

Máster de Formación Permanente

Producción en Animación





Máster de Formación Permanente Producción en Animación

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/master/master-produccion-animacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Metodología

pág. 32

07

Titulación

pág. 40

01

Presentación

El desarrollo tecnológico y la evolución de las herramientas audiovisuales ha generado innumerables oportunidades dentro de la industria de la Animación. Se trata de un sector en continuo crecimiento en el que cada vez es más accesible gestionar proyectos hiperrealistas, dando vida a personajes diversos a través de diferentes técnicas como el modelado 3D, la puesta en escena Stopmotion o las fórmulas transmedia. Por esta razón, TECH ha considerado necesario diseñar una titulación que otorgue al egresado los conocimientos que le permitan asumir cualquier tipo de producción de Animación a nivel mundial, desde pequeños trabajos a proyectos de videojuegos, cortos y largometrajes a gran escala en los diferentes formatos multimedia. Se trata, por tanto, de una oportunidad única de acceder a un programa 100% Online altamente capacitante que marcará un antes y un después en su carrera profesional.





“

TECH te presenta el mejor programa 100% Online para especializarte en Producción en Animación a través de una experiencia académica que te dará las claves para triunfar en este sector”

Hace ya más de un siglo que se hizo pública la primera película de Animación de la historia. Desde el momento y hasta la actualidad, esta técnica audiovisual de representación de personajes ha vivido un crecimiento exponencial, gracias al desarrollo de la tecnología y al empleo de herramientas cada vez más sofisticadas en su producción. De esta manera, representaciones como Humorous Phases of Funny Faces, en la que se muestra el simple movimiento de un personaje pintado con tiza, ahora totalmente obsoletas, pero consideradas en su momento las más vanguardistas, evolucionaron hasta lo que se conoce hoy en día con proyectos internacionales como Soul, Coco o el live action del Rey León.

Pero el crecimiento de este sector no solo ha plasmado en el cine, ya que la industria de los videojuegos también se ha visto gratamente beneficiada, permitiendo crear productos hiperrealistas y con una calidad gráfica impensable hace unos años. Por esa razón, TECH y su equipo de expertos han considerado necesario crear una titulación que abarque toda esta información, permitiendo al egresado gestionar proyectos variados a nivel internacional. Con base en eso, nace este Máster de Formación Permanente en Producción en Animación, un programa 100% Online que le dará las claves para especializarse en este sector y así dar un salto cuantitativo y cualitativo en su carrera.

A través de un conocimiento exhaustivo de la profesión, el temario profundiza en los programas y las herramientas de gestión en la producción, haciendo especial hincapié en las especificaciones de la Animación Tradicional, Stopmotion, 3D y transmedia. Además, ahonda en las cuestiones de la financiación de proyectos a pequeña y gran escala y en los requisitos de la coproducción, centrándose, también, en la legislación vigente en esta industria y en los aspectos a tener en cuenta a la hora de desempeñar las tareas de distribución.

Es, por tanto, una oportunidad única de acceder a un programa altamente capacitante que elevará sus conocimientos hasta un grado de especialización que le hará destacar en el sector de la Animación. Además, gracias a su cómodo formato, podrá acceder las 24 horas del día al Aula Virtual, en la cual podrá encontrar decenas de horas de material adicional de gran calidad para profundizar en los conceptos más interesantes en función de sus intereses. Así, en menos de 12 meses, habrá alcanzado sus objetivos profesionales más ambiciosos, pudiendo hacerse cargo de las producciones internacionales en Animación que desee a partir de ese momento.

Este **Máster de Formación Permanente en Producción en Animación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en producción audiovisual y animación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y dinámica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Una titulación que te permitirá desarrollar las habilidades necesarias para triunfar en la producción de proyectos Stopmotion, 3D, tradicionales y transmedia”

“

Convertirte en un productor especializado en Animación en menos de 12 meses y a través de un calendario académico totalmente personalizado es posible ahora gracias a este Máster de Formación Permanente”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

