prose.	I can interact with a degree of fluency and spontaneity that makes regular interaction with native speakers quite possible. I can take an active part in discussion in familiar contexts, accounting for and sustaining my views.	I can present clear, detailed descriptions on a wide range of subjects related to my fields of interest. I can explain a viewpoint on a topical issue giving the advantages and disadvantages of various options.	I can write clear, detailed text on a wide range of subjects related to my interests. I can write and essay or report, passing on information or giving reasons in support of or against a particular point of view. I can write letters highlighting the personal significance of events and experiences.

**LEVEL EQUIVALENCES / OFFICIAL ENGLISH EXAMS**

COMMON EUROPEAN FRAMEWORK (CEFR)	OFFICIAL LANGUAGE SCHOOL	TOIEC	TOEFL iBT	IELTS	UNIVERSITY OF CAMBRIDGE
C2				From 7,5	Proficiency in English
C1		TOIEC Between 880 and 990	Between 110 and 120	Between 6,5 and 7	Certificate in Advanced English Business English Certificate (BEC3)



B2	Intermediate level B2	TOIEC Listening and Reading 785 minimum Speaking and Writing 160 minimum	72 minimum points.	Between 5,5 and 6	First Certificate Business English Certificate (BEC2)
----	-----------------------	--	--------------------	-------------------	---

#### 4.3 APOYO A ESTUDIANTES

Una vez matriculados los alumnos tendrán una reunión con el responsable del máster, en la que se les orientará sobre la metodología de trabajo que se recomienda seguir para un mejor aprovechamiento del máster.

Se informará sobre cómo acceder a las Guías docentes, así como sobre los medios de apoyo con los que cuenta la universidad. Cada alumno tendrá como tutor a uno de los profesores del máster, que orientará y seguirá al alumno para garantizar la consecución de los objetivos que persigue el máster.

Por otro lado, el primer día de clase de cada curso académico se reúnen a los alumnos de nuevo ingreso de cada titulación impartida en el Centro y se les da la bienvenida en un acto organizado por el equipo de Ordenación Académica, conjuntamente con los Responsables del Título, con quienes los alumnos van a estar en contacto más directo. Durante el acto de bienvenida se informa a los alumnos de las normas básicas de funcionamiento del Centro Universitario, la Biblioteca y los Servicios Informáticos del Campus, y se hace referencia al interés de la información contenida en la Guía del Estudiante y la Normativa General de TAI. Finalmente, se explica la labor de la figura del Responsable del Máster, como un profesor directamente involucrado en el buen funcionamiento del curso y el Título en general, encargado de mediar y resolver o trasladar a quien corresponda los problemas que puedan surgir y, finalmente, la disposición y el apoyo de los Directores del área Académica y del departamento de estudiantes, así como todo el personal de administración y servicios.

Los alumnos reciben la Guía del Estudiante del Centro Universitario de Artes TAI, que contiene de forma muy detallada toda la información que les puede resultar de interés: Objetivos de la Institución, Órganos de Gobierno, Titulaciones oficiales y propias, Departamentos Universitarios, Calendario Académico, Defensor Universitario, Vías de Acceso a la Universidad, Fechas de Matriculación, Procedimiento de Descarga de Impresos de la web, Asociaciones de Estudiantes, Actividades de Promoción Cultural y Deportes, Plan de Fomento del Deporte, Programa Propio de Ayuda y Promoción de la Investigación, Programas Internacionales, Normativa Académica, Orientación y Empleo (COIE), Actividades de Cooperación y Voluntariado.

Además, los alumnos reciben la Guía de la Biblioteca con información detallada sobre su funcionamiento y formas de acceso a sus fondos. Asimismo, la Biblioteca organiza sesiones de recepción y acogida de los nuevos alumnos, en las que se informa de manera general de los servicios y recursos de información a los que pueden tener acceso.

Se realiza una visita por el campus, indicando a los alumnos la ubicación de los principales servicios, así como el aula o aulas asignadas para la docencia.

#### 4.4 SISTEMA DE TRANSFERENCIA Y RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS

##### Reconocimiento de Créditos Cursados en Enseñanzas Superiores Oficiales no Universitarias

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

##### Reconocimiento de Créditos Cursados en Títulos Propios

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

##### Adjuntar Título Propio

Ver Apartado 4: Anexo 2.

##### Reconocimiento de Créditos Cursados por Acreditación de Experiencia Laboral y Profesional

MÍNIMO	MÁXIMO
0	0

El artículo 36 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, modificado por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, dispone que el Gobierno, previo informe del Consejo de Universidades, regulará los criterios generales a que habrán de ajustarse las Universidades en materia de reconocimiento de créditos y adaptación de estudios cursados en centros académicos españoles o extranjeros.

La Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, introduce la posibilidad de validar a efectos académicos, la experiencia laboral o profesional, siguiendo los criterios y recomendaciones de las declaraciones europeas.

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, modificado por el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, regula en su artículo 6 todo lo relativo al Reconocimiento de Créditos, mediante el cual se produce la aceptación por parte de una Universidad de los créditos ob-



tenidos en otras enseñanzas oficiales, de tal modo que sean computados a efectos de la obtención de un Título Oficial.

Así mismo, en el artículo reseñado anteriormente, se recoge y regula la figura de la transferencia de créditos que implica la inclusión en los documentos académicos oficiales de la totalidad de los créditos obtenidos por el alumno en enseñanzas oficiales que no hayan conducido a la obtención de un Título Oficial.

Finalmente se debe tener en cuenta lo establecido en el Real Decreto 1618/2011, de 14 de noviembre, que regula el reconocimiento de estudios en el ámbito de la Educación Superior

## **ARTÍCULO 1. OBJETO DEL REGLAMENTO**

Este Reglamento pretende regular el Reconocimiento de Créditos/Asignaturas y las Adaptaciones solicitadas por los/as alumnos/as matriculados en titulaciones de Másteres Universitarios de la Universidad Rey Juan Carlos.

En el mismo se establece además el procedimiento a seguir para realizar las solicitudes, la resolución de estas, y los trámites de las posibles reclamaciones que se pudieran generar en el proceso de reconocimiento de créditos/asignaturas y de adaptación.

## **ARTÍCULO 2. ÓRGANOS COMPETENTES**

El órgano competente en materia de reconocimientos de créditos/asignaturas y de adaptaciones será la Comisión de Estudios de Postgrado, creada por acuerdo del Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Los miembros que componen esta Comisión de Estudios de Postgrado son:

- Presidente: Director de la Escuela de Másteres Oficiales
- Secretario: Secretario de la Escuela de Másteres Oficiales
- Vocal: Jefe de Servicio de la Escuela de Másteres Oficiales

A efectos de resolver las solicitudes de reconocimiento de créditos/asignaturas y de adaptaciones de cada uno de los Másteres Universitarios, se establecerá una Subcomisión de Adaptaciones y Convalidaciones en cada uno de los mismos, con la siguiente composición:

- Presidente: El/la Director/a del Máster Universitario.
- Secretario: Un representante de un área de conocimiento del Máster Universitario, cuando proceda. En su defecto actuará uno de los vocales miembros de la Subcomisión.
- Vocales: Representantes de las áreas de conocimiento que imparten docencia en el Máster Universitario.

Las propuestas de la Subcomisión de Adaptaciones y Convalidaciones de Másteres Universitarios se elevarán a la Comisión de Estudios de Postgrado a través de su Presidente.

## **ARTÍCULO 3. RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS/ASIGNATURAS**

### **3.1. Concepto de Reconocimiento de Crédito/Asignatura**

Reconocimiento de Créditos/Asignaturas es la aceptación por la Universidad Rey Juan Carlos de los créditos/asignaturas obtenidos en unas enseñanzas oficiales en la misma o en otra universidad, y que son computados en otras titulaciones de Máster Universitario para la obtención de un título oficial.

### **3.2. Directrices y Reglas sobre Reconocimiento de Créditos/Asignaturas en Másteres Universitarios de la Universidad Rey Juan Carlos**

3.2.1. Procederá el reconocimiento de créditos de aquellas asignaturas superadas en el centro de procedencia cuyo contenido y carga lectiva sean equivalentes en el estudio de destino.

3.2.2. No se reconocerán asignaturas ni créditos de asignaturas que formen parte del primer ciclo de la Titulación Universitaria, ni de Titulaciones Oficiales de Grado.

3.2.3. En el caso de Licenciaturas, Ingenierías, Arquitectura, Máster Oficial, Máster Universitario o Periodo de Docencia en un Programa de Doctorado, el/la alumno/a podrá solicitar el reconocimiento de hasta 36 ECTS, siempre y cuando se cumpla el requisito del apartado 3.2.1 del presente artículo.

3.2.4. Se puede reconocer la experiencia laboral y profesional, siempre que la misma esté relacionada con las competencias inherentes al título de Máster Universitario correspondiente. El número máximo de créditos que se pueden reconocer a partir de la experiencia laboral y profesional, y de enseñanzas universitarias no oficiales, no podrá ser superior, en su conjunto, al 15 por ciento del total de créditos que constituyen el plan de estudios del Máster Univer-



sitario. El reconocimiento de estos créditos/asignaturas no incorporará calificación por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente. La calificación será RC.

3.2.5. Los créditos procedentes de títulos propios podrán, de manera excepcional, ser objeto de reconocimiento en un porcentaje superior al señalado en el punto anterior o, en su caso, ser objeto de reconocimiento en su totalidad, siempre que el correspondiente título propio haya sido extinguido por un título oficial, y esté recogido el procedimiento y la tabla de adaptaciones en la Memoria del Título Oficial verificado por la Agencia Evaluadora correspondiente.

En este sentido, tiene que cumplirse lo establecido en el punto dos del artículo único del Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

3.2.6. En ningún caso podrá ser objeto de reconocimiento los créditos correspondientes al Trabajo Fin de Máster.

## ARTÍCULO 4. ADAPTACIONES

### 4.1. Concepto de Adaptación

Se considera Adaptación la que se realiza entre estudios conducentes a la obtención del mismo Título Oficial que hayan sido realizados en la Universidad Rey Juan Carlos.

### 4.2. Directrices y Reglas sobre Adaptación en Másteres Universitarios de la Universidad Rey Juan Carlos

4.2.1. Se procederá a la adaptación de acuerdo a la tabla y el procedimiento que figura en la Memoria Académica del Máster Universitario aprobado por el Ministerio y verificado por la Agencia Evaluadora.

## ARTÍCULO 5. PROCEDIMIENTO DE RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS/ASIGNATURAS

### 5.1. Solicitudes

5.1.1- Las solicitudes para los Reconocimientos de Créditos/Asignaturas se realizarán a través de la aplicación habilitada a tal efecto por la Universidad Rey Juan Carlos.

#### 5.1.2.- La documentación necesaria que el/la alumno/a tendrá que presentar es:

1. El certificado académico personal.
2. El plan de estudios de la Titulación de origen.
3. El programa de las asignaturas cursadas de las que solicita el Reconocimiento.
4. Cualquier otra documentación adicional que se requiera dependiendo del reconocimiento que se solicite (vida laboral, ¿).

En el caso de que la Titulación de origen se haya cursado en la Universidad Rey Juan Carlos, no será necesario presentar la documentación.

La documentación se presentará escaneada a través de la aplicación telemática al realizar la solicitud de Reconocimiento de Créditos/Asignatura en los Másteres Universitarios. No obstante, en cualquier momento, tanto la Subcomisión de Adaptaciones y Convalidaciones del Máster Universitario, como la Comisión de Estudios de Postgrado, podrán solicitar a los/as solicitantes, la presentación de dicha documentación **compulsada/cotejada** a través del **Registro General**, situado en el Campus de Móstoles, o en cualquiera de los registros auxiliares situados en los diferentes Campus de la Universidad Rey Juan Carlos, o enviándole a través de Correo Certificado a: URJC. Registro General. Avda. Tulipán s/n. 28933. Móstoles. Madrid.

