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 Ramón Llull	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle	08044855
NIVEL	**DENOMINACIÓN CORTA**	
Máster	Animación y Efectos Visuales	
DENOMINACIÓN ESPECÍFICA		
Máster Universitario en Animación y Efectos Visuales por la Universidad Ramón Llull		
RAMA DE CONOCIMIENTO	**CONJUNTO**	
Artes y Humanidades	No	
HABILITA PARA EL EJERCICIO DE PROFESIONES REGULADAS	**NORMA HABILITACIÓN**	
No		
SOLICITANTE		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
ANNA CERVERA VILA	Responsable del área de política académica	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIF	37327763M	
REPRESENTANTE LEGAL		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
JOSEP MARIA GARRELL GUIU	Rector	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIF	77783978W	
RESPONSABLE DEL TÍTULO		
NOMBRE Y APELLIDOS	**CARGO**	
FRANCESC DE PAULA MIRALLES TORNES	Decano de Política y Ordenación Académica	
Tipo Documento	**Número Documento**	
NIF	36957777C	

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/ Claravall, 1-3	08022	Barcelona	625395433
E-MAIL	**PROVINCIA**		**FAX**
vicerectorat.docencia@url.edu	Barcelona		936022249

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

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: Barcelona, AM 27 de abril de 2018
	Firma: Representante legal de la Universidad

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

1.1. DATOS BÁSICOS

NIVEL	DENOMINACIÓN ESPECIFICA	CONJUNTO	CONVENIO	CONV. ADJUNTO
Máster	Máster Universitario en Animación y Efectos Visuales por la Universidad Ramón Llull	No		Ver Apartado 1: Anexo 1.

LISTADO DE ESPECIALIDADES
Especialidad en Arte para la Animación
Especialidad en Animación Avanzada
Especialidad en Efectos Visuales

RAMA	ISCED 1	ISCED 2
Artes y Humanidades	Técnicas audiovisuales y medios de comunicación	Bellas artes

NO HABILITA O ESTÁ VINCULADO CON PROFESIÓN REGULADA ALGUNA
AGENCIA EVALUADORA
Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya
UNIVERSIDAD SOLICITANTE
Universidad Ramón Llull

LISTADO DE UNIVERSIDADES	
CÓDIGO	UNIVERSIDAD
041	Universidad Ramón Llull

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	0
CRÉDITOS OPTATIVOS	**CRÉDITOS OBLIGATORIOS**	**CRÉDITOS TRABAJO FIN GRADO/ MÁSTER**
30	20	10

LISTADO DE ESPECIALIDADES	
ESPECIALIDAD	CRÉDITOS OPTATIVOS
Especialidad en Arte para la Animación	20.
Especialidad en Animación Avanzada	20.
Especialidad en Efectos Visuales	20.

1.3. Universidad Ramón Llull

1.3.1. CENTROS EN LOS QUE SE IMPARTE

LISTADO DE CENTROS	
CÓDIGO	CENTRO
08044855	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle

1.3.2. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Electrónica e Informática La Salle

1.3.2.1. Datos asociados al centro

TIPOS DE ENSEÑANZA QUE SE IMPARTEN EN EL CENTRO		
PRESENCIAL	SEMIPRESENCIAL	A DISTANCIA

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Sí	No	No
PLAZAS DE NUEVO INGRESO OFERTADAS		
PRIMER AÑO IMPLANTACIÓN	**SEGUNDO AÑO IMPLANTACIÓN**	
30	50	
	TIEMPO COMPLETO	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	**ECTS MATRÍCULA MÁXIMA**
PRIMER AÑO	50.0	60.0
RESTO DE AÑOS	50.0	60.0
	TIEMPO PARCIAL	
	ECTS MATRÍCULA MÍNIMA	**ECTS MATRÍCULA MÁXIMA**
PRIMER AÑO	5.0	30.0
RESTO DE AÑOS	5.0	30.0
NORMAS DE PERMANENCIA		
https://www.salleurl.edu/es/estudios/grados/informacion-academica/normativa-academica/normativa-general-grado-en-animacion		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

2. JUSTIFICACIÓN, ADECUACIÓN DE LA PROPUESTA Y PROCEDIMIENTOS

Ver Apartado 2: Anexo 1.