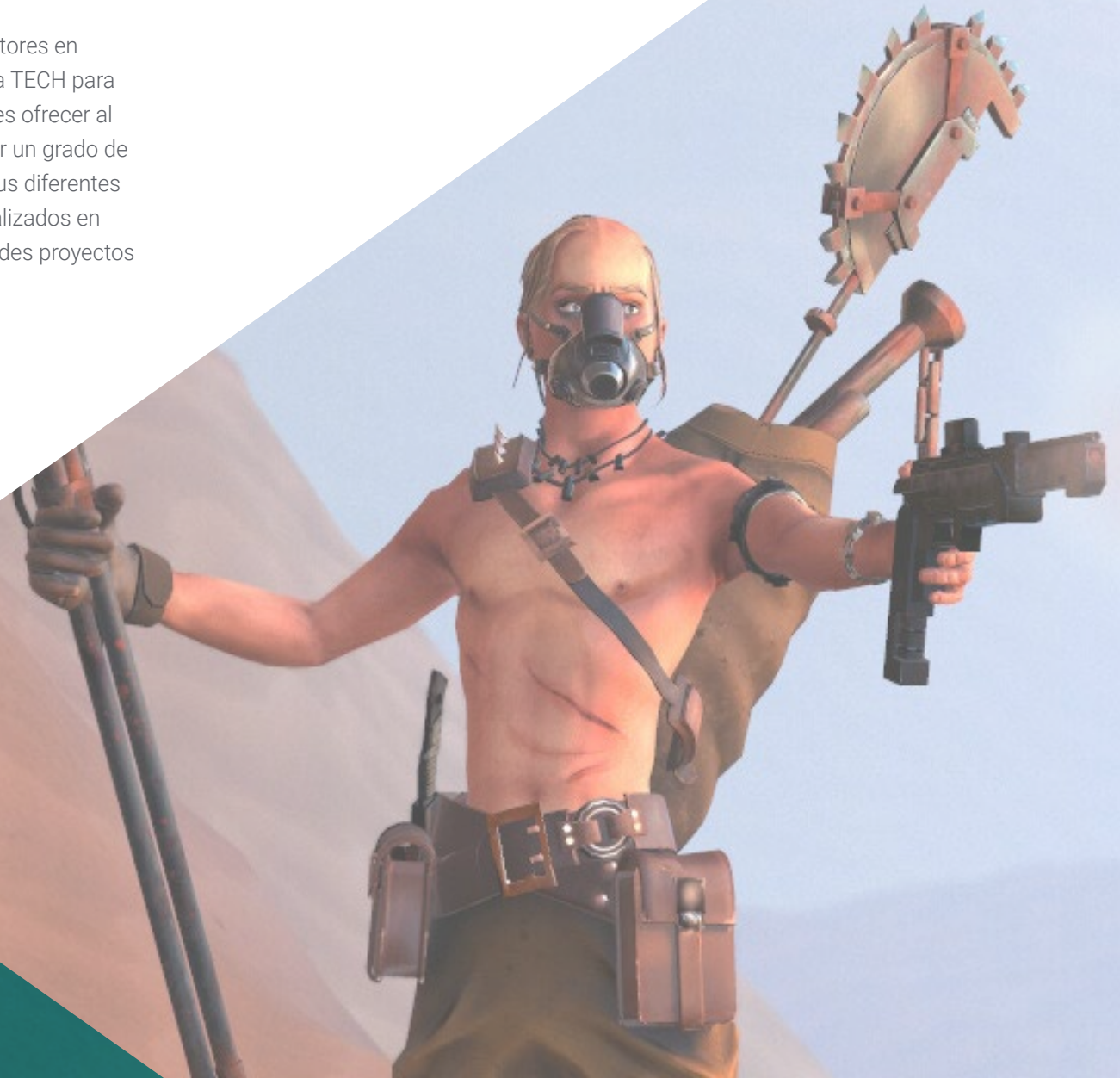
Podrás profundizar en los aspectos clave en la financiación de un Proyecto de Animación, para que tus resultados financieros sean siempre positivos.

Conocerás al detalle las claves para una buena distribución del producto, incluyendo la gestión del merchandising y el acuerdo con marcas.



02 Objetivos

El crecimiento de la Industria de la Animación y su implicación en sectores en auge como el de los videojuegos o el del cine, es lo que ha motivado a TECH para diseñar esta titulación. Por esa razón, el objetivo de esta universidad es ofrecer al egresado todas las herramientas académicas que le permitan obtener un grado de especialización alto y destacable sobre este tipo de producciones y sus diferentes géneros. Así, contará con los conocimientos más exhaustivos y actualizados en cuanto a técnicas de modelado y representación y podrá asumir grandes proyectos con garantía de éxito.



“

Si tu objetivo es perfeccionar tus habilidades de Animación al nivel de grandes videojuegos como el Ghost of Tsushima, este programa es para ti”