5.1.3.- El/La alumno/a, en cualquier momento podrá comprobar, a través de la aplicación de Reconocimientos, el estado de su solicitud.

5.1.6.- El plazo de presentación de las solicitudes de Reconocimiento de Créditos/Asignaturas será el comprendido desde la finalización del plazo de matrícula de julio para los Másteres universitarios **hasta el 15 de octubre**.

Se recomienda a los/as alumnos/as de Másteres Universitarios que deseen solicitar Reconocimiento de Créditos/Asignaturas, que no se matriculen de las mismas. No obstante, los/as alumnos/as de Másteres Universitarios online que deseen tener acceso al Campus Virtual poder realizar un seguimiento de la asignatura, para el caso de la denegación del Reconocimiento, sí podrá realizar la matrícula de estas asignaturas.

En el caso de que no se le conceda el Reconocimiento de alguna asignatura, podrá solicitar la matrícula de esta tras la recepción de la Resolución correspondiente.

### 5.2. Resolución de las solicitudes.

5.2.1.- La propuesta de Resolución de las solicitudes realizadas por los/as alumnos/as, serán competencia de las Subcomisiones de Adaptaciones y Convalidaciones de los Másteres Universitarios creadas a tal efecto. Estas pro-



puestas de resolución deberán llegar en el plazo de 1 mes desde la finalización del plazo de solicitud de Reconocimientos.

5.2.2.- Una vez realizada la propuesta de Reconocimiento por la Subcomisión de Adaptaciones y Convalidaciones del Máster Universitario, las solicitudes deberán ser resueltas por la Comisión de Estudios de Postgrado antes del día 1 de diciembre.

5.2.3.- El reconocimiento de créditos de asignaturas cursadas en los planes de procedencia de los alumnos, comportará el abono del 25% del precio de los créditos convalidados además de los precios a satisfacer por la prestación de servicios académicos que legalmente se establezcan, todo ello de conformidad con el Decreto de la Comunidad de Madrid que se aprueba cada año al respecto, o la normativa que lo sustituya.

5.2.4.- Una vez tramitada la solicitud por la Comisión de Estudios de Postgrado y grabado el resultado de esta en el expediente académico, se le enviará al/a la alumno/a la resolución correspondiente por correo electrónico.

### 5.3. Reclamaciones.

5.3.1. Una vez recibida la resolución, si el alumno desea realizar alguna reclamación, deberá presentar el correspondiente recurso, en el plazo indicado en la resolución, ante el Presidente de la Comisión de Estudios de Postgrado de la Universidad Rey Juan Carlos.

5.3.2. El Presidente de la Comisión de Estudios de Postgrado de la Universidad Rey Juan Carlos resolverá las reclamaciones en virtud del informe correspondiente que envíe la Subcomisión de Adaptaciones y Convalidaciones del Máster Universitario en relación a la reclamación del alumno.

### 5.4 Calificaciones

5.4.1 La calificación de las asignaturas reconocidas será la que el/la alumno/a tenía en las asignaturas de origen. A efectos del cálculo de la nota media, la nota numérica será la de la asignatura de origen.

5.4.2. El reconocimiento de créditos por la experiencia laboral y profesional, y de enseñanzas universitarias no oficiales incorporará calificación de Reconocimiento (RC), sin calificación numérica, por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

## ARTÍCULO 6. PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN

### 6.1. Solicitudes

6.1.1.- Las solicitudes de Adaptación de las asignaturas se realizarán cumplimentando la solicitud que se encuentra en el Anexo I de este Reglamento, y presentándola a través del **Registro General**, situado en el Campus de Móstoles, o en cualquiera de los registros auxiliares situados en los diferentes Campus de la Universidad Rey Juan Carlos, o enviándola a través de Correo Certificado a: Universidad Rey Juan Carlos. Registro General. Avda. Tulipán s/ n. 28933. Móstoles. Madrid.

6.1.2.- El plazo de presentación de las solicitudes de Adaptación será el comprendido desde la finalización del plazo de matrícula de julio para los estudios de Másteres Universitarios **hasta el 15 de octubre**.

### 6.2. Resolución de las solicitudes.

6.2.1.- La Resolución de las solicitudes de Adaptación se realizará por la Comisión de Estudios de Postgrado en virtud de las tablas de adaptaciones aprobadas a tal efecto en la Memoria de Verificación del Máster Universitario aprobado por el Ministerio y verificado por la Agencia Evaluadora.

6.2.2.- La Adaptación de Asignaturas no implicará coste por crédito de las mismas, si bien los/as alumnos/as tendrán que abonar el coste del resto de asignaturas matriculadas, así como el precio por la prestación de servicios académicos que legalmente se establezcan, todo ello de conformidad con el Decreto de la Comunidad de Madrid que se aprueba cada año al respecto, o la normativa que lo sustituya.

6.2.3.- Una vez tramitada y resuelta la solicitud de adaptación, y grabado el resultado de esta en el expediente académico del/de la alumno/a, se le comunicará que su solicitud está resuelta a través de un correo electrónico.

### 6.3. Reclamaciones

6.3.1. Una vez recibida la Resolución, si el/la alumno/a desea realizar alguna reclamación, deberá presentar el correspondiente recurso, en el plazo indicado en la resolución, ante el Presidente de la Comisión de Estudios de Postgrado de la Universidad Rey Juan Carlos.



6.3.2. El Presidente de la Comisión de Estudios de Postgrado de la Universidad Rey Juan Carlos resolverá las reclamaciones en virtud de las tablas de adaptaciones aprobadas a tal efecto en la Memoria de Verificación del Máster Universitario aprobado por el Ministerio y verificado por la Agencia Evaluadora.

#### 6.4. Calificaciones

6.4.1. En las asignaturas adaptadas se mantendrá la calificación alfanumérica obtenida en los estudios de origen.

### ARTÍCULO 7. ENTRADA EN VIGOR DE ESTE REGLAMENTO

Este Reglamento sobre Reconocimiento de Créditos/Asignaturas y Adaptaciones en Titulaciones de Másteres Universitarios de la Universidad Rey Juan Carlos entrará en vigor a partir de curso académico 2016/2017.

#### 4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS

Para garantizar un perfil formativo homogéneo de los egresados de este plan de estudios de máster, así como garantizar un adecuado seguimiento de las materias del plan de estudios, puede ser necesario que el alumno curse, de forma obligatoria, complementos formativos además de los créditos del máster.

La descripción de los complementos formativos prevista es la siguiente:

Animación 3D: Introducción	3 ECTS	1er semestre
Tecnología de la imagen en movimiento	3 ECTS	1er semestre
Arte, creatividad y pensamiento digital	3 ECTS	1er semestre

De-  
no-  
bi-  
grá-  
ción  
del  
Ima-  
gen  
en  
Mo-  
via-  
mien-  
to  
Mo-  
visi-  
ón  
Ech-  
no-  
logy  
Nú-  
m-  
ro  
de  
EC-  
TS  
de  
mó-  
du-  
lo  
o  
ma-  
te-  
ria:  
Com-  
ple-  
men-  
to  
For-  
ma-



ti-  
vo  
Com-  
ple-  
men-  
tary  
Cour-  
se

Uni-  
dad  
ma-  
te-  
ria-  
l  
(se-  
mes-  
tre):

Can-  
gua/s  
lino/In-  
gls  
par-  
ti-  
ción  
de  
la  
asig-  
na-  
tu-  
ra

Efe-  
peo-  
plés-  
srip-  
ción  
de  
sus  
com-  
ple-  
dus-  
to  
for-  
ma-  
ti-  
vo  
es  
con-  
so-  
li-  
dar  
el  
ma-  
ne-  
jo  
de  
he-  
rra-  
mien-  
tas  
de  
edi-  
ción  
de  
ví-  
deo  
di-  
gi-  
tal  
y  
re-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>





for-  
zar  
la  
com-  
pren-  
sión  
del  
mon-  
ta-  
je  
en  
la  
crea-  
ción  
au-  
dio-  
vi-  
sual  
y  
sus  
po-  
si-  
bi-  
li-  
da-  
des  
na-  
rra-  
ti-  
vas.  
TE-  
MA  
1.-  
VOL-  
CA-  
DO  
DE  
MA-  
TE-  
RIAL  
Y  
EDI-  
CIÓN  
I:  
Op-  
ti-  
mi-  
za-  
ción  
del  
vol-  
ca-  
do  
de  
ma-  
te-  
rial.  
Soft-  
wa-  
re:  
Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro  
(elec-  
ción  
de  
pla-  
nos,  
elec-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ción  
de  
mú-  
si-  
ca,  
tran-  
si-  
cio-  
nes  
y  
plu-  
gins  
de  
Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro).  
TE-  
MA  
2.-  
EDI-  
CIÓN  
II:  
Mon-  
ta-  
je  
con  
Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro,  
edi-  
ción  
de  
au-  
dio,  
re-  
to-  
que  
de  
co-  
lor,  
ex-  
por-  
ta-  
ción,  
in-  
ser-  
ción  
de  
gra-  
fis-  
mo  
bá-  
si-  
co  
y  
ti-  
pos  
de  
com-  
pre-  
sión.  
TE-  
MA  
3.-  
ANÁLISIS  
DE



PIE-  
ZAS:  
Pre-  
sen-  
ta-  
ción  
de  
tra-  
ba-  
jos  
prác-  
ti-  
cos.  
Aná-  
li-  
sis  
de  
pla-  
nos,  
co-  
lor,  
au-  
dio,  
gra-  
fis-  
mo  
y  
com-  
pre-  
sión.  
\*\*\*  
*The  
pur-  
po-  
se  
of  
this  
com-  
ple-  
men-  
tary  
cour-  
se  
is  
to  
strengt-  
hen  
the  
use  
of  
di-  
gi-  
tal  
vi-  
deo  
edi-  
ting  
tools  
and  
un-  
ders-  
tan-  
ding  
the  
na-  
rra-  
ti-  
ve  
pos-  
si-  
bi-  
li-*

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ties  
of  
edi-  
ting  
and  
its  
ro-  
le  
in  
au-  
dio-  
vi-  
sual  
crea-  
tion.  
UNIT  
1.  
MA-  
TE-  
RIAL  
UPLOA-  
DING  
AND  
EDI-  
TION  
I:  
Ma-  
te-  
rial  
uploa-  
ding  
op-  
ti-  
mi-  
za-  
tion.  
Soft-  
wa-  
re:  
Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro  
(shot  
elec-  
tion,  
mu-  
sic  
elec-  
tion,  
Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro,  
tran-  
si-  
tions  
and  
plu-  
gins).  
UNIT  
2.  
EDI-  
TION  
II:  
Edi-  
ting  
with



Ado-  
be  
Pre-  
mie-  
re  
Pro,  
au-  
dio  
re-  
touch,  
co-  
lor  
re-  
touch,  
ex-  
por-  
ta-  
tion,  
ba-  
sic  
grap-  
hism  
in-  
ser-  
tion  
and  
com-  
pres-  
sion  
ry-  
pes.  
UNIT  
3.  
PIE-  
CES  
ANAL-  
YSIS:  
Prac-  
ti-  
cal  
work  
pre-  
sen-  
ta-  
tion.  
Shot  
analy-  
sis,  
co-  
lor,  
au-  
dio,  
grap-  
hism  
and  
com-  
pres-  
sion.  
**Rt-**  
**slmno**  
**te-**  
**tes**  
**de**  
**apren-**  
**di-**  
**paz**  
**je:**  
-  
Do-  
mi-  
nar  
las

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



dis-  
po-  
si-  
cio-  
nes  
bá-  
si-  
cas  
de  
edi-  
ción  
de  
ví-  
deo  
en  
for-  
ma-  
to  
di-  
gi-  
tal.  
-  
Do-  
mi-  
nar  
las  
dis-  
po-  
si-  
cio-  
nes  
bá-  
si-  
cas  
de  
la  
edi-  
ción  
de  
au-  
dio  
y  
la  
co-  
rrec-  
ción  
de  
co-  
lor  
y  
el  
uso  
de  
gra-  
fis-  
mos.  
-  
Do-  
mi-  
nar  
las  
dis-  
po-  
si-  
cio-  
nes  
bá-  
si-  
cas  
re-  
la-  
ti-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



vas  
a  
la  
com-  
pre-  
sión  
de  
ví-  
deo  
y  
au-  
dio  
y  
la  
ex-  
por-  
ta-  
ción  
ade-  
cua-  
da.  
\*\*\*  
*Stu-  
dents  
will  
be  
able  
to:*  
-  
*Mas-  
ter  
the  
co-  
re  
as-  
pects  
of  
di-  
gi-  
tal  
vi-  
deo  
edi-  
ting.*  
-  
*Mas-  
ter  
the  
co-  
re  
as-  
pects  
of  
sound  
edi-  
ting,  
co-  
lor  
co-  
rrec-  
tion  
and  
use  
of  
grap-  
hics.*  
-  
*Mas-  
ter  
co-  
re  
as-*

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



pects  
re-  
la-  
ted  
to  
vi-  
deo  
and  
au-  
dio  
com-  
pres-  
sion  
and  
co-  
rrect  
ex-  
por-  
ting.