3. COMPETENCIAS

3.1 COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES
BÁSICAS
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.
GENERALES
CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican
CG2 - Disponer de un criterio artístico que le permita evaluar críticamente su propio trabajo y el ajeno
CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística
CG4 - Tener iniciativa, autonomía y capacidad de autoaprendizaje en su trabajo con espíritu emprendedor y visión internacional
3.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado
CT2 - Organizar y planificar eficaz y eficientemente el trabajo
CT3 - Trabajar en equipo, en un contexto internacional, multicultural e interdisciplinario, con la capacidad de liderazgo y dirección del mismo cuando sea necesario
CT4 - Comunicar de forma oral y escrita correctamente en distintas circunstancias, incluida la de negociación, en lengua propia e inglesa
3.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1 - Identificar, aplicar y analizar los principios artísticos y creativos de la animación con capacidad crítica y autocrítica
CE2 - Diseñar y crear personajes, escenarios y objetos para la animación digital para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales.
CE3 - Animar y supervisar la animación de personajes digitales para la producción de la industria de la animación y los efectos visuales conforme a las necesidades interpretativas de la obra audiovisual
CE4 - Diseñar, realizar, analizar y supervisar para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales el tratamiento visual de una producción audiovisual digital, la iluminación y el color
CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos
CE6 - Componer y aplicar técnicas de tracking para proyectos de contenido audiovisual para la industria de los efectos visuales . Aplicar, analizar y evaluar las técnicas de postproducción
CE7 - Gestionar, supervisar y diseñar una producción de animación, desde la creación de la idea hasta su distribución, incluyendo todas las fases del flujo de producción
CE8 - Identificar y aprovechar el entorno de la industria audiovisual para el desarrollo económico, empresarial y legal de proyectos, así como la puesta en marcha de iniciativas empresariales.
CE9 - Analizar, evaluar y crear un guión con la estructura narrativa y dramatúrgica, y crear el storyboard conforme los estándares de la industria de la animación y los efectos visuales

4. ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES

4.1 SISTEMAS DE INFORMACIÓN PREVIO

Ver Apartado 4: Anexo 1.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

4.2 REQUISITOS DE ACCESO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN

4.2 Requisitos de acceso y criterios de admisión

En esta sección se detallan los requisitos de acceso y criterios de admisión al Máster Universitario en Animación y Efectos Visuales.

4.2.1 Perfil del candidato adecuado al título

La titulación del Máster en Animación y Efectos Visuales pretende conferir al alumno una sólida base de conocimientos artísticos y técnicos de la animación audiovisual, con la intención que sea un profesional de valor en los múltiples aspectos que comportan la creación de producciones de animación. Los graduados/as han de ser buenos generadores de ideas y buenos creadores de elementos artísticos. Además, deberán poseer un conocimiento adecuado de las técnicas y tecnologías empleadas en el ámbito de la animación. Finalmente, el graduado deberá integrarse o dirigir adecuadamente equipos de trabajo.

Así pues, se combina el conocimiento artístico-creativo con el conocimiento técnico y de gestión. Con lo cual, el candidato/a ha de tener unas buenas dotes creativas, facilidad para plasmar ideas en un elemento de arte, gusto estético, facilidad e interés del uso de herramientas de software y buenas dotes comunicativas y habilidades interpersonales.

4.2.2 Procedimientos de acogida y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la Universidad y a la enseñanza.

Para acceder a las enseñanzas oficiales de Máster es 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 (según la modificación novena del Real Decreto 861/2010 del apartado 1 del artículo 16 del Real Decreto 1393/2007).
Y lo establecido en la resolución 12977 del 8 de junio de 2009 de la Secretaría General de Universidades, Real Decreto 1393/2007, Real Decreto 861/2010 y normativa vigente.

Así mismo, según lo dispuesto en la modificación décima del Real Decreto 861/2010 del apartado 2 del apartado 2 del artículo 17 del Real Decreto 1393/2007, "la Universidad incluirá los procedimientos y requisitos de admisión en el plan de estudios, entre los que podrán figurar complementos formativos en algunas disciplinas, en función de la formación previa acreditada por el estudiante. Dichos complementos formativos podrán formar parte del Máster siempre que el número total de créditos a cursar no supere los 120".

Como ya se ha comentado en el apartado anterior, en función de la titulación que posean los candidatos deberán cursar algunos complementos formativos indicados para poder admitir al estudiante.

Los alumnos procedentes de las titulaciones listadas en primer lugar (Grado en Animación, Bellas Artes. Videojuegos e Ingeniería Multimedia) podrán acceder sin complementos formativos. Para el resto de titulaciones, se deberá comprobar los conocimientos del alumno pudiendo ser exigibles complementos formativos de hasta un máximo de ~~18~~ 24 ECTS (indicados en el apartado 4.6 de esta propuesta) según su nivel de conocimientos expresado en una entrevista personal y mediante la documentación aportada por el candidato. ~~Los titulados procedentes de un título oficial universitario que no sea de animación pero cuyos estudios tengan una relación evidente, pueden ser admitidos por la Comisión de Admisiones siempre y cuando cursen en su totalidad los complementos formativos indicados en el apartado 4.6.~~

La comisión de admisiones o aquellas personas expertas que esta delegue evaluará los conocimientos de los candidatos para determinar la necesidad o no de complementos formativos. Los criterios de evaluación se basarán en los siguientes parámetros:

Se determinará la necesidad de complementos formativos en ¿Fundamentos y herramientas de dibujo digital¿ en los siguientes casos:

- Ausencia de un *book* o portafolio (o el equivalente con soporte digital) con dibujos creados por el candidato
- Que la calidad de las obras presentadas en el book o portafolio no muestren suficiente calidad (personajes con proporciones incorrectas, trazos incorrectos¿)
- Que las obras presentadas no presenten una variación de tres dibujos distintos con variaciones significativas entre ellas (personajes distintos, escenarios distintos, etc.)