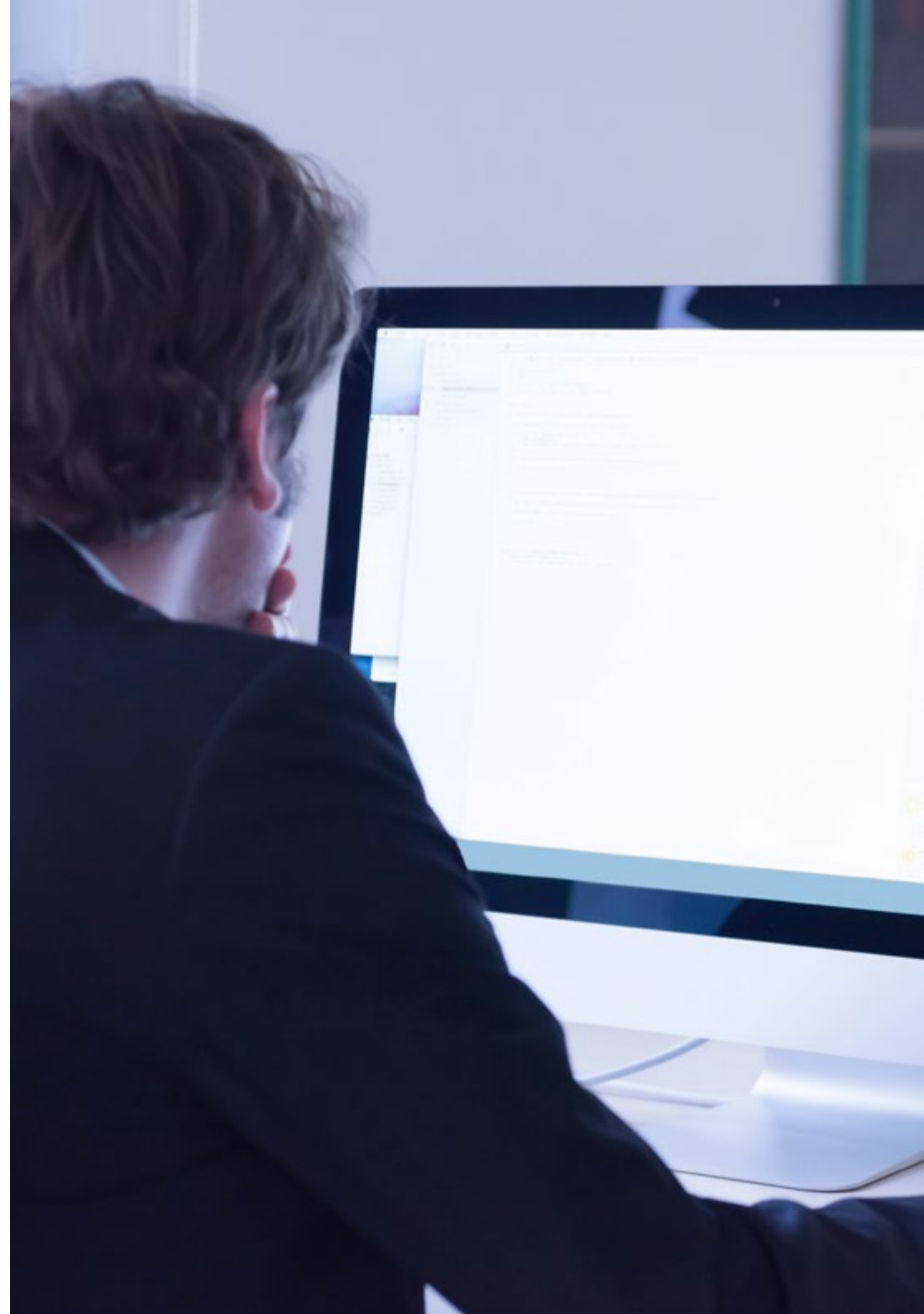


Objetivos generales

- ♦ Conocer detalladamente y en profundidad las características técnicas propias de la Producción en Animación en sus diferentes formatos
- ♦ Obtener un conocimiento amplio y especializado de la profesión del animador audiovisual a través de un abordaje integral de las tareas, objetivos de producción y herramientas que maneja
- ♦ Adquirir una visión argumentada de los métodos de financiación en cualquier Proyecto de Producción en Animación
- ♦ Actualizar sus conocimientos en materia de legislación vigente, negociación e industria a nivel nacional e internacional dentro de este sector



*En menos tiempo del que esperas
habrás logrado dominar cada una
de las especificaciones de las
fases del proyecto de Animación”*





Objetivos específicos

Módulo 1. El productor en Animación

- ♦ Obtener las habilidades comunicativas para el funcionamiento de equipos y el entendimiento de las tareas
- ♦ Entender la evolución de la industria de la Animación y como ha afectado al rol del productor
- ♦ Manejar las capacidades de producción en otros sectores
- ♦ Comprender el estado de la industria de la Animación, cifras, estudios y desarrollos
- ♦ Distinguir las empresas y los distintos proyectos que pueden realizar en función de su estructura
- ♦ Distribuir las pequeñas piezas de animación en redes sociales

Módulo 2. Programas y gestión

- ♦ Preparar al egresado para la gestión del tiempo del productor en las distintas tareas que pueda realizar a lo largo del día
- ♦ Gestionar el tiempo del personal implicado en la producción
- ♦ Conocer las direcciones a tomar en la contratación de personal en los distintos momentos en función de las necesidades y el tiempo
- ♦ Entender las pautas en la comunicación entre distintos departamentos
- ♦ Elaborar documentos de vital importancia en una producción

Módulo 3. Productor en Proyectos de Animación Tradicional

- ♦ Aprender cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación Tradicional, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

Módulo 4. Proyectos de Animación *Stopmotion*

- ♦ Aprender de cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación *Stopmotion*, en función del equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

Módulo 5. Proyectos de Animación 3D

- ♦ Aprender en profundidad cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación 3D, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

Módulo 6. Proyecto transmedia

- ♦ Conocer los proyectos actuales e innovadores, que marcan la producción de nuevos contenidos
- ♦ Conocer al detalle las tecnologías usadas en estos proyectos y la inclusión de otras en desarrollo
- ♦ Poseer una noción de futuros usos en la Animación para la humanización de inteligencias artificiales
- ♦ Gestionar la Producción de Animaciones en la Industria del Videojuego
- ♦ Conocer la utilización de la animación en publicidad y programas televisivos

Módulo 7. Financiación

- ♦ Distinguir las mejores formas de obtener financiación para un proyecto, en función al resultado final del mismo
- ♦ Conocer la documentación necesaria que hay que presentar a las distintas entidades
- ♦ Conocer al detalle la complementación y presentación necesaria para la obtención de ayudas a través del programa Ibermedia
- ♦ Saber dónde es más conveniente la ubicación de una empresa dentro y fuera del territorio español
- ♦ Saber los métodos de financiación mediante NFTs