Avi-  
ti-  
vía-  
dad  
dis-  
for-  
ma-  
ti-  
con-  
su-  
ce-  
ni-  
do  
en  
cré-  
di-  
tos  
EC-  
TS

Me-  
do-  
do-  
do-  
de  
MD1.  
en-  
MD2.  
se-  
MD3.  
añ-

za-apren-  
di-  
za-  
je

Sis-  
te-  
ma-  
ción  
eva-  
lúa-  
ción  
de  
la  
ad-

si-  
ción  
de  
fas-  
com-  
be-  
de

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>





pm-  
das  
ya-  
sión  
del  
fia-  
de  
ma  
le  
fiva-  
ción.  
nes  
de  
acuer-  
do  
con  
la  
le-  
gis-  
la-  
ción  
vi-  
gen-  
te.

**Ani-  
ma-  
ción  
ID.  
Dico-  
del-  
Inó-  
gía  
ID  
Ani-  
ma-  
tion:  
Tech-  
no-  
logía  
na-  
tu-  
ra:**

Nú-  
E-  
ES  
de  
EC-  
TS  
de  
mó-  
du-  
lo  
o  
ma-  
te-  
ria:

Com-  
ple-  
men-  
to  
For-  
ma-  
ti-  
vo  
Com-  
ple-  
men-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



tary  
Cour-  
se

Uni-  
dad  
mas-  
per-  
ral  
(se-  
mes-  
tre):

Cas-  
gaa/s  
llano/In-  
griés  
par-  
ti-  
ción  
de  
la  
asig-  
na-  
tu-  
ra

Efe-  
pro-  
plés-  
srip-  
ción  
de  
sus  
con-  
tem-  
ple-  
ción  
to  
for-  
ma-  
ti-  
vo  
es  
ad-  
qui-  
rir  
y  
re-  
for-  
zar  
los  
co-  
no-  
ci-  
mien-  
tos  
ge-  
ne-  
ra-  
les  
del  
soft-  
wa-  
re  
3D  
uti-  
li-  
za-  
do  
en  
la  
crea-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ción  
de  
ani-  
ma-  
cio-  
nes  
au-  
dio-  
vi-  
sua-  
les  
y  
su  
apli-  
ca-  
ción  
prác-  
ti-  
ca.  
TE-  
MA  
1.  
El  
en-  
torno  
de  
tra-  
ba-  
jo  
del  
soft-  
wa-  
re  
de  
ani-  
ma-  
ción  
Au-  
to-  
desk  
Ma-  
ya.  
TE-  
MA  
2.  
Crea-  
ción  
de  
ob-  
je-  
tos.  
TE-  
MA  
3.  
Ma-  
te-  
ria-  
les  
y  
tex-  
tu-  
ri-  
za-  
do.  
TE-  
MA  
4.  
Ilu-  
mi-  
na-  
ción  
y

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



mo-  
vi-  
mien-  
to  
de  
cá-  
ma-  
ras.  
TE-  
MA  
5.  
Ren-  
de-  
ri-  
za-  
do.  
\*\*\*  
*The  
pur-  
po-  
se  
of  
this  
com-  
ple-  
men-  
tary  
cour-  
se  
is  
to  
ac-  
qui-  
re  
and  
strengt-  
hen  
ge-  
ne-  
ral  
know-  
led-  
ge  
and  
prac-  
ti-  
ce  
of  
3D  
soft-  
wa-  
re  
used  
in  
au-  
dio-  
vi-  
sual  
ani-  
ma-  
tion.*  
TE-  
MA  
1.  
Au-  
to-  
desk  
Ma-  
ya  
work  
en-  
vi-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ron-  
ment.  
TE-  
MA  
2.  
Crea-  
tion  
of  
ob-  
jects.  
TO-  
PIC  
3.  
Ma-  
te-  
rials  
and  
tex-  
tu-  
ring.  
TO-  
PIC  
4.  
Ligh-  
ting  
and  
ca-  
me-  
ra  
mo-  
ve-  
ments.  
TO-  
PIC  
5.  
Ren-  
de-  
ring.  
**Rb-**  
**stímulo**  
**de**  
**los**  
**de**  
**apren-**  
**di-**  
**paz**  
**je:**  
-  
Co-  
no-  
cer  
y  
apli-  
car  
los  
con-  
cep-  
tos  
bá-  
si-  
cos  
pa-  
ra  
la  
crea-  
ción  
de  
ob-  
je-  
tos,  
tex-  
tu-



ras  
y  
fon-  
dos,  
así  
co-  
mo  
los  
pa-  
rá-  
me-  
tros  
fi-  
si-  
cos  
pa-  
ra  
do-  
tar-  
los  
de  
mo-  
vi-  
mien-  
to.  
-  
Crear  
una  
pues-  
ta  
en  
es-  
ce-  
na  
vir-  
tual  
en  
un  
en-  
torno  
vir-  
tual  
ade-  
cua-  
da-  
men-  
te  
mo-  
de-  
la-  
do  
e  
ilu-  
mi-  
na-  
do.  
-  
Co-  
no-  
cer  
el  
flu-  
jo  
de  
tra-  
ba-  
jo  
pa-  
ra  
pro-  
yec-  
tos

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



de  
ani-  
ma-  
ción  
3D.  
-  
Co-  
no-  
cer  
las  
po-  
si-  
bi-  
li-  
da-  
des  
y  
fun-  
cio-  
na-  
li-  
da-  
des  
del  
soft-  
wa-  
re  
pa-  
ra  
el  
mo-  
de-  
la-  
do  
3D  
y  
la  
ani-  
ma-  
ción.  
\*\*\*  
*Stu-  
dents  
will  
be  
able  
to:  
-  
Know  
and  
apply  
the  
ba-  
sic  
con-  
cepts  
used  
in  
crea-  
ting  
ob-  
jects,  
tex-  
tu-  
res  
and  
back-  
grounds,  
and  
the  
phy-  
si-*

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



cal  
pa-  
ra-  
me-  
ters  
to  
gi-  
ve  
them  
mo-  
ve-  
ment.  
-  
Crea-  
te  
a  
vir-  
tual  
mi-  
se-en-  
scèn-  
ne  
in  
a  
co-  
rrectly  
mo-  
de-  
led  
and  
lit  
vir-  
tual  
en-  
vi-  
ron-  
ment.  
-  
Know  
3D  
ani-  
ma-  
tion  
work-  
flows.  
-  
Know  
the  
fun-  
ctions  
and  
pos-  
si-  
bi-  
li-  
ties  
of  
3D  
mo-  
de-  
ling  
and  
ani-  
ma-  
tion  
soft-  
wa-  
re.  
As-  
ti-  
ven-  
da-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>





des  
foda  
ma-  
ti-  
vas  
con-  
su-  
con-  
te-  
ni-  
do  
en  
cré-  
di-  
tos  
EC-  
TS  
Me-  
to-  
do-  
to-  
gía  
de  
MD1.  
en-  
MD2.  
se-  
MD3.  
nan-  
za-apren-  
di-  
za-  
je  
Si-  
te-  
ma-  
ción  
cy-  
lta-  
ción  
de-  
la  
ad-  
ci-  
si-  
ción  
de-  
fas-  
com-  
be-  
ten-  
de-  
de-  
ción  
del  
de-  
ta-  
na  
de  
E-  
ta-  
ción.  
de  
acuer-  
do  
con  
la  
le-  
gis-  
la-  
ción  
vi-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



gen-  
te.

**Re-**  
**ta-**  
**mi-**  
**Pen-**  
**sión**  
**ción**  
**mó-**  
**Di-**  
**gi-**  
**tal**  
**Act-**  
**und**  
**Di-**  
**gi-**  
**tal**  
**Win-**  
**king**  
ra:

Nú-  
m-  
eros  
de  
EC-  
TS  
de  
mó-  
du-  
lo  
o  
ma-  
te-  
ria:

**Com-**  
**ple-**  
**men-**  
to  
For-  
ma-  
ti-  
vo  
*Com-*  
*ple-*  
*men-*  
*tary*  
*Cour-*  
*se*

**Uni-**  
**dad**  
**mas-**  
**ter-**  
ral  
(se-  
mes-  
tre):

**Con-**  
**gua/s**  
**lano/In-**  
**glés**  
par-  
ti-  
ción  
de  
la  
asig-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



na-  
tu-  
ra  
Bre-  
pro-  
plés-  
crip-  
tión  
de  
sus  
tón-  
tón-  
ple-  
tón-  
to  
for-  
ma-  
ti-  
vo  
es  
co-  
no-  
cer  
los  
dis-  
cur-  
sos  
ar-  
tís-  
ti-  
cos  
ac-  
tua-  
les,  
des-  
de  
la  
re-  
la-  
ción  
en-  
tre  
las  
es-  
tra-  
te-  
gias  
dis-  
cur-  
si-  
vas  
del  
ar-  
te,  
el  
con-  
tex-  
to  
so-  
cial  
y  
la  
cul-  
tu-  
ra  
di-  
gi-  
tal.  
TE-  
MA  
1.  
Prác-

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ti-  
cas  
y  
dis-  
cur-  
sos  
del  
ar-  
te  
ac-  
tual.  
TE-  
MA  
2.  
Cul-  
tu-  
ra  
di-  
gi-  
tal  
y  
nue-  
vas  
na-  
rra-  
ti-  
vas.  
TE-  
MA  
3.  
Pen-  
sa-  
mien-  
to  
y  
so-  
cie-  
dad  
en  
red.  
\*\*\*  
*The  
pur-  
pose  
of  
this  
com-  
ple-  
men-  
tary  
cour-  
se  
is  
to  
be-  
co-  
me  
fa-  
mi-  
liar  
with  
cu-  
rrent  
ar-  
tis-  
tic  
dis-  
cour-  
se,  
and  
the*

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



re-  
la-  
tions-  
hip  
bet-  
ween  
the  
dis-  
cur-  
si-  
ve  
stra-  
te-  
gies  
of  
art,  
so-  
cial  
con-  
text  
and  
di-  
gi-  
tal  
cul-  
tu-  
re.  
TO-  
PIC  
1.  
Dis-  
cour-  
se  
and  
prac-  
ti-  
ce  
in  
con-  
tem-  
po-  
rary  
art.  
TO-  
PIC  
2.  
Di-  
gi-  
tal  
cul-  
tu-  
re  
and  
new  
na-  
rra-  
ti-  
ves.  
TO-  
PIC  
3.  
So-  
ciety  
and  
thought  
in  
di-  
gi-  
tal  
cul-  
tu-  
re.