Se determinará la necesidad de complementos formativos en ¿Fundamentos y herramientas de modelado digital¿ en los siguientes casos:

- Ausencia de un *book* o portafolio (o el equivalente con soporte digital) con esculturas o modelos 3D creados por el candidato
- Que la calidad de las obras presentadas en el book o portafolio no muestren suficiente calidad (personajes con proporciones incorrectas, mala utilización de la herramienta, etc.)
- Que las obras presentadas no presenten una variación mínima de tres modelos distintos, o el mismo modelo en distintas posturas o formas.

Se determinará la necesidad de complementos formativos en ¿Fundamentos y herramientas de animación 3D¿ en los siguientes casos:

- Ausencia de un *reel* con animaciones creadas por el candidato
- Que la calidad de las animaciones presentadas en el *reel* muestren insuficiente calidad (ausencia de realismo del movimiento, ausencia de transmisión de algún tipo de emoción, etc.)
- Que las animaciones presentadas no presenten una variación mínima de tres tipos de animaciones (distintos tipos de movimientos, emociones, situaciones de la acción, etc.)

Se determinará la necesidad de complementos formativos en ¿Fundamentos y herramientas de composición y efectos visuales¿ en los siguientes casos:

- Ausencia de un *reel* con escenas 3D iluminadas y con efectos visuales.
- Que la calidad de las escenas 3D presentadas en el *reel* muestren insuficiente calidad (en la iluminación, composición y/o simulación de efectos)
- Que las escenas 3D presentadas no presenten una variación mínima de tres tipos de técnicas de efectos visuales, iluminación y/o composición.

Los complementos formativos en ¿Fundamentos y herramientas en animación¿ y ¿Fundamentos y herramientas en composición y efectos visuales¿ solo se requerirán a aquellos alumnos que quieran cursar las especialidades de ¿Animación avanzada¿ y ¿Efectos visuales¿ respectivamente (o alguna asignatura perteneciente a dichas especialidades).

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Aquellos alumnos que procedan de titulaciones de Diplomaturas e Ingeniería técnica de campos afines y de Ingenierías Superiores o Licenciaturas de campos afines, podrán acceder al Máster siempre y cuando esté en posesión, como mínimo, de un título de primer ciclo de los estudios universitarios oficiales.

Se analizará para cada estudiante, según su CV y guiados por una tutoría, la equivalencia de los 180 créditos ECTS o de los 240. Siempre según la normativa vigente y mediante una entrevista personalizada.

Por supuesto, también serán válidos en las mismas condiciones anteriores los títulos equivalentes procedentes de otro Estado integrante del Espacio Europeo de Educación Superior o de aquellos conformes a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior, 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 de que esté en posesión el interesado, ni su reconocimiento a otros efectos que el de cursar las enseñanzas de este Máster.

El órgano de admisión previsto es la Comisión de Admisiones (asesorada por la Junta académica de la Escuela), que ofrecerá al/a la estudiante, en todo momento, una atención personalizada para resolver cualquier duda, tal y como ya ha sido comentado en el punto anterior. La composición de la Comisión de Admisiones se detalla a continuación:

- El Director de Estudios de la institución.
- El Secretario Académico de la institución.
- El Director del Centro.
- El Responsable Académico de la titulación.

La periodicidad con la cual se reúne: durante el periodo de admisiones (las veces que sea necesario; mínimo 1). Esta comisión vela para que todo el proceso de admisiones de los estudiantes se desarrolle según lo previsto. Su período más alto de actividad se concentra antes y durante la época de matriculación.

Durante las reuniones de la Comisión de Admisiones del Máster, el responsable del Departamento de Admisiones presenta el conjunto de solicitudes a analizar que cumplen los requisitos previos especificados en esta memoria. A continuación, la Comisión revisa la documentación aportada, resuelva cada solicitud y comunica la resolución a los alumnos. Los expedientes aceptados en dichas Comisiones pasan al departamento de Secretaria General quien se encarga de su matriculación oficial.

En el momento de la admisión del estudiante de nuevo ingreso, se le asignará un tutor académico.

4.2.3 Criterios de admisión

La selección de alumnos la realiza la Comisión de Admisiones del Máster teniendo en cuenta los siguientes criterios y ponderaciones (teniendo como prerrequisito el formulario de admisión):

- Valoración del expediente académico (40%).
- Relación de las titulaciones de especial preferencia (30%):
  - Se considerarán de especial preferencia aquellos grados que provengan de disciplinas artísticas (arte o diseño) y técnicas (ingenierías, informática).
- Currículum compensatorio o nivelador (10%).
  - Se valorará la experiencia laboral en el sector de la animación a razón de 2,5% por año de experiencia. La experiencia laboral deberá ser demostrable con contratos laborales y/o certificados de la empresa.
  - Ser valorará la formación no reglada en animación a razón de 2,5% por año de formación no reglada. La formación no-reglada ser demostrable con certificados académicos del centro formativa no-reglado.
- Dominio específico de competencias en Inglés (hasta 10%)
  - 5% para el nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) o equivalente
  - 7,5% para el nivel C1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) o equivalente
  - 10% para el nivel C2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER) o equivalente
- Otros aspectos que el órgano de admisión considere oportunos (10%).
  - El órgano de admisión puede considerar otros aspectos tales como ser exalumno del centro, formar parte del claustro de profesores o PAS del centro, estar cursando otro máster o doctorado en el centro, etc.