Módulo 8. Distribución

- ♦ Gestionar el recorrido que va a tener el proyecto una vez finalizado
- ♦ Documentar el material audiovisual que ha de existir para la distribución de un proyecto a través de festivales
- ♦ Seleccionar una distribuidora en función del precio y la gestión que tenga con los festivales
- ♦ Conocer los mejores festivales nacionales e internacionales, en función del proyecto que realicemos y la documentación y requisitos para su inscripción
- ♦ Gestionar la venta de derechos una vez finalizado el recorrido y la obtención de beneficios con el mismo
- ♦ Planificar la venta de posible *merchandising*



Módulo 9. Coproducciones

- ◆ Conocer en profundidad el funcionamiento de una coproducción
- ◆ Entender los beneficios de realizar una coproducción
- ◆ Distinguir la documentación que hay que completar a la hora de firmar una coproducción y los requisitos para modificar la misma
- ◆ Distinguir los requisitos para la financiación a través del Subprograma Media y la documentación necesaria
- ◆ Conocer los requisitos para la financiación a través Eurimages y la documentación necesaria
- ◆ Ahondar en los programas de coproducción en Latinoamérica
- ◆ Profundizar en otros programas de coproducción en distintos países que son claves para el sector

Módulo 10. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- ◆ Disponer de un conocimiento profundo sobre la legislación española a la hora de amparar el sector de la animación y los oficios ligados a él
- ◆ Conciliar la vida laboral y personal de los empleados, en función a los imprevistos estacionales, y la realización de tareas
- ◆ Conocer la realización de múltiples tareas ajenas a tus funciones ante la falta suficiente de trabajadores en empresas pequeñas
- ◆ Gestionar el acceso a los archivos para los distintos departamentos, y el cumplimiento de los plazos de entrega
- ◆ Conocer la información a tener en cuenta en el sector de cara a futuro en España
- ◆ Entender la situación actual de la Animación Española Postpandemia, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras

03

Competencias

Accediendo a este Máster de Formación Permanente el egresado podrá desarrollar las competencias requeridas de los mejores profesionales especializados en la Industria de la Producción en Animación. Además, a través del conocimiento profundo de las diferentes áreas que componen este sector, verá impulsada su capacidad de actuación en situaciones diversas y complejas, desde la preparación del proyecto, a las cuestiones de financiación o coproducción, permitiéndole siempre aplicar las estrategias más adecuadas para cada caso y en función a las características del contexto.





“

*Una titulación altamente capacitante
que te convertirá en un profesional
versado y distinguido del sector de
la Producción en Animación”*



Competencias generales

- ♦ Dominar las herramientas necesarias para llevar a cabo un proyecto a pequeña y gran escala de Producción en Animación
- ♦ Saber aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas emergentes durante las distintas fases de la producción
- ♦ Ser capaz de gestionar una coproducción, tanto desde el punto de vista financiero como desde el punto de vista audiovisual
- ♦ Conocer al detalle el manejo de proyectos de Animación Tradicional, Stopmotion, 3D y transmedia, así como las herramientas específicas que hay que utilizar en cada caso para obtener unos resultados óptimos garantizados

“

Conseguirás adquirir las habilidades técnicas necesarias para dominar los programas de gestión de proyectos, así como los recursos más modernos aplicables en Animación”





Competencias específicas

- ♦ Poseer un conocimiento específico sobre de las diferentes empresas que existen a la hora de trabajar como productor, así como su formalización
- ♦ Dominar el lenguaje inherente al mundo de la animación en sus distintos sectores
- ♦ Conocer la figura del producto en distintos medios audiovisuales para comprender su funcionamiento
- ♦ Conocer la situación actual de la Animación en España frente a producciones de otros ámbitos
- ♦ Manejar los recursos que debe gestionar un productor
- ♦ Dominar profesionalmente el uso de programas para la gestión de los tiempos del equipo
- ♦ Controlar los tiempos de desarrollo según la duración y tipo de los proyectos
- ♦ Conocer los roles necesarios en función del tipo de producción
- ♦ Gestionar los distintos equipos en las fases del proyecto
- ♦ Distinguir las necesidades del equipo en el trabajo
- ♦ Conocer al detalle los roles necesarios en función del tipo de producción
- ♦ Saber gestionar los distintos equipos necesarios en las fases de un Proyecto de Animación 3D
- ♦ Asimilar los problemas que pueden surgir de manera inesperada y contar con las aptitudes necesarias para resolverlos

04

Dirección del curso

Siguiendo las pautas de calidad que definen a esta universidad, TECH ha seleccionado para la dirección y la docencia de este Máster de Formación Permanente, a un claustro especializado en la Producción de Animación, con una dilatada trayectoria laboral. Se trata de un grupo de profesionales en activo, que aportarán a este temario una visión actualizada, real y crítica sobre el sector, distintivo que podrá aprovechar el egresado para conocer al detalle las claves de la profesión e implementar a su praxis las técnicas y estrategias más efectivas en la creación de contenido digital.