Rit-  
stímulo  
de  
bles  
de  
apren-  
di-  
paz  
je:  
-  
Com-  
pren-  
der  
las  
pro-  
duc-  
cio-  
nes  
ar-  
tís-  
ti-  
cas  
en  
su  
re-  
la-  
ción  
con  
di-  
fe-  
ren-  
tes  
con-  
tex-  
tos  
ar-  
tís-  
ti-  
cos  
y  
so-  
cio-  
cul-  
tu-  
ra-  
les.  
-  
Iden-  
ti-  
fi-  
car  
las  
cla-  
ves  
de  
los  
prin-  
ci-  
pa-  
les  
dis-  
cur-  
sos  
del  
ar-  
te  
con-  
tem-  
po-  
rá-  
neo  
y

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



sus  
na-  
ra-  
ti-  
vas.  
-  
En-  
ten-  
der  
la  
prác-  
ti-  
ca  
ar-  
tís-  
ti-  
ca  
co-  
mo  
es-  
tra-  
te-  
gia  
dis-  
cur-  
si-  
va  
pa-  
ra  
crea-  
cio-  
nes  
de  
ani-  
ma-  
ción  
au-  
dio-  
vi-  
sual.  
\*\*\*  
*Stu-  
dents  
will  
be  
able  
to:*  
-  
*Un-  
ders-  
tand  
ar-  
tis-  
tic  
pro-  
duc-  
tion  
in  
its  
re-  
la-  
tions-  
hip  
to  
dif-  
fer-  
ent  
art  
and  
so-  
cio-cul-  
tu-*

CSV: 425714507927432359983492 - Verificable en <https://sede.educacion.gob.es/cid> y Carpeta Ciudadana <https://sede.administracion.gob.es>



ral  
con-  
texts.  
-  
Identify  
the  
key  
as-  
pects  
of  
the  
prin-  
ci-  
pal  
dis-  
cour-  
ses  
of  
con-  
tem-  
po-  
rary  
art  
and  
its  
na-  
rra-  
ti-  
ves.  
-  
Under-  
stand  
ar-  
tis-  
tic  
prac-  
ti-  
ce  
as  
a  
dis-  
cur-  
si-  
ve  
stra-  
tegy  
in  
the  
crea-  
tion  
of  
au-  
dio-  
vi-  
sual  
ani-  
ma-  
tion.  
As-  
ti-  
vi-  
dad  
des-  
ta-  
ca-  
da  
de  
su  
con-  
te-  
ni-  
do  
y  
su  
con-





te-  
ni-  
do  
en  
cré-  
di-  
tos  
EC-  
TS  
Me-  
to-  
do-  
to-  
gía  
de  
MD1,  
CI-  
MD2,  
SC-  
MD3,  
nan-  
za-apren-  
di-  
za-  
je  
Sis-  
te-  
ma  
de  
eva-  
lua-  
ción  
de  
la  
ad-  
qui-  
si-  
ción  
de  
de-  
com-  
pe-  
ten-  
cias  
y  
de-  
fini-  
ción  
del  
de-  
re-  
cto-  
rio  
de  
Eva-  
lu-  
ación  
de  
de  
acuer-  
do  
con  
la  
le-  
gis-  
la-  
ción  
vi-  
gen-  
te.

Dada la diversidad de conocimientos que pueden presentar las distintas áreas, el Departamento de orientación académica decidirá los complementos formativos a realizar por el alumno según la baremación indicada en la tabla del párrafo 4.2.2 Criterios de admisión.



Por consiguiente, los alumnos que obtengan una baremación igual o superior a 10 puntos e inferior a 15 puntos, deberán realizar complementos formativos.

Este programa podrá ser realizado, de forma voluntaria, por todos los alumnos que hayan obtenido una baremación igual o superior a 15 puntos.

Los complementos se realizarán con carácter general durante el primer cuatrimestre del máster, pudiéndose cursar en paralelo con las asignaturas del plan de estudios.



## 5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

<b>5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS</b>		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
<b>5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.		
Realización de ejercicios y prácticas en el aula.		
Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).		
Realización de prácticas en aula informática.		
Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/ audiovisuales.		
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.		
Asistencia a tutorías.		
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.		
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.		
<b>5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
Aprendizaje por proyectos.		
Aprendizaje cooperativo y colaborativo.		
Tutorización y seguimiento		
<b>5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).		
Valoración de trabajos y proyectos.		
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.		
Actitud y participación.		
Valoración de la memoria del Trabajo final de máster.		
Defensa pública del TFM ante un tribunal.		
<b>5.5 NIVEL 1: IMAGEN ANIMADA Y CULTURA AUDIOVISUAL / ANIMATED IMAGE AND AUDIOVISUAL CULTURE</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Idea, Concepto y Desarrollo de Proyectos de Animación / Idea, Concept and Development of Animation Projects</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
6		
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>Resultados de aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar ideas originales con coherencia.</li> <li>- Manejar las fases de producción de un proyecto tanto a nivel técnico como a nivel teórico y conceptual</li> <li>- Desarrollar productos de animación profesionales a nivel estético e intelectual.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>At the end of the course, the student should be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Develop original ideas with coherence.</i></li> <li>- <i>Manage the production phases of a project at the technical level as well as at the theoretical and conceptual level.</i></li> <li>- <i>Develop professional animation products at an aesthetic and intellectual level.</i></li> </ul>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Breve descripción de sus contenidos.</p> <p>Esta asignatura ofrece una completa aproximación a las diversas fases previas de todo proyecto de animación a partir de la idea inicial, descubriendo, tanto a nivel teórico como práctico, la importancia de etapas clave como el desarrollo del concepto, la escritura del guión, la realización de storyboards, el storyboard de color, la animática o el diseño de personajes, esenciales en el desarrollo de un producto de animación profesional.</p> <p>Temario:</p> <p>Idea, concepto y proceso.</p> <p>El acto creativo/ concepto de proyecto: idea y creatividad.</p> <p>Fases y metodologías de un proyecto: desarrollo narrativo/guion, representación gráfica de una idea, concepción de los personajes, diseño y evolución estética y psicológica de los personajes.</p> <p>Procesos de materialización.</p> <p>Organización de un proyecto y plan de trabajo.</p> <p>***</p> <p><i>This course offers a complete approach to the various previous phases of any animation project from the initial idea, discovering, both theoretically and practically, the importance of key stages such as the development of the concept, the writing of the script, the realization of storyboards, the color storyboard, the animation or the design of characters, essential in the development of a professional animation product.</i></p> <p>Units:</p> <p><i>Idea, concept and process.</i></p> <p><i>The creative act/project concept: idea and creativity.</i></p> <p><i>Phases and methodologies of a project: narrative/ script development, graphic representation of an idea, conception of the characters, design and aesthetic and psychological evolution of the characters.</i></p> <p><i>Materialization processes.</i></p> <p><i>Organization of a project and work plan.</i></p>		
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>		



5.5.1.5 COMPETENCIAS		
5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES		
CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.		
CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.		
CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.		
CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.		
CG07 - Investigar la idiosincrasia artística y socio-cultural de entornos creativos audiovisuales. / Research the socio-cultural and artistic peculiarities of creative audiovisual environments.		
CB6 - 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		
CB7 - Que los estudiantes sepan 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		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE04 - Desarrollar un proyecto audiovisual de animación desde la coordinación de todos sus procesos y etapas. / Develop an audiovisual animation project by coordinating all of its processes and stages.		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	26	100
Realización de ejercicios y prácticas en el aula.	20	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	22	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	2	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	80	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
Aprendizaje cooperativo y colaborativo.		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



Valoración de trabajos y proyectos.	30.0	50.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	35.0	45.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>NIVEL 2: Cultura Visual y Estudios Visuales / Visual Culture and Visual Studies</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	3	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
3		
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p><b>Resultados de aprendizaje.</b></p> <p>El alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los ámbitos de conocimiento que suponen la cultura visual y los estudios visuales.</li> <li>• Analizar qué significa producir imágenes hoy.</li> <li>• Conocer y evaluar el carácter, contenido y significado de la imagen técnica en particular en lo referente al ámbito de la animación.</li> <li>• Discernir las características estéticas y conceptuales de las imágenes que produce y su valor dentro de la sociedad actual.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>Students will be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Understand the visual culture and visual studies field.</i></li> <li>• <i>Analyze the meaning of image production nowadays.</i></li> <li>• <i>Know and evaluate the character, content and meaning of the technical image, specifically in relation to the animation field.</i></li> <li>• <i>Distinguish the esthetic and conceptual characteristics of the images they produce and their value in our society.</i></li> </ul>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p><b>Breve descripción de sus contenidos.</b></p> <p>Centrándose en el ámbito de la animación, esta asignatura reflexiona acerca del valor de la imagen en la sociedad contemporánea, tanto en su producción en pleno desarrollo tecnológico como en su distribución masiva, analizando su influencia en la creación de subjetividades individuales y colectivas.</p> <p>Temario:</p> <p>Estudios visuales y estudios culturales.</p>		



La producción y distribución de verdad en la era tecnológica: los media y otros generadores.

Economías afectivas e inteligencia colectiva.

Dispositivos, medios y contextos.

La postproducción de realidad.

\*\*\*

*Brief description of the course:*

*Based on the animation field, this subject analyses the image value in contemporary society, both in its rapidly-developing technological production as well as in its massive distribution, by analyzing its influence in the creation of individual and collective subjectivities.*

*TOPICS:*

*Visual studies and cultural studies.*

*The production and distribution of truth in the technological era: media and other generators.*

*Affective economies and collective intelligence.*

*Devices, resources and contexts.*

*Postproduction reality.*

#### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

#### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

##### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.

CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.

CG07 - Investigar la idiosincrasia artística y socio-cultural de entornos creativos audiovisuales. / Research the socio-cultural and artistic peculiarities of creative audiovisual environments.

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

##### 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE01 - Analizar la obra de diferentes autores, evaluar sus características estilísticas y relacionar esta con el contexto socio-cultural en el que se ha desarrollado. / Analyze the work of different authors, evaluate their style and relate it to the sociocultural context in which it has been created.

#### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	18	100
Realización de actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas a exposiciones o visionado de obras visuales/audiovisuales.	6	100



Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	21	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	2	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	30	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	50.0	70.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	20.0	40.0
Actitud y participación.	10.0	20.0
<b>5.5 NIVEL 1: CREACIÓN DE LA IMAGEN ANIMADA / ANIMATED IMAGE CREATION</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Animación 2D y Stop motion / 2D Animation and Stop Motion</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
6		
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
Resultados de aprendizaje.		





Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:

- Demostrar capacidad de análisis crítico y de relación entre los proyectos de animación citados durante las clases y sus contextos socio-históricos de producción.
- Demostrar conocimiento sobre las técnicas de animación bidimensional fotograma a fotograma, tanto en papel como por medio de herramientas informáticas.
- Producir animaciones en objetos físicos mediante la técnica stop motion.
- Demostrar conocimiento de los principios básicos de la animación, de su relevancia, contexto de formulación y ámbito de aplicación.

\*\*\*

*At the end of the course, the student should be able to:*

- *Demonstrate capacity for critical analysis and relationship between the animation projects mentioned during the classes and their socio-historical contexts of production.*
- *Demonstrate knowledge of two-dimensional animation techniques frame by frame, both on paper and using computer tools.*
- *Produce animations on physical objects using the stop motion technique.*
- *Demonstrate knowledge of the basic principles of animation, its relevance, context of formulation and scope of application.*

### 5.5.1.3 CONTENIDOS

Breve descripción de sus contenidos.

El propósito de esta asignatura es introducir al alumno en la práctica de la animación comenzando por las técnicas tradicionales de animación 2D y stop motion, disciplinas que constituyen la base sobre la que se construye la técnica y el arte de la animación en cualquiera de los medios que la desarrollan. El alumno descubrirá aquí las diversas estrategias para producir animaciones fotograma a fotograma, comenzando por los planteamientos básicos de dibujo sobre papel para posteriormente abordar la animación 2D por ordenador y finalmente sumergirse en las propuestas de animación de objetos tridimensionales que ofrece la técnica stop motion. También se introducirá al alumno en la historia de la animación 2D a través de un análisis de sus principales figuras y de las producciones más importantes de este ámbito.