En el capítulo 9 se definen con detalle y se describen las acciones que realizan la Junta de evaluación, la Junta Académica, la Comisión de admisiones de la titulación y la Tutoría académica.

Todos los datos obtenidos de los futuros alumnos estarán sometidos a los aspectos de confidencialidad descritos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y estarán en una base de datos registrada para tal efecto.

4.3 APOYO A ESTUDIANTES

4.3 Sistemas accesibles de apoyo y orientación de los estudiantes una vez matriculados

En este apartado se explican las acciones previstas específicas para el título de Máster propuesto que tienen como objetivo el apoyo y orientación de los estudiantes una vez matriculados.

4.3.1.Tutoría académica

Como ya se ha explicado, el principal referente de los estudiantes una vez matriculados es el tutor o tutora que le ha sido asignado. El rol del tutor o tutora se centrará principalmente en las funciones de una tutoría académica.

Características del tutor

El tutor o tutora, como profesor que es, en primer lugar tiene una función docente. Por lo tanto, facilita el desarrollo de los aprendizajes.

Facilita al alumnado información académica y hace un seguimiento y una supervisión de sus procesos de aprendizaje.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- Facilita al alumnado información de carácter:
  - General: qué es la universidad, qué es La Salle - URL, cuáles son las otras titulaciones que puede estudiar en Centro/Universidad, cómo está organizada, dónde está situada, etc.
  - Específica: sobre aspectos académicos, diferentes servicios de la Universidad y de la Escuela, una titulación en concreto, la formación académica posterior (posgrados, másteres, doctorado, etc.), actividades extraacadémicas, etc.
- Proporciona un seguimiento académico e intervención formativa:
  - Sigue de cerca el rendimiento del estudiante.
  - Colabora en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
  - Estimula el rendimiento y la participación de todos los alumnos en actividades relacionadas con su formación.
  - Ayuda a planificar el itinerario curricular de cada alumno a partir de la oferta educativa y de los intereses, posibilidades y expectativas del alumnado.
  - Orienta en la metodología de estudio y en las técnicas de trabajo intelectual.
  - Estimula la motivación para el estudio.

El tutor o la tutora establecerá encuentros periódicos con el alumnado por motivos de seguimiento académico (rendimiento, mejora de los aprendizajes, gestión del tiempo, metodología de trabajo, etc.) y para dar respuesta a todas aquellas situaciones que se planteen que estén relacionadas con la normativa académica (permanencia, convivencia, respeto a la institución, etc.).

El tutor o la tutora puede hacer de confidente ante un eventual problema entre el estudiante y su familia, los profesores, compañeros, etc. Simultáneamente, establece una relación recíproca, informal, con los estudiantes basada en el afecto mutuo y el respeto, sin el peso del poder y la autoridad. Es una manera especial de relación profesor-alumno donde los límites y las responsabilidades del rol de docente y el de estudiante se muestran menos definidos.

El tutor o tutora es observador y facilita los cambios que estimulen el desarrollo del estudiante a través de la dinámica tutorial.

El tutor o tutora orienta al alumnado en su proyecto profesional.

El tutor o tutora ayuda al estudiante a través de una relación personalizada a alcanzar sus objetivos educativos, personales y profesionales con los recursos que ofrece la institución y la comunidad.

Así pues, la tutoría académica es el conjunto de diferentes roles que tiene que adoptar el tutor o tutora: profesor, consejero académico, tutor académico, confidente, agente de cambio institucional, tutor de carrera y consejero personal.

Tutorías

Se establecerán, como mínimo, tres tutorías:

- Al comienzo de les estudios.
- Durante los estudios.
- Al finalizar los estudios.

Además de estas, también se realizarán tutorías académicas (como mínimo tres) de seguimiento durante el desarrollo del TFM (2º semestre).

Asignación de los tutores académicos

Cuando un alumno se admite a una titulación, se le asigna un tutor. El tutor es quién guiará al estudiante a lo largo de sus estudios, siguiendo las características ya descritas.

Todo el profesorado contratado a tiempo completo de la titulación comparte esta tarea. Por lo tanto, los alumnos admitidos se asignan equitativamente entre todos los profesores.

Aplicación informática (Secretaría académica y eStudy (intranet de la Escuela))

Desde secretaría académica se utiliza una aplicación para atender la relación/asignación entre tutores y alumnos, tal que cada vez que se abra o se cierre el expediente de un alumno--de una titulación (máster o segundo ciclo)--habrá una asignación/cierre de tutores.

La intranet de la Escuela (el eStudy) contendrá una carpeta llamada tutoría que verán los profesores tutores. En esta carpeta, el profesor podrá ver los alumnos de los cuales es tutor. Desde la carpeta se podrán gestionar correos electrónicos generales o particulares y guardar la información sobre las tutorías.

A parte de la tutoría académica, el estudiante siempre puede recurrir a los profesores, a los coordinadores de cursos y/o semestres, al responsable académico de la titulación o, si fuera necesario al Director de la Escuela o al Director de estudios de la Institución. Así como los órganos responsables de la titulación.