“

Contar con un equipo de expertos en la industria te proporcionará una visión realista y crítica sobre cómo gestionar proyectos de éxito en la actualidad”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Herrero Larrumbide, Aitor

- ♦ CEO y supervisor de storyboard de AupaStudio
- ♦ Script doctoring en la serie Magic Mermaids
- ♦ Director de cortos de animación
- ♦ Músico y guionista en varios capítulos de la serie Cry Babies
- ♦ Diseñador de producción y guionista en la serie Meme y el Sr. Bobo

D. Lascano, Carlos

- ♦ Director en DREAMLIFE Filmworks
- ♦ Experto en Actuación para Cámara por el Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Especializado en Rodaje de Animación en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Experto en Escritura Creativa por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas
- ♦ Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional de Mar del Plata



D. Herguera Acosta, Diego

- ◆ Productor de Sultana Films SL
- ◆ Licenciado en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ◆ Productor de Largometrajes de animación
- ◆ Productor de Cortometrajes de animación

D. Concha Riveros, Juan Carlos

- ◆ Asistente de dirección para Aurel
- ◆ Experto en Animación y Edición digital 3D Max y Premiere por New Horizons
- ◆ Especializado en Bellas Artes por la Dirección de Cultura Artística de Santander
- ◆ Licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Taller Cinco

D. Mas Bilbao, Mikel

- ◆ Productor Ejecutivo y Director en Cornelius Films
- ◆ Experto en Dirección Cinematográfica por el Centro de Estudios Cinematográficos de Catalunya
- ◆ Experto en Guión impartido por el Editrain Barcelona
- ◆ Experto en Fotografía Digital por el Editrain Barcelona
- ◆ Licenciado en Historia del Arte por la Universitat Autònoma de Barcelona



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

05

Estructura y contenido

El diseño, tanto de la estructura como del contenido, de este Máster de Formación Permanente ha corrido a cargo del equipo docente. Es por ello, que el egresado que acceda a este programa 100% Online, encontrará en él el programa teórico y práctico más moderno y dinámico sobre la Producción en Animación, desarrollado con base en la novedosa metodología pedagógica del Relearning. Además, contará con decenas de horas de material adicional en diferentes formatos, los cuales, junto con el temario, podrán ser descargados en cualquier dispositivo con conexión a internet y desde el inicio del curso, para que así pueda personalizar su calendario y compaginarlo con cualquier otra actividad académica o profesional.



“

El equipo docente ha seleccionado simulaciones de situaciones reales dentro de la industria de la Animación, para que puedas poner en práctica tus habilidades y desarrollar, desde el inicio del programa, una estrategia de éxito”

Módulo 1. El productor en Animación

- 1.1. Funciones
 - 1.1.1. La producción
 - 1.1.2. Jerga especializada
 - 1.1.3. Datos
- 1.2. Tipos de compañías
 - 1.2.1. Tipos
 - 1.2.2. Compañías especializadas
 - 1.2.3. Formas de proyecto
- 1.3. Tipos de empresarios y sociedades
 - 1.3.1. Sociedades
 - 1.3.2. *Freelances* y autónomos
 - 1.3.3. Otras fórmulas legales
- 1.4. Desarrollo en medios
 - 1.4.1. El cine
 - 1.4.2. La televisión
- 1.5. Desarrollo multimedia
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. El videojuego
 - 1.5.3. Aplicaciones
- 1.6. La Industria de la Animación
 - 1.6.1. Industrias
 - 1.6.2. Momento actual
 - 1.6.3. Especificidad
- 1.7. Futuro de la animación
 - 1.7.1. Tecnologías
 - 1.7.2. Puestos futuros
 - 1.7.3. Retos
- 1.8. La animación y otros medios
 - 1.8.1. Redes sociales
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch

- 1.9. Diferenciación de producciones
 - 1.9.1. Fin
 - 1.9.2. Interludio
 - 1.9.3. Inicio
- 1.10. Largometraje y cortometraje
 - 1.10.1. Largometraje
 - 1.10.2. Cortometraje
 - 1.10.3. Otras fórmulas

Módulo 2. Programas y gestión

- 2.1. Recursos
 - 2.1.1. Tiempo
 - 2.1.2. Comunicación
 - 2.1.3. Otros recursos
- 2.2. Tiempos
 - 2.2.1. Monetización
 - 2.2.2. Optimización
 - 2.2.3. Contratos
- 2.3. Flujo de trabajo
 - 2.3.1. *Pipeline*
 - 2.3.2. Superposición
 - 2.3.3. Tareas
- 2.4. Trabajos con distintitos equipos
 - 2.4.1. Comunicación
 - 2.4.2. Localizaciones
 - 2.4.3. Gestión en distintas ubicaciones
- 2.5. Jerarquías
 - 2.5.1. Productor
 - 2.5.2. Relación con otros departamentos
 - 2.5.3. Delegación
- 2.6. Programas
 - 2.6.1. Programas
 - 2.6.2. Actualizaciones
 - 2.6.3. Interacción