TEMA 1. Introducción a la animación 2D. El trabajo fotograma a fotograma. Herramientas del animador. Fotogramas clave y fotogramas interpolados. Estrategias de animación: straight ahead y pose to pose. Uso de tablas de animación o dope sheets.

TEMA 2. Software de animación 2D. El timeline y el trabajo por capas. Interpolación automática. Aplicación de línea, color y sombreado.

TEMA 3. Los 12 principios de la animación.

TEMA 4. Introducción a la animación Stop motion. Estructura y articulación del modelo. Captura fotográfica. Software para animación Stop motion. Planificación de la animación en un proyecto Stop motion.

TEMA 5. Historia de la animación 2D. Principales autores y propuestas. Discusión y crítica de los títulos esenciales en la historia de la animación 2D.

\*\*\*

*The purpose of this course is to introduce the student to the practice of animation, starting with the traditional techniques of 2D animation and stop motion, disciplines that constitute the base on which the technique and art of animation are built in any of the media that develop it. The student will discover here the different strategies to produce animations frame by frame, starting with the basic approaches of drawing on paper, then approaching the 2D computer animation and finally immerse in the proposals of animation of three-dimensional objects offered by the stop motion technique. The student will also be introduced to the history of 2D animation through an analysis of its main figures and the most important productions in this field.*

*UNIT 1. Introduction to 2D animation. The work frame by frame. Animator tools. Key frames and interpolated frames. Animation strategies: straight ahead and pose to pose. Use of animation tables or dope sheets.*

*UNIT 2. 2D animation software. Timeline and layered work. Automatic interpolation. Application of line, color and shading.*

*UNIT 3. The 12 principles of animation.*

*UNIT 4. Introduction to Stop motion animation. Structure and articulation of the model. Photographic capture. Stop motion animation software. Planning of the animation in a Stop motion project.*

*UNIT 5. History of 2D animation. Main authors and proposals. Discussion and critique of the essential titles in the history of 2D animation.*

### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

#### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.



CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.		
CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.		
CB6 - 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		
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
CE01 - Analizar la obra de diferentes autores, evaluar sus características estilísticas y relacionar esta con el contexto socio-cultural en el que se ha desarrollado. / Analyze the work of different authors, evaluate their style and relate it to the sociocultural context in which it has been created.		
CE02 - Desarrollar proyectos de animación 2D incorporando elementos propios de la interpretación audiovisual a los personajes dibujados. / Develop 2D animation projects by incorporating elements of screen acting into the characters.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	15	100
Realización de ejercicios y prácticas en el aula.	12	100
Realización de prácticas en aula informática.	20	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	9	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	4	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	90	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
Aprendizaje cooperativo y colaborativo.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Valoración de trabajos y proyectos.	50.0	70.0



Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	25.0	45.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>NIVEL 2: Animación 3D: Fundamentos / 3D Animation: Fundamentals</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
6		
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>Resultados de aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar conocimiento de las herramientas de animación 3D con las que deberá ser capaz de dotar de movimiento a modelos inorgánicos articulando adecuadamente criterios de velocidad, aceleración, deceleración y las relaciones que vinculan la dinámica de un objeto con otro.</li> <li>- Sintetizar la actitud de un personaje por medio de su pose y su silueta.</li> <li>- Dominar la percepción de peso mediante el control del tiempo y el espacio en la animación.</li> <li>- Crear un ciclo de caminado básico en un personaje bípedo, expresando su peso y su actitud a través del caminado.</li> <li>- Demostrar capacidad de análisis en torno a las tendencias sobre animación en los sectores cinematográfico, del videojuego y de la realidad virtual, así como ser capaz de identificar y anticipar posibles tendencias futuras, tanto a nivel estilístico como técnico.</li> <li>- Demostrar conocimientos básicos sobre iluminación y render, y ser capaz de obtener imágenes de los modelos construidos.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>At the end of the course, the student should be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Demonstrate knowledge of the 3D animation tools with which they should be able to provide movement to inorganic models by adequately articulating criteria of speed, acceleration, deceleration and the relationships that link the dynamics of one object with another.</i></li> <li>- <i>Synthesize the attitude of a character through its pose and silhouette.</i></li> <li>- <i>To master the perception of weight through the control of time and space in animation.</i></li> <li>- <i>Create a basic walking cycle in a bipedal character, expressing his weight and attitude through walking.</i></li> <li>- <i>Demonstrate the ability to analyse trends in animation in the film, video game and virtual reality sectors, as well as being able to identify and anticipate possible future trends, both stylistically and technically.</i></li> </ul>		



### 5.5.1.3 CONTENIDOS

Breve descripción de sus contenidos.

Con esta asignatura se pretende acercar al alumno a los fundamentos de la animación 3D desvelando los principios de la animación y poniendo en relieve la importancia de competencias esenciales como la pose, el timing y el peso para lograr dotar de vida a objetos tridimensionales.

TEMA 1. Introducción a la animación 3D. El timeline. Canales de animación. Fotogramas clave. Curvas de animación.

TEMA 2. Relaciones entre objetos. Emparentamiento y constraints.

TEMA 3. Pose y silueta. Timing y spacing. Mecánica del peso.

TEMA 4. Aplastamiento y estiramiento. Flexibilidad.

TEMA 5. Anticipación y follow-through.

TEMA 6. Principios de locomoción. Ciclo de caminado básico. Poses de contacto, ups, downs y poses de paso. Mecánica y actitud en el caminado.

TEMA 7. Videojuegos, cine de animación, y realidad virtual. Análisis de la animación en los diferentes sectores que la desarrollan.

TEMA 8. Render básico. Tipos de luces. Características de las sombras. La cámara 3D. Configurar un render básico para visualización de un modelo.

\*\*\*

*This course aims to bring the student closer to the fundamentals of 3D animation by revealing the principles of animation and highlighting the importance of essential skills such as pose, timing and weight to bring life to three-dimensional objects.*

*UNIT 1. Introduction to 3D animation. The timeline. Animation channels. Key frames. Animation curves.*

*UNIT 2. Relationships between objects. Relationship and constraints.*

*UNIT 3. Pose and silhouette. Timing and spacing. Mechanics of weight.*

*UNIT 4. Crushing and stretching. Flexibility.*

*UNIT 5. Anticipation and follow-through.*

*UNIT 6. Principles of locomotion. Basic walking cycle. Contact poses, ups, downs and step poses. Mechanics and attitude in walking.*

*UNIT 7. Video games, animation cinema, and virtual reality. Analysis of animation in the different sectors that develop it.*

*UNIT 8. Basic render. Types of lights. Characteristics of shadows. The 3D camera. Configuring a basic render to visualize a model.*

### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

#### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.

CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.

CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.

CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.

CB6 - 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

CB7 - Que los estudiantes sepan 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

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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



CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
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. / Create 3D animation projects that are adapted to the work processes and needs of the industry by taking into account the conceptual, psychological, sensitive and narrative content of the product.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	16	100
Realización de prácticas en aula informática.	26	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	15	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	3	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	90	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Valoración de trabajos y proyectos.	50.0	70.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	25.0	45.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>NIVEL 2: Animación 3D: Mecánica Corporal / 3D Animation: Body Mechanics</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual</b>		
<b>ECTS Anual 1</b>	<b>ECTS Anual 2</b>	<b>ECTS Anual 3</b>
6		
<b>ECTS Anual 4</b>	<b>ECTS Anual 5</b>	<b>ECTS Anual 6</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No



GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>Resultados de aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar capacidad para construir una narración visual por medio de la interpretación corporal del personaje.</li> <li>- Dotar de movimiento tanto a personajes bípedos como a cuadrúpedos en actitudes complejas, teniendo en cuenta la compleja mecánica que vincula todo el cuerpo.</li> <li>- Desarrollar personajes cuyo carisma y personalidad se transmita a su actitud corporal.</li> <li>- Demostrar conocimiento de los principales proyectos y autores considerados referentes en la historia de esta disciplina.</li> <li>- Demostrar capacidad de análisis crítico de distintas propuestas de animación 3D.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>At the end of the course, the student should be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Demonstrate the ability to construct a visual narration by means of the corporal interpretation of the character.</i></li> <li>- <i>Provide movement to both bipedal and quadrupedal characters in complex attitudes, taking into account the complex mechanics that links the whole body.</i></li> <li>- <i>Develop characters whose charisma and personality is transmitted to their body attitude.</i></li> <li>- <i>Demonstrate knowledge of the main projects and authors considered referents in the history of this discipline.</i></li> <li>- <i>Demonstrate critical analysis of different 3D animation proposals.</i></li> </ul>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		
<p>Breve descripción de sus contenidos.</p> <p>Mediante esta asignatura, de carácter eminentemente práctico, el alumno continúa su inmersión en las técnicas digitales de animación, empleando personajes de estructura compleja para descubrir la importancia que la mecánica corporal y conceptos como el appeal y el staging adquieren para el desarrollo de una correcta interpretación en el personaje. También se ofrecerá al alumno un estudio pormenorizado y crítico de la historia de la animación 3D, destacando los desarrollos y figuras esenciales, así como los principales hitos que han configurado la historia de esta industria.</p> <p>TEMA 1. Mecánica corporal. Arcos. Ciclo de caminado completo para bípedos y cuadrúpedos.</p> <p>TEMA 2. Interpretación cartoon vs interpretación realista. Uso de metraje de referencia para la animación. Sistemas de captura de movimiento.</p> <p>TEMA 3. Mecánica corporal avanzada. Actitudes complejas: carrera, escalada, arrastrarse.</p> <p>TEMA 4. Personalidad y carisma del personaje en la puesta en escena. Appeal y staging. Lenguaje corporal.</p> <p>TEMA 5. Historia de la animación 3D. Principales autores y propuestas. Discusión y crítica de los títulos esenciales en la historia de la animación 3D.</p> <p>***</p> <p><i>Through this eminently practical subject, the student continues his immersion in digital animation techniques, using characters of complex structure to discover the importance that body mechanics and concepts such as appeal and staging acquire for the development of a correct interpretation in the character. The student will also be offered a detailed and critical study of the history of 3D animation, highlighting the essential developments and figures, as well as the main milestones that have shaped the history of this industry.</i></p> <p>UNIT 1. <i>Body mechanics. Arches. Complete walking cycle for bipeds and quadrupeds.</i></p> <p>UNIT 2. <i>Cartoon interpretation vs. realistic interpretation. Use of reference footage for animation. Motion capture systems.</i></p> <p>UNIT 3. <i>Advanced body mechanics. Complex attitudes: running, climbing, crawling.</i></p>		



UNIT 4. Personality and charisma of the character in the staging. Appeal and staging. Body language.

UNIT 5. History of 3D animation. Main authors and proposals. Discussion and critique of the essential titles in the history of 3D animation.

**5.5.1.4 OBSERVACIONES**

**5.5.1.5 COMPETENCIAS**

**5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES**

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.

CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.

CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.

CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.

CB6 - 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

CB7 - Que los estudiantes sepan 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

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**5.5.1.5.2 TRANSVERSALES**

No existen datos

**5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS**

CE07 - Idear y dirigir la construcción de personajes 3D con la expresividad apropiada según las necesidades de la narración, teniendo en cuenta, durante su elaboración, criterios estilísticos, anatómicos y técnicos. / Devise and direct the construction of 3D characters whose expressions are suitable to the narrative requirements of the project, and in their development take into account stylistic, anatomical and technical criteria.