4.3.2 Delegación de alumnos

Existe una Delegación de alumnos, única para toda la Institución, compuesta por:

- Coordinador de la delegación.
- Delegados de las diversas titulaciones. Los delegados correspondientes al máster participan en la Comisión docente con representantes de los alumnos del máster.

Sus principales objetivos son:

- Contribuir a la integración de todos los/las alumnos/as en la Escuela.
- Motivar a los compañeros para la participación en actividades extraacadémicas.
- Atender las incidencias que puedan surgir y comunicarlas a la comisión de atención al alumnado pertinente según los estudios, así como a los órganos directivos cuando se estime oportuno.
- Vehicular todas las cuestiones vinculadas al proceso formativo que los alumnos consideren necesario abordar.

4.3.3 Sistema de orientación profesional

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Desde el Departamento de Desarrollo profesional de La Salle, se ofrece a todos los alumnos toda la información disponible sobre:

- Posibles estancias nacionales e internacionales cuando sus estudios lo precisen o bien tras la consecución de los mismos.
- Becas.
- Prácticas externas.
- Salidas profesionales.

Asimismo, La Salle - URL acompaña a los estudiantes emprendedores en las etapas iniciales de la creación de nuevas empresas ofreciéndoles toda la ayuda necesaria para iniciar su proyecto empresarial a través del Área de Creación de Empresas. En esta área, en los últimos cuatro años, se han creado más de 70 empresas de base tecnológica.

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	9

4.4 Sistemas de transferencia y reconocimiento de créditos

En este apartado se explican los mecanismos de transferencia y reconocimiento de créditos para los alumnos que van a cursar el Máster en Animación y Efectos Visuales.

4.4.1 Regulación general

El Real Decreto 1125/2003 de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

El Real Decreto 1393/2007 de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

El 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.

4.4.2 Proceso

En este apartado se detalla el procedimiento utilizado para reconocer los aprendizajes previos de los estudiantes en el proceso de admisión a las enseñanzas conducentes al título de Máster.

1. El estudiante, antes de proceder a realizar la matrícula, solicita en la Secretaría del centro el reconocimiento y transferencia de créditos de los estudios que haya cursado y aprobado en otros centros universitarios con titulaciones oficiales.

2. El estudiante presenta toda la documentación necesaria para su tramitación:

- Impreso de solicitud que facilita el centro.
- Certificado de estudios.
- Programa oficial de aquellas asignaturas de las que solicita su reconocimiento.

3. La Comisión de convalidaciones, existente en el centro, procede al estudio del caso. En caso necesario, dicha comisión establecerá consultas a los coordinadores de estudios, profesores, etc. según el caso.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

4. Un representante de la Comisión de convalidaciones mantiene una entrevista con el estudiante interesado para notificarle la decisión, que está condicionada por la aprobación de la comisión de convalidaciones de la Universitat Ramon Llull.

5. Una vez estudiadas las solicitudes se trasladarán las propuestas al Rectorado para su resolución definitiva y aprobación por parte de la Comisión de convalidaciones de la Universitat Ramon Llull (esta Comisión está formada por un representante de cada centro y el Vicerrector de Docencia y Convergencia Europea).

6. Las materias y asignaturas transferidas y reconocidas figurarán con esta denominación en el expediente del estudiante en la Universitat Ramon Llull.

7. La resolución definitiva es comunicada al solicitante.Como ya se ha explicado, el principal referente de los estudiantes una vez matriculados es el tutor o tutora que le ha sido asignado. El rol del tutor o tutora se centrará principalmente en las funciones de una tutoría académica.

4.4.3. Transferencia de créditos

En los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en nuestra Universidad o en cualquier otra, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial. Estos créditos constarán como créditos de Transferencia y quedarán reflejados en el Suplemento Europeo al título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

Así mismo, se tendrá en cuenta la posibilidad que regula el Real Decreto 1393/2007 de reconocer créditos por experiencia profesional o titulaciones propias. En este caso se podrá reconocer hasta un 15% del total de créditos del título oficial.

4.4.4. Reconocimiento de créditos

Se reconocerán todos aquellos créditos obtenidos por el estudiante con anterioridad en estudios oficiales cursados en cualquier Universidad, o en enseñanzas universitarias conducentes a la obtención de otros títulos, a los que se refiere el artículo 34.1 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, que puedan ser computados para la obtención de la titulación.

Para ello, de acuerdo con la normativa establecida por la Universidad, deberá respetarse las reglas básicas siguientes, todo según normas vigentes:

Serán objeto de reconocimiento automático los créditos correspondientes a aquellas materias cursadas en una titulación universitaria oficial que se adecuen entre las competencias y conocimientos asociados a las materias cursadas por el estudiante y los previstos en el plan de estudios o bien que tengan carácter transversal.

Se puede reconocer la experiencia laboral y profesional acreditada en forma de créditos que computarán a efectos de la obtención de un título oficial, siempre que dicha experiencia esté relacionada con las competencias inherentes a dicho título. El número de créditos que sean objeto de reconocimiento a partir de experiencia profesional o laboral 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. El reconocimiento de estos créditos no incorporará calificación de los mismos por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

No se reconocerán los créditos correspondientes a los Trabajos de Fin de Grado y Máster.