- 2.7. La biblia de Producción
 - 2.7.1. Contenidos
 - 2.7.2. Necesidades
 - 2.7.3. Usos
- 2.8. *Postmortem*
 - 2.8.1. Utilidad
 - 2.8.2. *Postmortems*
 - 2.8.3. Proyectos futuros
- 2.9. Proyectos
 - 2.9.1. Posibilidades
 - 2.9.2. Desarrollos
 - 2.9.3. Pérdida del objetivo
- 2.10. Publicación de proyectos
 - 2.10.1. Tiempos
 - 2.10.2. Publicaciones
 - 2.10.3. Difusión

Módulo 3. Productor en Proyectos de Animación Tradicional

- 3.1. Objetivos de un Proyecto de Animación Tradicional
 - 3.1.1. *Start*
 - 3.1.2. Llegar al proyecto
 - 3.1.3. Cumplir objetivos
- 3.2. Fases del proyecto
 - 3.2.1. Distinciones
 - 3.2.2. Fases
 - 3.2.3. Duración
- 3.3. Fase de desarrollo
 - 3.3.1. Departamentos
 - 3.3.2. Roles
 - 3.3.3. Trabajo

- 3.4. Fase de preproducción
 - 3.4.1. Departamentos
 - 3.4.2. Roles
 - 3.4.3. Trabajo
- 3.5. Fase de producción
 - 3.5.1. Departamentos
 - 3.5.2. Roles
 - 3.5.3. Trabajo
- 3.6. Fase de postproducción
 - 3.6.1. Departamentos
 - 3.6.2. Roles
 - 3.6.3. Trabajo
- 3.7. Equipación necesaria
 - 3.7.1. Software
 - 3.7.2. Hardware
 - 3.7.3. Otros
- 3.8. Largometraje
 - 3.8.1. Tiempos
 - 3.8.2. Gestión del personal
 - 3.8.3. Gestión de recursos
- 3.9. Cortometraje
 - 3.9.1. Tiempos
 - 3.9.2. Gestión del personal
 - 3.9.3. Gestión de recursos
- 3.10. Series
 - 3.10.1. Tiempos
 - 3.10.2. Gestión del personal
 - 3.10.3. Gestión de recursos

Módulo 4. Proyectos de Animación *Stopmotion*

- 4.1. Objetivos de un proyecto de *Stopmotion*
 - 4.1.1. Inicio del proyecto
 - 4.1.2. Interludio
 - 4.1.3. Llegar al proyecto
- 4.2. Fases del proyecto
 - 4.2.1. Distinción
 - 4.2.2. Fases
 - 4.2.3. Duración
- 4.3. Fase de desarrollo
 - 4.3.1. Departamentos
 - 4.3.1. Roles
 - 4.3.3. Trabajo
- 4.4. Fase de preproducción
 - 4.4.1. Departamentos
 - 4.4.2. Roles
 - 4.4.3. Trabajo
- 4.5. Fase de producción
 - 4.5.1. Departamentos
 - 4.5.2. Roles
 - 4.5.3. Trabajo
- 4.6. Fase de postproducción
 - 4.6.1. Departamentos
 - 4.6.2. Roles
 - 4.6.3. Trabajo
- 4.7. Equipación necesaria
 - 4.7.1. Software
 - 4.7.2. Hardware
 - 4.7.3. Otros
- 4.8. Largometraje
 - 4.8.1. Tiempos
 - 4.8.2. Gestión del personal
 - 4.8.3. Gestión de recursos

- 4.9. Cortometraje
 - 4.9.1. Tiempos
 - 4.9.2. Gestión del personal
 - 4.9.3. Gestión de recursos
- 4.10. Series
 - 4.10.1. Tiempos
 - 4.10.2. Gestión del personal
 - 4.10.3. Gestión de recursos

Módulo 5. Proyectos de Animación 3D

- 5.1. Objetivos de un Proyecto de Animación 3D
 - 5.1.1. Inicio del proyecto
 - 5.1.2. Interludio
 - 5.1.3. Llegar al proyecto
- 5.2. Fases del proyecto
 - 5.2.1. Distinción
 - 5.2.2. Fases
 - 5.2.3. Duración de cada fase
- 5.3. Fase de desarrollo
 - 5.3.1. Departamentos
 - 5.3.2. Roles
 - 5.3.3. Trabajo
- 5.4. Fase de preproducción
 - 5.4.1. Departamentos
 - 5.4.2. Roles
 - 5.4.3. Trabajo
- 5.5. Fase de producción
 - 5.5.1. Departamentos
 - 5.5.2. Roles
 - 5.5.3. Trabajo
- 5.6. Fase de postproducción
 - 5.6.1. Departamentos
 - 5.6.2. Roles
 - 5.6.3. Trabajo

- 5.7. Equipación necesaria
 - 5.7.1. Software
 - 5.7.2. Hardware
 - 5.7.3. Otros
- 5.8. Largometraje
 - 5.8.1. Tiempos
 - 5.8.2. Gestión del personal
 - 5.8.3. Gestión de recursos
- 5.9. Cortometraje
 - 5.9.1. Tiempos
 - 5.9.2. Gestión del personal
 - 5.9.3. Gestión de recursos
- 5.10. Series
 - 5.10.1. Tiempos
 - 5.10.2. Gestión del personal
 - 5.10.3. Gestión de recursos