**5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	16	100
Realización de prácticas en aula informática.	30	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	10	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	4	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	90	0

**5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES**

Lección magistral participativa





Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
Aprendizaje por proyectos.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Valoración de trabajos y proyectos.	50.0	70.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	25.0	45.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>NIVEL 2: Animación 3D: Personaje e Interpretación / 3D Animation: Character Design</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
	6	
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p>Resultados de aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar capacidad para comunicar el estado psicológico interno del personaje a través de su interpretación.</li> <li>- Dotar a los personajes 3D de emociones perceptibles a partir de su interpretación gestual y facial.</li> <li>- Incorporar acciones secundaras para enriquecer y dar naturalidad a la animación.</li> <li>- Aplicar las habilidades técnicas y metodológicas aprendidas para crear un diálogo entre personajes con una adecuada interpretación facial y sincronización con el audio.</li> <li>- Dominar el lenguaje de la cámara y las implicaciones prácticas que el encuadre, el plano y el montaje adquieren en la narración audiovisual.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>At the end of the course, the student should be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Demonstrate the ability to communicate the character's internal psychological state through interpretation.</i></li> <li>- <i>Provide the 3D characters with perceptible emotions from their gestural and facial interpretation.</i></li> </ul>		





- Incorporate secondary actions to enrich and give naturalness to the animation.
- Apply the technical and methodological skills learned to create a dialogue between characters with a proper facial interpretation and synchronization with the audio.
- Master the language of the camera and the practical implications that the framing, the shot and the editing acquire in the audiovisual narration.

#### 5.5.1.3 CONTENIDOS

Breve descripción de sus contenidos.

Esta asignatura sitúa al alumno en el nivel más avanzado en cuanto a animación 3D, profundizando en técnicas complejas como la animación facial y la sincronización labial con las que se consigue dotar de expresividad a la interpretación de los personajes animados.

TEMA 1: Principios de la interpretación en el personaje. Acción principal y acciones secundarias.

TEMA 2. Interpretación gestual y emociones. Animación avanzada de manos y brazos.

TEMA 3. Animación facial y sincronización labial. Énfasis, acentos y ritmo. Refinado de la animación.

TEMA 4. Dirección de los personajes. El diálogo.

TEMA 5. Realización. El trabajo de la cámara. El papel expresivo del plano y el montaje en la narración audiovisual.

\*\*\*

*This course places the student at the most advanced level in terms of 3D animation, delving into complex techniques such as facial animation and lip synchronization with which it is possible to give expressiveness to the interpretation of animated characters.*

*UNIT 1: Principles of character interpretation. Main action and secondary actions.*

*UNIT 2. Emotional and gestural interpretation. Advanced animation of hands and arms.*

*UNIT 3. Facial animation and lip-sync. Emphasis, accents and rhythm. Refined animation.*

*UNIT 4. Direction of the characters. The dialogue.*

*UNIT 5. Realization. The work of the camera. The expressive role of the shot and the montage in the audiovisual narration.*

#### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

#### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

##### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.

CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.

CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.

CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.

CB6 - 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

CB7 - Que los estudiantes sepan 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

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

##### 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS



CE07 - Idear y dirigir la construcción de personajes 3D con la expresividad apropiada según las necesidades de la narración, teniendo en cuenta, durante su elaboración, criterios estilísticos, anatómicos y técnicos. / Devise and direct the construction of 3D characters whose expressions are suitable to the narrative requirements of the project, and in their development take into account stylistic, anatomical and technical criteria.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	16	100
Realización de prácticas en aula informática.	30	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	10	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	4	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	90	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
Aprendizaje por proyectos.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	10.0	30.0
Valoración de trabajos y proyectos.	30.0	50.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	15.0	25.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>5.5 NIVEL 1: ASPECTOS TECNOLÓGICOS DE LA IMAGEN ANIMADA: CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL, RENDER Y POSTPRODUCCIÓN / TECHNOLOGICAL ASPECTS OF THE ANIMATED IMAGE: THREE-DIMENSIONAL CONSTRUCTION, RENDER AND POSTPRODUCTION</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Modelados Inorgánico y Orgánico / Inorganic and Organic Modelling</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
6		
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>



LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	No	Sí
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	

NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3

#### 5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de aprendizaje.

Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:

- Construir cualquier objeto inorgánico a partir de primitivas y formas geométricas básicas.
- Elaborar estructuras complejas a partir de operaciones de combinación (booleanas), deformación y clonación.
- Conocer la aplicación de materiales básicos y texturas, tanto procedurales como mapas.
- Construir un modelo adaptado a los requerimientos específicos de la animación.
- Aplicar conocimientos de anatomía para diseñar personajes anatómicamente correctos.
- Transformar una escultura digital de alta poligonalización en un modelo con una topología óptima para animación pero que presente la riqueza de detalle de la versión escultórica.

\*\*\*

*At the end of the course, the student should be able to:*

- *Build any inorganic object from primitives and basic geometric shapes.*
- *Elaborate complex structures from operations of combination (boolean), deformation and cloning.*
- *Know the application of basic materials and textures, both procedural and maps.*
- *Demonstrate basic knowledge of lighting and rendering, and be able to obtain images of constructed models.*
- *Build a model adapted to the specific requirements of the animation.*
- *Apply anatomy knowledge to design anatomically correct characters.*
- *Transform a digital sculpture of high polygonalization in a model with an optimal topology for animation but that presents the richness of detail of the sculptural version.*

#### 5.5.1.3 CONTENIDOS

Breve descripción de sus contenidos.

Esta asignatura introduce al alumno en el modelado 3D por medio de una aproximación a las estrategias de creación de objetos inorgánicos, realizando un recorrido a través de las diversas técnicas de modelado poligonal con las que será capaz de crear los entornos, vehículos y objetos presentes en una producción de animación, destinados tanto a piezas cinematográficas como a videojuegos o entornos virtuales.

Asimismo, se ofrece un recorrido por las técnicas de creación de elementos orgánicos complejos, como animales y personajes, a través de un estudio de la anatomía muscular y ósea, la construcción mediante técnicas de escultura digital y las operaciones de retopología y modelado necesarias para convertir un prototipo en un personaje digital animable orientado a los nuevos medios.

TEMA 1. Entorno de creación 3D. Interfaz, paletas y menús. Vistas ortogonales y perspectiva. Navegación. Primitivas básicas. Herramientas de transformación: mover, rotar y escalar.

TEMA 2. Edición a nivel sub-objeto. Vértices, aristas y caras. Herramientas de biselado, extrusión y corte. Trabajo con imágenes de referencia.

TEMA 3. Trabajo con curvas. Generación de sólidos de revolución. Extrusión a lo largo de una curva. Lattice. Construcción mediante patches. Array lineal, rectangular y radial. Operaciones booleanas.

TEMA 4. Objetos de subdivisión. Estructura poligonal rígida y suavizada.



TEMA 5. Texturizado básico. Modelos básicos de mapeado: planar, cúbico, cilíndrico y esférico. Texturas procedurales. Mapas de textura. Mapas de color, especularidad y bump. Materiales básicos..

TEMA 6. Render básico. Tipos de luces. Características de las sombras. La cámara 3D. Configurar un render básico para visualización de un modelo.

TEMA 7. Introducción al modelado orgánico. Modelado para deformación. Principios de topología.

TEMA 8. Anatomía animal y humana. Anatomía ósea: huesos, articulaciones y puntos de anclaje. Anatomía muscular: principales grupos musculares y su papel en el movimiento.

TEMA 9. Escultura digital. Introducción, interfaz, pinceles de escultura. Escultura de un modelo anatómico a partir de objetos poligonales básicos. Escultura animal y humana.

TEMA 10. Retopología. Transferencia de detalle. Mapeado avanzado. Mapas UV.

\*\*\*

*This course introduces the student to 3D modeling through an approach to the strategies of creating inorganic objects, making a journey through the various techniques of polygonal modeling with which it will be able to create environments, vehicles and objects present in an animation production, intended for both cinematographic pieces as video games or virtual environments.*

*It also offers a journey through the techniques of creating complex organic elements, such as animals and characters, through a study of muscular and bone anatomy, construction using digital sculpture techniques and the retopology and modelling operations necessary to convert a prototype into an animable digital character oriented to new media.*

*UNIT 1. 3D creation environment. Interface, palettes and menus. Orthogonal views and perspective. Navigation. Basic primitives. Transformation tools: move, rotate and scale.*

*UNIT 2. Editing at sub-object level. Vertices, edges and faces. Beveling, extrusion and cutting tools. Working with reference images.*

*UNIT 3. Working with curves. Generation of revolution solids. Extrusion along a curve. Lattice. Construction by patches. Linear, rectangular and radial array. Boolean operations.*

*UNIT 4. Subdivision objects. Rigid and smoothed polygonal structure.*

*UNIT 5. Basic texturing. Basic mapping models: planar, cubic, cylindrical and spherical. Procedural textures. Texture maps. Color, specularity and bump maps. Basic materials...*

*UNIT 6. Introduction to organic modeling. Modeling for deformation. Topology principles.*

*UNIT 8. Animal and human anatomy. Bone anatomy: bones, joints and anchorage points. Muscular anatomy: main muscle groups and their role in movement.*

*UNIT 9. Digital sculpture. Introduction, interface, sculpture brushes. Sculpture of an anatomical model from basic polygonal objects. Animal and human sculpture.*

*UNIT 10. Retopology. Detail transfer. Advanced mapping. UV maps.*

#### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

#### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

##### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.

CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.

CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.

CB7 - Que los estudiantes sepan 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

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

##### 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS



CE06 - Idear y dirigir la construcción de escenarios tridimensionales orientados a la producción cinematográfica de animación, a los videojuegos o a los entornos de realidad virtual. / Devise and direct the construction of tridimensional scenarios oriented to the cinematographic animation production, to the video games and to the virtual reality environments.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	18	100
Realización de prácticas en aula informática.	26	100
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	4	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	102	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Valoración de trabajos y proyectos.	50.0	70.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	25.0	45.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>NIVEL 2: Postproducción Audiovisual y Realidad virtual / Audiovisual Postproduction and Virtual Reality</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	6	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
	6	
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		



Resultados de aprendizaje.

Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:

- Comprender los conceptos de resolución, códec, formato, velocidad de bits, velocidad de muestreo y profundidad de color de un archivo audiovisual y las implicaciones prácticas de estos conceptos en el resultado final.
- Componer un plano de animación a partir de sus diversos pases de render.
- Aplicar ajustes, correcciones y manipulaciones sobre la imagen demostrando pleno control sobre la calidad visual del resultado.
- Dominar las estrategias de post-producción y los procesos de trabajo empleados en la industria actual.
- Organizar las tareas de post-producción de un proyecto audiovisual y coordinar los equipos humanos y técnicos implicados.
- Montar adecuadamente diferentes planos para obtener un relato visual acorde a los requerimientos estilísticos y narrativos del proyecto.
- Incorporar música, diálogos y efectos de sonido al metraje de video proporcionando un producto audiovisual de calidad.
- Incluir escenarios tridimensionales y personajes animados en entornos de realidad virtual.

\*\*\*

*At the end of the course, the student should be able to:*

- *Understand the concepts of resolution, codec, format, bit rate, sampling rate and colour depth of an audiovisual file and the practical implications of these concepts in the final result.*
- *Compose an animation plane from its various render passes.*
- *Apply adjustments, corrections and manipulations to the image demonstrating full control over the visual quality of the result.*
- *Master post-production strategies and work processes used in today's industry.*
- *Organize the post-production tasks of an audiovisual project and coordinate the human and technical teams involved.*
- *Adequately assemble different plans to obtain a visual story according to the stylistic and narrative requirements of the project.*
- *Incorporate music, dialogues and sound effects to the video footage providing a quality audiovisual product.*
- *Include three-dimensional scenarios and animated characters in virtual reality environments.*

### 5.5.1.3 CONTENIDOS

Breve descripción de sus contenidos.

El propósito de esta asignatura es permitir al alumno descubrir las técnicas orientadas a la salida final del producto de animación, tanto aquellas concernientes al entorno audiovisual, que incluyen los procesos de postproducción, la composición de los pases de render, el montaje y la sonorización, como las concernientes a la incorporación de los elementos animados en entornos inmersivos de realidad virtual.