Los elementos que se utilizan para valorar la experiencia laboral del estudiante son los siguientes:

1. Curriculum Vitae del estudiante
2. Certificado de la vida laboral del estudiante
3. Acreditación, mediante certificado de la empresa u organismo, en el que se concrete las funciones realizadas por el estudiante en su puesto de trabajo.

A partir de la información se realiza la comprobación de que el estudiante tenga un mínimo de 2 años de experiencia trabajando en el área de estudio del Máster. Con una entrevista personalizada se comprueba también que haya adquirido las competencias que se han planificado para los créditos que se pueden reconocer.

En los documentos académicos oficiales acreditativos de las enseñanzas seguidas por cada estudiante, se incluirán la totalidad de los créditos obtenidos en enseñanzas oficiales cursadas con anterioridad, en la misma u otra universidad, que no hayan conducido a la obtención de un título oficial.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Todos los créditos obtenidos por el estudiante en enseñanzas oficiales cursados en cualquier universidad, los transferidos, los reconocidos y los superados para la obtención del correspondiente título, serán incluidos en su expediente académico y reflejados en el Suplemento Europeo al Título, regulado en el Real Decreto 1044/2003, de 1 de agosto, por el que se establece el procedimiento para la expedición por las universidades del Suplemento Europeo al Título.

4.6 COMPLEMENTOS FORMATIVOS

4.6 Complementos formativos necesarios, en su caso, para la admisión al Máster

Las definiciones de los complementos formativos necesarios para la admisión al Máster respetan lo establecido en el real decreto 1393/2007, real decreto 861/2010 y normativa vigente.

Según la modificación novena del Real Decreto 861/2010 del apartado 1 del artículo 16 del Real Decreto 1393/2007, 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.

Y se entenderán sin perjuicio de lo dispuesto en la modificación décima del Real Decreto 861/2010 del apartado 2 del artículo 17 del Real Decreto 1393/2007:

¿La Universidad incluirá los procedimientos y requisitos de admisión en el plan de estudios, entre los que podrán figurar complementos formativos en algunas disciplinas, en función de la formación previa acreditada por el estudiante. Dichos complementos formativos podrán formar parte del Máster siempre que el número total de créditos a cursar no supere los 120.En todo caso, formen o no parte del Máster, los créditos correspondientes a los complementos formativos tendrán, a efectos de precios públicos y de concesión de becas y ayudas al estudio la consideración de créditos de nivel de Máster.¿

A partir de ello se fijan los complementos formativos necesarios para la admisión al Máster.

Si el estudiante no procede de una titulación afín (ver listado de titulaciones afines en apartado 4.1) deberá complementar al principio de curso sus conocimientos, a criterio de la Comisión de Admisiones y según sus conocimientos previos evaluados de la forma que se indica en el apartado 4.2 ~~procedencia~~, con alguno/s de los complementos formativos indicados en la siguiente tabla:

Complemento formativo	ECTS
Fundamentos y herramientas deAnimación 3D	6
Fundamentos y herramientas de dibujo digital	6
Fundamentos y herramientas de modelado digital	6
Fundamentos y herramientas de composición y efectos visuales	6

Para permitir el acceso a alumnado de Ingeniería técnica se analizará para cada estudiante, según su CV y guiados por una tutoría, la equivalencia de los 180 créditos ECTS. Siempre según la normativa vigente.

Los créditos correspondientes a los complementos formativos tendrán, a efectos de concesión de becas y ayudas al estudio la consideración de créditos de nivel de Máster.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5. PLANIFICACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS

5.1 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS		
Ver Apartado 5: Anexo 1.		
5.2 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
Lección magistral		
Estudio personal		
Discusiones grupales		
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas		
Trabajo en el laboratorio o taller		
Aprendizaje orientado a proyectos		
Prácticas en empresas		
Proyecto fin de carrera		
Exposiciones		
Portafolio		
5.3 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Prácticas de laboratorio		
Prácticas laborales preprofesionales		
Seminario		
Mentoría		
5.4 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Prueba escrita de respuesta abierta		
Tests objetivos		
Examen oral		
Ejercicios, problemas y prácticas		
Trabajos de investigación, informes, ensayos, artículos		
Seguimiento		
Autoevaluación		
Portafolio		
Prácticas reales		
Participación en clase		
5.5 NIVEL 1: Formación básica		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Creación con técnicas 2D y 3D		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
10		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NIVEL 3: Creación Digital 2D y 3D		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Obligatoria	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NIVEL 3: Modelado, shading, texturas y animación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Obligatoria	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno conoce los fundamentos del dibujo artístico.
- El alumno conoce los procesos digitales de dibujo.
- El alumno dibuja mediante herramientas digitales.
- El alumno conoce las proporciones y las dinámicas de movimiento de cuerpos humanoides o animales.
- El alumno es capaz de crear representaciones escultóricas de figuras humanoides o animales.
- El alumno es capaz de aplicar los fundamentos digitales ~~de la creación~~ del modelado de objetos y escenarios poligonales para una producción de animación y VFX. ~~con modelado 3D y el mapeado de texturas.~~
- El alumno crea, pinta y aplica texturas a los modelos 3D
- El alumno crea el shading, con lo que es capaz de dominar las propiedades del material del modelo 3D
- El alumno conoce los fundamentos de la iluminación digital y crea imágenes digitales
- El alumno conoce los fundamentos básicos de la animación.
- El alumno conoce y aplica el proceso y las técnicas básicas de la animación.
- El alumno es capaz de crear animaciones 2D simples.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Creación Digital 2D y 3D