Módulo 6. Proyecto *transmedia*

- 6.1. Tecnologías
 - 6.1.1. Capturas
 - 6.1.2. Movimientos
 - 6.1.3. Librerías
- 6.2. Medios
 - 6.2.1. Digitales
 - 6.2.2. Analógicos
 - 6.2.3. Híbridos
- 6.3. Inteligencias artificiales
 - 6.3.1. IA con apariencia
 - 6.3.2. UX
 - 6.3.3. Futuro
- 6.4. *Vitubers*
 - 6.4.1. Nuevas formas del medio
 - 6.4.2. Futuro del anonimato
 - 6.4.3. Desarrollo

- 6.5. Videojuegos
 - 6.5.1. Tecnologías usadas
 - 6.5.2. Desarrollo
- 6.6. Videojuegos y procesos
 - 6.6.1. *Pipeline*
 - 6.6.2. Procesos
 - 6.6.3. Jerarquía
- 6.7. Publicidad
 - 6.7.1. La animación en anuncios
 - 6.7.2. *Motion graphics*
 - 6.7.3. Repercusión visual
- 6.8. Entradillas
 - 6.8.1. Entradillas
 - 6.8.2. Otros tipos de animación
 - 6.8.3. Producción
- 6.9. Realidad Aumentada
 - 6.9.1. RA
 - 6.9.2. Usos
 - 6.9.3. Actualidad
- 6.10. Realidad Virtual
 - 6.10.1. VR
 - 6.10.2. Usos
 - 6.10.3. Metaverso

Módulo 7. Financiación

- 7.1. El presupuesto
 - 7.1.1. Márgenes
 - 7.1.2. Manejo de recursos
 - 7.1.3. Imprevistos
- 7.2. Fondos propios y ayudas
 - 7.2.1. Ahorros
 - 7.2.2. *Crowdfunding*
 - 7.2.3. Subvenciones



- 7.3. Préstamos
 - 7.3.1. Bancarios
 - 7.3.2. Entidades públicas de crédito
- 7.4. Ventas y preventas
 - 7.4.1. Distribuidor
 - 7.4.2. Televisiones
 - 7.4.3. Otros medios
- 7.5. Vehículos de inversión
 - 7.5.1. Cuentas en participación
 - 7.5.2. *Crowdfunding*
- 7.6. Programa Ibermedia
 - 7.6.1. Ibermedia
 - 7.6.2. Proceso
 - 7.6.3. Documentación
- 7.7. Programa Ibermedia y economía
 - 7.7.1. Ayuda
 - 7.7.2. Continuidad tras la obtención
 - 7.7.3. Justificaciones
- 7.8. Ubicación
 - 7.8.1. Canarias
 - 7.8.2. Irlanda
 - 7.8.3. Otros países
- 7.9. Incentivos fiscales
 - 7.9.1. Atracción de empresas
 - 7.9.2. Requisitos
 - 7.9.3. Aspectos legales
- 7.10. NFT
 - 7.10.1. NFT
 - 7.10.2. Utilidades
 - 7.10.3. Financiación indirecta

Módulo 8. Distribución

- 8.1. La vida del producto
 - 8.1.1. Inicio
 - 8.1.2. Duración
 - 8.2.3. Finalización
- 8.2. Campaña de redes
 - 8.2.1. Visibilidad
 - 8.2.2. *Influencers*
 - 8.2.3. Costes
- 8.3. Afiche
 - 8.3.1. Afiche
 - 8.3.2. Proceso
 - 8.3.3. Fin
- 8.4. Documentación
 - 8.4.1. Presentaciones
 - 8.4.2. Tráiler
 - 8.4.3. Otras necesidades
- 8.5. Distribuidoras
 - 8.5.1. Grandes entidades
 - 8.5.2. Medianas entidades
 - 8.5.3. Pequeñas entidades
- 8.6. Concursos nacionales
 - 8.6.1. Pequeños festivales
 - 8.6.2. Grandes festivales
 - 8.6.3. Repercusión económica
- 8.7. Concursos internacionales
 - 8.7.1. Pequeños festivales
 - 8.7.2. Grandes festivales
 - 8.7.3. Repercusión económica

- 8.8. Acuerdos con marcas
 - 8.8.1. Colaboraciones
 - 8.8.2. Patrocinios
 - 8.8.3. Otras formas de colaboración
- 8.9. Venta del producto
 - 8.9.1. Plataformas digitales
 - 8.9.2. Tipos de acuerdos
 - 8.9.3. Nueva vida del producto
- 8.10. *Merchandising*
 - 8.10.1. Licencias de venta
 - 8.10.2. Acuerdos de fabricación
 - 8.10.3. Ingresos