TEMA 1. Introducción a la composición digital. El paradigma nodal. Interfaz. Nodos. Codecs y formatos de archivo de video.

TEMA 2. Operaciones de ajuste y corrección de color. Filtros.

TEMA 3. Operaciones de composición. Composición de pases de render.

TEMA 4. Máscaras. Rotoscopia. Extracción de mattes. Chroma key, Luma key y Key de Diferencia.

TEMA 5. Introducción al montaje audiovisual. Clips. Transiciones. Filtros.

TEMA 6. Edición de audio. Canales. Efectos. Velocidad de muestreo y profundidad de bits. Formatos de archivo de audio.

TEMA 7. Realidad virtual. Concepto. Dispositivos. Formatos. Incorporación de elementos tridimensionales a entornos de realidad virtual. Animación e interacción.

\*\*\*

*The purpose of this course is to allow the student to discover the techniques aimed at the final output of the animation product, both those concerning the audiovisual environment, which include the postproduction processes, the composition of the rendering passes, the editing and sound, and those concerning the incorporation of animated elements in immersive virtual reality environments.*

*UNIT 1. Introduction to digital composition. The nodal paradigm. Interface. Nodes. Codecs and video file formats.*

*UNIT 2. Adjustment and color correction operations. Filters.*



UNIT 3. Composition operations. Composition of render passes.

UNIT 4. Masks. Rotoscopy. Extraction of mattes. Chroma key, Luma key and Difference Key.

UNIT 5. Introduction to audiovisual editing. Clips. Transitions. Filters.

UNIT 6. Audio editing. Channels. Effects. Sampling rate and bit depth. Audio file formats.

UNIT 7. Virtual Reality. Concept. Devices. Formats. Incorporation of three-dimensional elements into virtual reality environments. Animation and interaction.

#### 5.5.1.4 OBSERVACIONES

#### 5.5.1.5 COMPETENCIAS

##### 5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.

CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.

CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.

CB6 - 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

CB7 - Que los estudiantes sepan 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

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### 5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

##### 5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE09 - Gestionar el proceso de postproducción de un proyecto de animación maximizando la calidad y la eficiencia del resultado final. / Manage the postproduction process of an animation project by maximizing the quality and efficiency of the outcome.

#### 5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	29	100
Realización de prácticas en aula informática.	15	100
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	4	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	102	0

#### 5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Lección magistral participativa

Estudios de casos y debate.

Resolución de problemas y discusión de resultados.

#### 5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	10.0	30.0



Valoración de trabajos y proyectos.	30.0	50.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	15.0	25.0
Actitud y participación.	5.0	15.0
<b>5.5 NIVEL 1: EL PROYECTO DE ANIMACIÓN: METODOLOGÍAS, FLUJOS DE TRABAJO Y DESARROLLO DE PROYECTOS / THE ANIMATION PROJECT: METHODOLOGIES, WORKFLOWS AND PROJECT DEVELOPMENT</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Metodología de la Investigación / Research Methodology</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	3	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
	3	
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>		
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>		
<p><b>Resultados de aprendizaje.</b></p> <p>El alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrastar las diferentes estructuras metodológicas para la investigación en áreas artísticas.</li> <li>• Analizar y categorizar fuentes bibliográficas y documentales para la creación de un marco teórico.</li> <li>• Elaborar hipótesis en torno a cuestiones relacionadas con los espacios creativos en torno a la animación.</li> <li>• Componer discursos artísticos y estéticos complejos.</li> <li>• Estructurar argumentaciones teóricas en torno a la práctica artística.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>Students will be able to:</i></p> <p><i>Contrast the various methodological structures for research in the arts.</i></p> <p><i>Analyze and categorize bibliographic and documentary sources for the purposes of creating a theoretical framework.</i></p> <p><i>Construct a hypothesis for issues related to the creative spaces around animation.</i></p> <p><i>Construct complex artistic and aesthetic discourses.</i></p> <p><i>Structure theoretical arguments on artistic practice.</i></p>		
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>		





**Breve descripción de sus contenidos.**

A través de esta asignatura se pretende un estudio y profundización de los modelos y métodos de investigación contemporáneos en artes y humanidades. Se propone un desarrollo desde la teoría, la investigación y la práctica artística en torno a textos sobre producción e investigación cultural.

Tema 1. Documentación y gestión bibliográfica.

Tema 2. Análisis de referentes sociales y culturales contemporáneos.

Tema 3. Formatos académicos de investigación.

Tema 4. Los estudios culturales y los estudios visuales como modelos epistemológicos en la era globalizada.

Tema 5. La práctica artística como estrategia de investigación.

\*\*\*

*This course goes into contemporary models and methods of research in the arts and humanities. Its aim is to study texts on cultural production and research from the position of theory, research and artistic practice.*

*Unit 1. Bibliographic documentation and management.*

*Unit 2. Analysis of contemporary cultural and social references.*

*Unit 3. Academic research formats.*

*Unit 4. Cultural studies and visual studies as epistemological models in the globalized era.*

*Unit 5. Artistic practice as research strategy.*

**5.5.1.4 OBSERVACIONES**

**5.5.1.5 COMPETENCIAS**

**5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES**

CG02 - Realizar presentaciones y/o publicaciones de proyectos de animación personales adecuados a los mercados específicos a los que se dirigen. Make presentations or publications of personal animation projects appropriate to the specific markets addressed.

CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.

CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.

CB6 - 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

CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**5.5.1.5.2 TRANSVERSALES**

No existen datos

**5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS**

CE05 - Conocer diferentes herramientas metodológicas para la estructuración y composición de un proyecto de investigación. / Know different methodological tools to structure and compose a research project.

**5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	18	100



Realización de ejercicios y prácticas en el aula.	3	100
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	25	0
Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	3	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	26	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Lección magistral participativa		
Estudios de casos y debate.		
Resolución de problemas y discusión de resultados.		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	5.0	20.0
Valoración de trabajos y proyectos.	30.0	50.0
Evaluación continua: tareas y deberes semanales e, informes periódicos y resolución de problemas.	20.0	30.0
Actitud y participación.	10.0	30.0
<b>5.5 NIVEL 1: TRABAJO FIN DE MÁSTER / MASTER¿S DISSERTATION</b>		
<b>5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1</b>		
<b>NIVEL 2: Trabajo Fin de Máster / Master¿s Dissertation</b>		
<b>5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2</b>		
<b>CARÁCTER</b>	Trabajo Fin de Grado / Máster	
<b>ECTS NIVEL 2</b>	12	
<b>DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral</b>		
<b>ECTS Semestral 1</b>	<b>ECTS Semestral 2</b>	<b>ECTS Semestral 3</b>
	12	
<b>ECTS Semestral 4</b>	<b>ECTS Semestral 5</b>	<b>ECTS Semestral 6</b>
<b>ECTS Semestral 7</b>	<b>ECTS Semestral 8</b>	<b>ECTS Semestral 9</b>
<b>ECTS Semestral 10</b>	<b>ECTS Semestral 11</b>	<b>ECTS Semestral 12</b>
<b>LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE</b>		
<b>CASTELLANO</b>	<b>CATALÁN</b>	<b>EUSKERA</b>
Sí	No	No
<b>GALLEGO</b>	<b>VALENCIANO</b>	<b>INGLÉS</b>
No	No	Sí
<b>FRANCÉS</b>	<b>ALEMÁN</b>	<b>PORTUGUÉS</b>
No	No	No
<b>ITALIANO</b>	<b>OTRAS</b>	
No	No	



<b>LISTADO DE ESPECIALIDADES</b>
No existen datos
<b>NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3</b>
<b>5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>
<p>Resultados de aprendizaje.</p> <p>Al finalizar la asignatura, el alumno deberá ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar plenamente todas las dimensiones técnicas, conceptuales y prácticas expuestas a lo largo del Máster en un proyecto de animación de calidad profesional.</li> <li>- Demostrar en el mismo un perfecto conocimiento de los códigos, discursos y corrientes estéticas dominantes en el relato de animación actual además de un dominio técnico de todos los procesos implicados en la elaboración de un producto de animación profesional.</li> </ul> <p>***</p> <p><i>At the end of the course, the student should be able to:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Fully develop all the technical, conceptual and practical dimensions exposed throughout the Master in a professional quality animation project.</i></li> <li>- <i>Demonstrate in it a perfect knowledge of the codes, discourses and aesthetic currents dominant in the current animation story as well as a technical mastery of all the processes involved in the development of a professional animation product.</i></li> </ul>
<b>5.5.1.3 CONTENIDOS</b>
<p>Breve descripción de sus contenidos.</p> <p>El Trabajo Fin de Máster consistirá en el desarrollo de un proyecto de animación completo, desde el planteamiento de la idea inicial hasta su ejecución final, atendiendo en su realización tanto al contenido conceptual y narrativo del relato como a los criterios técnicos implicados en su elaboración práctica. El proyecto deberá estar acompañado de una memoria en la que el alumno deberá describir los diferentes pasos de la elaboración del proyecto que permita evaluar su dominio de los diversos procesos y su implicación en el proyecto.</p> <p>***</p> <p><i>The Final Project of the Master will consist of the development of a complete animation project, from the initial idea to its final execution, taking into account both the conceptual and narrative content of the story as well as the technical criteria involved in its practical elaboration. The project must be accompanied by a report in which the student must describe the different steps in the development of the project to assess their mastery of the various processes and their involvement in the project.</i></p>
<b>5.5.1.4 OBSERVACIONES</b>
<b>5.5.1.5 COMPETENCIAS</b>
<b>5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES</b>
CG02 - Realizar presentaciones y/o publicaciones de proyectos de animación personales adecuados a los mercados específicos a los que se dirigen. Make presentations or publications of personal animation projects appropriate to the specific markets addressed.
CG01 - Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación. / Critically analyze, evaluate and summarize dominant discourses and concepts of audiovisual animation.
CG03 - Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores. Apply new technologies related to animation to projects in different sectors.
CG04 - Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación. Propose solutions to problems related to the elaboration of animation projects.
CG05 - Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación. Use different creative processes in the development of audiovisual animation projects.
CG06 - Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo. / Ignite debates and formulate thoughts and opinions that foster a climate of artistic experimentation and contribute to the enrichment of contemporary cultural discourse.
CG07 - Investigar la idiosincrasia artística y socio-cultural de entornos creativos audiovisuales. / Research the socio-cultural and artistic peculiarities of creative audiovisual environments.
CB6 - 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
CB7 - Que los estudiantes sepan 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



CB8 - Que los estudiantes sean capaces de 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		
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		
<b>5.5.1.5.2 TRANSVERSALES</b>		
No existen datos		
<b>5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS</b>		
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. / Create 3D animation projects that are adapted to the work processes and needs of the industry by taking into account the conceptual, psychological, sensitive and narrative content of the product.		
CE04 - Desarrollar un proyecto audiovisual de animación desde la coordinación de todos sus procesos y etapas. / Develop an audiovisual animation project by coordinating all of its processes and stages.		
CE08 - Elaborar, exponer, defender un trabajo o proyecto original, síntesis de las competencias y habilidades adquiridas en el título. / Develop, present and defend an original work or project, bringing together all of the competences and skills acquired during the program.		
<b>5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>		
<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	140	0
Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	20	0
Asistencia a tutorías.	10	100
Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	130	0
<b>5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES</b>		
Aprendizaje por proyectos.		
Aprendizaje cooperativo y colaborativo.		
Tutorización y seguimiento		
<b>5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN MÍNIMA</b>	<b>PONDERACIÓN MÁXIMA</b>
Valoración de la memoria del Trabajo final de máster.	70.0	70.0
Defensa pública del TFM ante un tribunal.	30.0	30.0



## 6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	Categoría	Total %	Doctores %	Horas %
Otros Centros de Nivel Universitario	Profesor Agregado	62.5	100	71
Otros Centros de Nivel Universitario	Profesor Colaborador o Colaborador Diplomado	37.5	0	29
PERSONAL ACADÉMICO				
Ver Apartado 6: Anexo 1.				
6.2 OTROS RECURSOS HUMANOS				
Ver Apartado 6: Anexo 2.				