Contenidos:

- Dibujo artístico digital, fundamentos.
- Herramientas de creación y dibujo digital 2D
- Escultura y modelado digital, fundamentos.
- ~~Introducción a las~~ Herramientas de creación y modelado 3D.

Modelado, shading texturas y animación

Contenidos:

- Modelado ~~Modelar polígonos~~, texturas, iluminación y renderizado ~~simples~~.
- Texturas
- Shading y creación de texturas 3D ~~materiales 3D.~~
- Iluminación y renderizado
- Introducción a los principios y técnicas de la animación

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Identificar, aplicar y analizar los principios artísticos y creativos de la animación con capacidad crítica y autocrítica

CE2 - Diseñar y crear personajes, escenarios y objetos para la animación digital para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales.

CE3 - Animar y supervisar la animación de personajes digitales para la producción de la industria de la animación y los efectos visuales conforme a las necesidades interpretativas de la obra audiovisual

CE4 - Diseñar, realizar, analizar y supervisar para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales el tratamiento visual de una producción audiovisual digital, la iluminación y el color

CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Lección magistral	45	100
Estudio personal	30	0
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	80	0
Trabajo en el laboratorio o taller	130	80
Portafolio	15	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Prácticas de laboratorio		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	50.0	100.0
Participación en clase	0.0	20.0
NIVEL 2: Guión, dirección e industria		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NIVEL 3: Guión, storyboard y layout		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Obligatoria	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
NIVEL 3: Pipeline, dirección y la industria de la Animación y VFX		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Obligatoria	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- El alumno comprende los procesos creativos utilizados en la creación de productos audiovisuales artísticos.
- El alumno conoce el lenguaje del cine y de la animación digital.
- El alumno tiene capacidad de análisis crítico de las producciones audiovisuales tanto de ficción como de animación.
- El alumno comprende los fundamentos de la narrativa y la dramaturgia de las producciones audiovisuales.
- El alumno es capaz de redactar historias aplicando la narrativa y la dramaturgia audiovisual.
- El alumno conoce los mecanismos principales de la creación de un guion cinematográfico.
- El alumno sabe crear y comunicar un guión mediante dibujos.
- El alumno es capaz de crear en un guión cinematográfico en base a objetivos narrativos.
- El alumno conoce los actores de la industria audiovisual, desde su creación hasta su distribución.
- El alumno entiende el contexto de una empresa audiovisual y los roles que se desempeñan.
- El alumno comprende toda la cadena de producción de la industria del cine de animación.
- El alumno conoce el vocabulario básico propio de la animación y del audiovisual en inglés.
- El alumno conoce los principios financieros que rigen los proyectos y empresas de animación
- El alumno conoce las bases reguladoras de la protección de la propiedad intelectual y como se aplican en cada caso.
- El alumno tiene capacidad de adaptarse a las exigencias del entorno, y de generar cambios sostenibles en el propio comportamiento, con el fin de mejorar la eficacia del estilo directivo
- El alumno conoce los procesos de creación de una empresa de animación.
- El alumno conoce las fuentes de financiación para llevar a cabo una producción audiovisual digital.
- El alumno es capaz de comunicar una idea o proyecto frente distintas audiencias.

5.5.1.3 CONTENIDOS

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Guión, storyboard y layout

Contenidos:

- Narrativa y dramaturgia audiovisual.
- Mecanismos narrativos.
- Narración de historias. Storytelling
- Guión,
- Análisis de películas de animación.
- Crítica audiovisual.
- Creación de las estructuras del guión audiovisual.
- Storyboard
- Layout 3D

Pipeline, dirección y la industria de la Animación y VFX

Contenidos:

- Pipeline de animación
- Pipeline de VFX
- Dirección de animación y VFX
- Conceptos clave para la gestión y dirección de proyectos de animación.
- Trabajo en equipo.
- Liderazgo y estilos de dirección.
- Habilidades directivas, comunicación y pitching
- Mercado, cliente y producto.
- Estructura financiera de las empresas audiovisuales.
- Costes y financiación.
- Naturaleza y características de las fuentes de financiación.
- Conceptos clave: propiedad intelectual, marca, patente, copyright
- Marco legal para la protección de propiedad intelectual.
- Procesos de creación de empresas de animación.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican

CG4 - Tener iniciativa, autonomía y capacidad de autoaprendizaje en su trabajo con espíritu emprendedor y visión internacional

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

CT2 - Organizar y planificar eficaz y eficientemente el trabajo

CT4 - Comunicar de forma oral y escrita correctamente en distintas circunstancias, incluida la de negociación, en lengua propia e inglesa

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE7 - Gestionar, supervisar y diseñar una producción de animación, desde la creación de la idea hasta su distribución, incluyendo todas las fases del flujo de producción

CE8 - Identificar y aprovechar el entorno de la industria audiovisual para el desarrollo económico, empresarial y legal de proyectos, así como la puesta en marcha de iniciativas empresariales.