Módulo 9. Coproducciones

- 9.1. Coproducciones
 - 9.1.1. La coproducción
 - 9.1.2. Requisitos estatales
 - 9.1.3. Requisitos autonómicos
- 9.2. Aportaciones y derechos
 - 9.2.1. Aportaciones
 - 9.2.2. Partes
 - 9.2.3. Derecho sobre la obra
- 9.3. Acuerdos de coproducción
 - 9.3.1. Documentación
 - 9.3.2. Acuerdos
 - 9.3.3. Tipos de colaboración
- 9.4. Agenda de contrato
 - 9.4.1. Agenda
 - 9.4.2. Afección al contrato
 - 9.4.3. Formalización
- 9.5. Financiación Subprograma Media
 - 9.5.1. Subprogramación
 - 9.5.2. Financiación
 - 9.5.3. Ayudas al Desarrollo
- 9.6. Financiación Subprograma y cuantías
 - 9.6.1. Tipos
 - 9.6.2. Proyectos
 - 9.6.3. Cuantía de las ayudas
- 9.7. Financiación *Eurimages*
 - 9.7.1. Institución al cargo
 - 9.7.2. Requisitos
 - 9.7.3. Documentación
- 9.8. Financiación *Eurimages* y su Producción
 - 9.8.1. Distribución
 - 9.8.2. Ayudas
 - 9.8.3. Reembolso
- 9.9. Coproducción en Latinoamérica
 - 9.9.1. Instituciones al cargo
 - 9.9.2. Requisitos
 - 9.9.3. Documentación
- 9.10. Otras coproducciones internacionales
 - 9.10.1. Otros países con acuerdos
 - 9.10.2. Internalización
 - 9.10.3. Documentación

Módulo 10. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- 10.1. Leyes
 - 10.1.1. Documentación que ampara
 - 10.1.2. Convenios interprofesionales
 - 10.1.3. Jurisprudencia
- 10.2. Vacaciones y enfermedades
 - 10.2.1. Evolución anual
 - 10.2.2. Imprevisto
 - 10.2.3. Soluciones en producción
- 10.3. Negociación
 - 10.3.1. Partes en conflicto
 - 10.3.2. Formas de acuerdo
 - 10.3.3. Resoluciones
- 10.4. Múltiples funciones
 - 10.4.1. Ausencia de recursos humanos
 - 10.4.2. Trabajos en otros departamentos
 - 10.4.3. Interdepartamentalidad
- 10.5. Gestión de archivos
 - 10.5.1. Plataformas de recursos
 - 10.5.2. Copias de seguridad
 - 10.5.3. Acceso
- 10.6. *Crunch*
 - 10.6.1. Momento actual
 - 10.6.2. Problema o solución
 - 10.6.3. Repercusiones
- 10.7. Industria Nacional de Producción en Animación
 - 10.7.1. Visión
 - 10.7.2. Industria cinematográfica
 - 10.7.3. Formas de pago
- 10.8. Representación cuantitativa y cualitativa
 - 10.8.1. Representación femenina
 - 10.8.2. Representación LGTBI
 - 10.8.3. Representación internacional
- 10.9. Situación postpandemia
 - 10.9.1. Profesionalización
 - 10.9.2. Producciones españolas
 - 10.9.3. Producciones internacionales
- 10.10. Consumo de Animación
 - 10.10.1. Incentivos
 - 10.10.2. Exportaciones
 - 10.10.3. Importaciones



No lo pienses más y matricúlate ahora en esta titulación que elevará tu carrera profesional al nivel de los requisitos exigidos por Sony, Ubisoft, Blizzard o cualquier empresa líder del sector de los videojuegos”

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

Titulación

Este programa en Producción en Animación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Máster de Formación Permanente en Producción en Animación** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

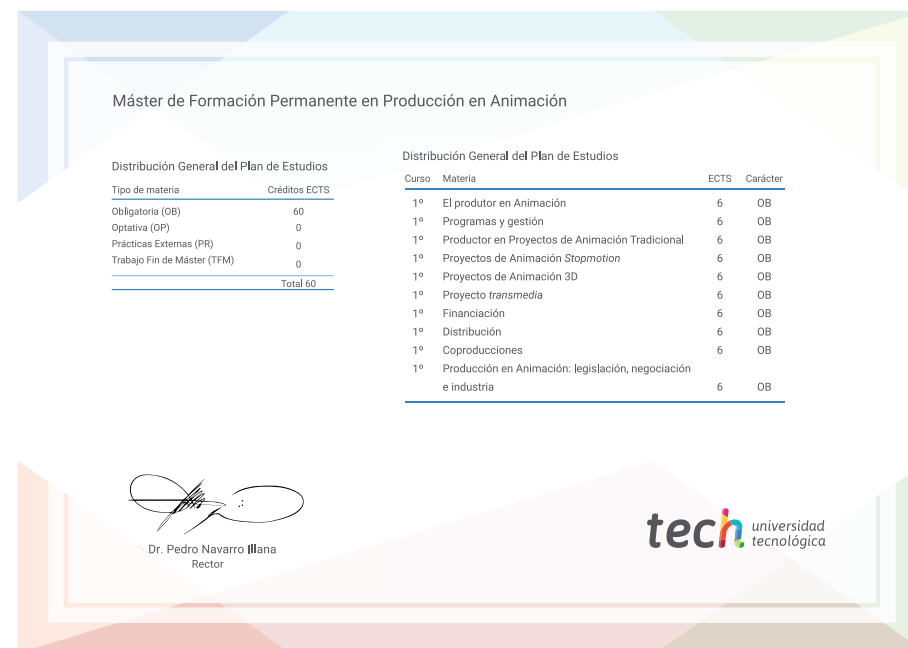
Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Máster de Formación Permanente en Producción en Animación**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster de Formación
Permanente
Producción en
Animación

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster de Formación Permanente

Producción en Animación

