

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) – Universidad Camilo José Cela		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Entorno Empresarial		
Denominación de la asignatura:	Presentación de Proyectos		
Código:	50032		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	<i>Presencial</i>		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	<i>Jose Antonio Rodríguez Díaz</i>		
Profesor/a:	José Antonio Rodríguez Díaz		
Grupos:	3º ANIM		
Despacho:	<i>A rellenar por el centro</i>		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: jose.rodriguez@u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
No se requieren

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al pertenece la asignatura.
Módulo: Conocimientos Transversales /Materia: Entorno Empresarial Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
El contenido de la asignatura aplica parte de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de “Producción Digital” y “Pensamiento Creativo” y se complementa con los contenidos de la asignatura de “Habilidades de Dirección”.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Aporta los conocimientos imprescindibles para que el alumno pueda presentar sus proyectos y desarrollarlos dentro de la industria de la animación. Para ello se identificarán los principales actores que intervienen en el desarrollo de un proyecto, desde su inicio hasta el final de su ciclo de comercialización, y los materiales necesarios para la presentación en cada fase de desarrollo del mismo.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE1 - Conocer los fundamentos básicos de la producción del cine de animación, y la imagen generada por ordenador.</p> <p>CE8 - Entender la estructura narrativa de las producciones audiovisuales</p> <p>CE18 - Sintetizar los elementos que intervienen en la producción de un proyecto.</p> <p>CE19 - Entender los fundamentos creativos de generación de ideas en proyectos audiovisuales</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p>	<p>Integrar los aspectos sociales, éticos y legales en las nuevas tecnologías de información.</p> <p>Identificar el entorno histórico de la actual industria digital.</p> <p>Gestionar las diferentes relaciones con el cliente en el ámbito laboral .</p> <p>Especificar los requisitos creativos y productivos que satisfacen las necesidades del cliente, generando soluciones aceptables en coste y tiempo .</p> <p>Gestionar las diferentes etapas de ejecución de un proyecto de animación .</p> <p>Comunicar de forma escrita, oral y gestual. Administrar el conocimiento adquirido durante el desarrollo de un proyecto .</p> <p>Plantear diversas técnicas creativas para el desarrollo de un producto de animación.</p> <p>Liderar y aplicar métodos de resolución de conflictos en los equipos de trabajo.</p> <p>Comunicar de forma eficaz en los entornos propios de su especialidad y otras relacionadas.</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1. Los autores y la protección de los ideas

Concepto de Autor. Los derechos de autor en la legislación europea y anglosajona. El registro y protección de las ideas. Las cesiones de derechos.

Tema 2. La financiación y explotación de los proyectos de animación.

El ciclo de comercialización de un producto de animación. La financiación de los proyectos. Actores que intervienen en el proceso: productor, inversor, distribuidor, televisiones, exhibidor, agentes de ventas, licencias. Subvenciones y ayudas públicas.

Tema 3. La presentación de ideas dentro de un estudio de animación.

Desarrollo de ideas y pitch. Materiales y presentación. Práctica y técnicas de comunicación.

Tema 4. Ayudas al desarrollo de ideas.

Principales convocatorias europeas. Materiales y criterios de evaluación. Elaboración de una propuesta.

Tema 5. La presentación de ideas y proyectos a un productor externo.

Productores y co-productores. Documentación e investigación. Materiales idóneos. Preparación, diseño y exposición. Práctica y técnicas de comunicación.

Tema 6. La presentación de proyectos a un inversor.

El presupuesto y el plan de Negocio. Documentación y perfil del inversor. Estudios de mercado y de la competencia. Materiales. Preparación, diseño y exposición. Práctica y técnicas de comunicación.

Tema 7. Presentación a Distribuidores y agentes de ventas. Los exhibidores y las televisiones.

Principales empresas. Materiales y preparación de la reunión. Modelos de acuerdo de distribución. Prácticas y técnicas de comunicación.

Tema 8. Productos derivados.

Presentación a empresas para la explotación de productos derivados. Promociones. Materiales y preparación de la reunión. Prácticas y técnicas de comunicación

Tema 9. Caso de estudio

Caso de estudio de éxito y de fracaso.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Temas 1,	Febrero
Temas 2	Febrero
Tema 3	Febrero - Marzo
Tema 4	Marzo
Temas 5	Marzo - Abril
Temas 6	Abril
Tema 7	Abril - Mayo
Tema 8	Mayo
Tema 9	Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

- Introducción al tema a tratar.
- Desarrollo teórico de contenidos. Exposición de conceptos e ideas más significativos. Ejemplos y estudio de casos reales.
- Las clases, siempre que el tema lo permita, tendrán dos partes: una parte teórica y de exposición ilustrada con casos prácticos y una parte práctica para la realización de ejercicios por parte de los alumnos, para asentar los conceptos que se han explicado.

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	4	0	4
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
Actividades de evaluación		4	0	4

Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	11	11
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	34	34
		30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos	Ejercicios de presentación en clase de los materiales desarrollados para cada tema en casa	70%
Examen Práctico Final	Presentación de un proyecto de animación. El alumno presentará previamente los materiales elaborados y realizará el pitch el día del examen.	30%

El alumno debe presentar todos los trabajos para poder superar la asignatura.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

- Winder, Catherine; Dowlatabadi, Zahra; Miller-Zarneke, Tracey: The Animation Producer's Handbook. Open University Press. ISBN: 0335220363.
- Wright, Jean Ann: Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch. Focal Press Visual Effects and Animation. ISBN-10: 0240805496
- Varios autores; Libro Blanco del Sector de la Animación en España 2012. Rooter – Diboos

- Dunlop, Renee: Production Pipeline Fundamentals For Films and Videogames. Focal Press. ISBN-10: 0415812291

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

La bibliografía recomendada se irá proporcionando en paralelo a cada clase teórica

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica con ordenador para el profesor, pantalla y proyector

MATERIALES:

No necesarios para esta asignatura.

SOFTWARE:

Microsoft Office.