## 7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

Justificación de que los medios materiales disponibles son adecuados: Ver Apartado 7: Anexo 1.

## 8. RESULTADOS PREVISTOS

8.1 ESTIMACIÓN DE VALORES CUANTITATIVOS		
TASA DE GRADUACIÓN %	TASA DE ABANDONO %	TASA DE EFICIENCIA %
70	10	90
CODIGO	TASA	VALOR %
No existen datos		
Justificación de los Indicadores Propuestos:		
Ver Apartado 8: Anexo 1.		
8.2 PROCEDIMIENTO GENERAL PARA VALORAR EL PROCESO Y LOS RESULTADOS		
<p>A continuación especificamos el procedimiento incluido en el programa AUDIT:</p> <p><b>PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Objeto</li> <li>Alcance: ámbito de aplicación</li> <li>Documentación de referencia y normativa</li> <li>Definiciones</li> <li>Responsabilidades</li> <li>Desarrollo</li> <li>Seguimiento y medición: medida, análisis y mejora continua</li> </ol> <p><u>1. OBJETO</u></p> <p>El objeto del presente procedimiento es establecer cómo los centros de la Universidad Rey Juan Carlos realizan actuaciones dirigidas a evaluar el aprendizaje de los alumnos en cada una de las materias cursadas.</p> <p>Para evaluar la adquisición de las competencias asociadas al título, y de conformidad con el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, todas las enseñanzas oficiales de máster de la Universidad Rey Juan Carlos concluirán con la elaboración y defensa de un Trabajo Fin de Máster, que forma parte del plan de estudios.</p> <p>Este procedimiento únicamente es aplicable al procedimiento de evaluación del aprendizaje de las diferentes materias. Las actuaciones relativas a la evaluación del</p> <p>Trabajo Fin de Máster y las Prácticas Externas se regulan en su normativa específica.</p>		



## 2. ALCANCE

Este procedimiento será de aplicación a todos los títulos oficiales (Grados y Postgrados) impartidos en la Universidad Rey Juan Carlos.

## 3. DOCUMENTOS DE REFERENCIA Y NORMATIVA

- Ley Orgánica 6/2001 de 21 de diciembre, de universidades (LOU)
- Ley Orgánica 4/2007 de 12 de abril por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2001 de 21 de diciembre, de Universidades
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre que Establece la Ordenación de las Enseñanzas Universitarias Oficiales
- Estatutos de la Universidad Rey Juan Carlos, según su modificación aprobada por Decreto 28/2010, de 20 de mayo.
- Plan estratégico de la Universidad Rey Juan Carlos
- SIGC
- Guías Docentes de las Asignaturas
- Normativa de permanencia
- Modelo de encuesta de evaluación docente de las asignaturas
- 

## 4. DEFINICIONES

La evaluación debe verse como un proceso sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en el que se están alcanzando o se han alcanzado los objetivos del aprendizaje y la adquisición por el estudiante de los conocimientos y competencias asociadas a las asignaturas.

Los sistemas de evaluación establecidos, permitirán comprobar que a través de la

realización de las diferentes actividades docentes realizadas durante la titulación, los estudiantes han adquirido los conocimientos, y competencias que se corresponden con los objetivos, competencias y contenidos reflejados en la Memoria de Verificación del Título, alcanzándose los resultados del aprendizaje previstos.

Las guías docentes de las asignaturas incorporarán la información relativa tanto a las actividades docentes necesarias para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de las distintas materias, así como la metodología de evaluación acorde a las actividades propuestas.

## 5. RESPONSABILIDADES

Departamentos: Revisar los contenidos de las guías docentes de las asignaturas de las cuales es responsable y velar por garantizar el cumplimiento de las obligaciones docentes de sus profesores. Asimismo, deberán revisar los criterios de evaluación de forma que se adecuen a la evaluación continua de las titulaciones.

Comisión de Calidad de la Titulación: Análisis de los indicadores de rendimiento académico de la Titulación y propuesta de mejoras, si procede.

Comisión de Calidad del Centro: Análisis de los indicadores de rendimiento académico de las titulaciones y propuesta de mejoras, si procede.

Responsables de asignaturas: Aplicación de las directrices recogidas en el Manual de Elaboración de la Guía Docente a la hora de establecer los criterios de evaluación de cada asignatura.

Personal Docente e Investigador: Información a los alumnos del sistema de evaluación de los aprendizajes en cada asignatura. Evaluación de los alumnos, comunicación de calificaciones y revisión de resultados.

Coordinador/Responsable Académico de titulación: revisión de las guías docentes de las asignaturas.

## 6. DESARROLLO

Los procedimientos de evaluación atenderán a la verificación de adquisición de conocimientos, competencias, y aptitudes en cada asignatura de los planes de estudio.

La distribución temporal de dichos procedimientos tendrá en cuenta la dedicación total o parcial de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, garantizando la continuidad de la evaluación.



Son objeto de evaluación, los aprendizajes logrados como resultado de la realización de las diferentes actividades docentes, que aportan al estudiante conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes que corresponden con los objetivos, competencias y contenidos reflejados en la Guía Docente de cada asignatura.

El sistema de evaluación aprobado en la Guía Docente deberá contener como mínimo el tipo de actividades de evaluación a realizar, las reglas para su valoración, y los criterios que se tendrán en cuenta para la calificación final a otorgar a los estudiantes.

El responsable de la asignatura actualizará, siempre que sea necesario, los criterios de evaluación de su asignatura, antes de su publicación al comienzo del curso académico.

Los criterios quedarán reflejados, junto al contenido, competencias, metodología de evaluación y recursos bibliográficos, en la guía docente de la asignatura, de forma que el alumno tenga acceso a esa información antes de efectuar la matrícula.

La guía docente de la asignatura deberá ser enviada al coordinador de titulación, quién revisará la adecuación de la misma a los formatos oficiales. Asimismo, supervisará que no existan solapamientos entre asignaturas de su titulación.

Una vez desarrollada la actividad docente y realizada la evaluación de la misma, el profesor deberá fijar una fecha para la revisión de las calificaciones de cada prueba incluida en la evaluación. Las reclamaciones sobre las pruebas evaluables se regulan en la normativa específica.

#### 7. SEGUIMIENTO Y MEDICIÓN: MEDIDA, ANÁLISIS Y MEJORA CONTINUA

Para el seguimiento y la medición del proceso se utilizarán, inicialmente, los siguientes indicadores:

- Duración media del proceso formativo y su relación con la duración inicialmente prevista (grado y postgrado)
- Variación del número de tesis doctorales inscritas
- Variación del número de tesis doctorales defendidas
- Variación del número de tesis doctorales con mención de doctor europeo
- Variación del número de tesis doctorales con premio extraordinario de doctorado
- Tasa de rendimiento para estudiantes (grado y postgrado)
- Tasa de éxito para estudiantes (grado y postgrado)
- Duración media de los estudios para estudiantes (grado y postgrado)
- Tasa de graduación para estudiantes (grado y postgrado)

### 9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	<a href="https://www.urjc.es/images/Estudios/Masters/SISTEMA%20DE%20GARANTIA%20DE%20CALIDAD%20DEL%20TITULO.pdf">https://www.urjc.es/images/Estudios/Masters/SISTEMA%20DE%20GARANTIA%20DE%20CALIDAD%20DEL%20TITULO.pdf</a>
--------	---

### 10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

<b>10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN</b>	
CURSO DE INICIO	2021
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
<b>10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN</b>	
No procede	
<b>10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN</b>	
CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

### 11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

<b>11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO</b>			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO
52095143M	MANUEL	GÉRTRUDIX	BARRIO
DOMICILIO	CÓDIGO POSTAL	PROVINCIA	MUNICIPIO
C/ Tulipán s/n	28933	Madrid	Móstoles
EMAIL	MÓVIL	FAX	CARGO
vice.calidad@urjc.es	914888577	914888137	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno
<b>11.2 REPRESENTANTE LEGAL</b>			
NIF	NOMBRE	PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO



52095143M	MANUEL	GÉRTRUDIX	BARRIO
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
C/ Tulipán s/n	28933	Madrid	Móstoles
<b>EMAIL</b>	<b>MÓVIL</b>	<b>FAX</b>	<b>CARGO</b>
vice.calidad@urjc.es	914888577	914888137	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno
El Rector de la Universidad no es el Representante Legal			
Ver Apartado 11: Anexo 1.			
<b>11.3 SOLICITANTE</b>			
El responsable del título es también el solicitante			
<b>NIF</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>PRIMER APELLIDO</b>	<b>SEGUNDO APELLIDO</b>
52095143M	MANUEL	GÉRTRUDIX	BARRIO
<b>DOMICILIO</b>	<b>CÓDIGO POSTAL</b>	<b>PROVINCIA</b>	<b>MUNICIPIO</b>
C/ Tulipán s/n	28933	Madrid	Móstoles
<b>EMAIL</b>	<b>MÓVIL</b>	<b>FAX</b>	<b>CARGO</b>
vice.calidad@urjc.es	914888577	914888137	Vicerrector de Calidad, Ética y Buen Gobierno





## Apartado 2: Anexo 1

Nombre :2. Alegacion\_justificacion.pdf

HASH SHA1 :768C94053781261ADE8EE93182E1E7430BB21BBF

Código CSV :418674001234050792174049

Ver Fichero: 2. Alegacion\_justificacion.pdf



## Apartado 4: Anexo 1

Nombre :4.1. Acceso y admision.pdf

HASH SHA1 :45E4CE5C8B40D465D97D44239D380C0A612EC42D

Código CSV :408446804282935908804602

Ver Fichero: 4.1. Acceso y admision.pdf



## Apartado 5: Anexo 1

Nombre :5.1. Planificacion.pdf

HASH SHA1 :1E3E6E11F848D9625DDF47935F1BF2E8DCE1F065

Código CSV :412185355278260581461194

Ver Fichero: 5.1. Planificacion.pdf



## Apartado 6: Anexo 1

Nombre :6.1. Profesorado.pdf

HASH SHA1 :AB426FB24CA3388F9B1E34B49CD077E98270209E

Código CSV :408447329968222421406434

Ver Fichero: 6.1. Profesorado.pdf



## Apartado 6: Anexo 2

Nombre :6.2. Otros recursos.pdf

HASH SHA1 :23A87C9BCA48EDB6234367556B4F9AF46E8B7B19

Código CSV :408768301543040224651609

Ver Fichero: 6.2. Otros recursos.pdf



## Apartado 7: Anexo 1

Nombre :7. Recursos Materiales.pdf

HASH SHA1 :3701FC360BD01D111A8B728A1366AB8740BC85A8

Código CSV :382153339772675568712325

Ver Fichero: 7. Recursos Materiales.pdf



## **Apartado 8: Anexo 1**

**Nombre** :8.1. Resultados previstos.pdf

**HASH SHA1** :DBC716F37860F6D9E779C06FFDE95F9C93AEF968

**Código CSV** :381934724183608750750810

**Ver Fichero**: 8.1. Resultados previstos.pdf



## **Apartado 10: Anexo 1**

**Nombre :**10.1. Calendario.pdf

**HASH SHA1 :**E9E632C7BB803BB0BAD7B3812D0F73F39FCEBE9E

**Código CSV :**408769224837107794484532

**Ver Fichero:** 10.1. Calendario.pdf





## Apartado 11: Anexo 1

Nombre :DELEGACION DE FIRMA\_Manuel\_completa.pdf

HASH SHA1 :13B87CEDB62AC24A1F7B261F8077CD43F39CE598

Código CSV :381934868882785401988671

Ver Fichero: DELEGACION DE FIRMA\_Manuel\_completa.pdf