CE9 - Analizar, evaluar y crear un guión con la estructura narrativa y dramatúrgica, y crear el storyboard conforme los estándares de la industria de la animación y los efectos visuales

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Lección magistral	125	100
Estudio personal	50	0
Discusiones grupales	15	100
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	100	0
Exposiciones	10	100
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Seminario		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Prueba escrita de respuesta abierta	20.0	100.0
Tests objetivos	0.0	50.0
Examen oral	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	30.0	80.0
Trabajos de investigación, informes, ensayos, artículos	30.0	80.0
Autoevaluación	0.0	20.0
Participación en clase	0.0	20.0
5.5 NIVEL 1: Arte digital		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Arte para la animación		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	20	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
10	10	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Especialidad en Arte para la Animación		
NIVEL 3: Digital concept art		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Arte para la Animación		
NIVEL 3: Character design		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Arte para la Animación		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

NIVEL 3: Matte painting		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Arte para la Animación		
NIVEL 3: Advanced 3d modelling		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• El alumno conoce y sabe interpretar las expresiones corporales y faciales utilizadas para representar sentimientos y emociones.		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- El alumno es capaz de expresar ideas y conceptos mediante el dibujo.
- El alumno es capaz de expresar ideas y dibujar bocetos rápidos para una comunicación eficaz del enfoque de la producción
- El alumno conoce los principales métodos técnicos y recursos humanos que participan en la grabación de una producción digital.
- El alumno es capaz de pintar la luz sobre una capa un escenario 3D antes de la iluminación digital para representar el concepto y expresar la emotividad de la producción.
- El alumno es capaz de dibujar y pintar con métodos digitales los escenarios y fondos para una producción de animación o efectos visuales.
- El alumno es capaz de crear representaciones escultóricas de figuras humanoides o animales.
- El alumno conoce el proceso de diseño y modelado de personajes de una producción audiovisual 3D y es capaz de diseñar, evaluar y determinar el más adecuado a cada caso.
- El alumno es capaz de diseñar personajes en función de la psicología y arquetipos definidos y es capaz de analizar y evaluar el resultado con sentido crítico.
- El alumno crea modelos 3D digitales en base al diseño del personaje y de las dinámicas de movimiento y es capaz de analizar y evaluar el resultado con sentido crítico
- El alumno es capaz de crear escenarios y objetos para una producción audiovisual digital y es capaz de analizar y evaluar el resultado con sentido crítico
- El alumno crea modelos 3D digitales en base al diseño del personaje y de las dinámicas de movimiento y es capaz de analizar y evaluar el resultado con sentido crítico
- El alumno crea modelos 3D de superficies duras.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Digital concept art

Contenidos:

- Dibujo artístico ~~de figuras~~ con herramientas digitales.
- Digital concept art
- Color Key
- Speed painting
- Anatomía, la figura humana y cuadrúpedos.

Character design

Contenidos:

- Diseño conceptual de personajes.
- Creación de personajes.

Matte painting

Contenidos:

- Introducción al matte painting: pintado de escenarios y fondos para producciones 2D y 3D.
- Matte painting
- ~~Profundización en matte painting.~~

Advanced 3d modelling

Contenidos:

- Escultura digital 3D.
- Modelado avanzado 3D.
- Modelado de escenarios, mobiliario, vehículos, superficies duras (Hard Surface).
- Modelado de personajes ~~con métodos poligonales y métodos con superficies.~~
- Creación de texturas 3D y ~~materiales~~ shading 3D.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican

CG2 - Disponer de un criterio artístico que le permita evaluar críticamente su propio trabajo y el ajeno

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Identificar, aplicar y analizar los principios artísticos y creativos de la animación con capacidad crítica y autocrítica

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CE2 - Diseñar y crear personajes, escenarios y objetos para la animación digital para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales.		
CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Lección magistral	90	100
Estudio personal	60	0
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	160	0
Trabajo en el laboratorio o taller	260	80
Portafolio	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Prácticas de laboratorio		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	50.0	100.0
Trabajos de investigación, informes, ensayos, artículos	0.0	50.0
Portafolio	0.0	20.0
5.5 NIVEL 1: Animación avanzada		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Animación Avanzada		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	20	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
10	10	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Especialidad en Animación Avanzada		
NIVEL 3: 2D animation		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Animación Avanzada		
NIVEL 3: 3D Character Animation		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Animación Avanzada		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

NIVEL 3: Facial Animation		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Animación Avanzada		
NIVEL 3: Acting for animation		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Animación Avanzada		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• El alumno es capaz de aplicar técnicas y herramientas para crear animaciones bidimensionales digitales.		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- El alumno crea animaciones de personajes de estructuras anatómicas complejas y con un alto grado de detalle.
- El alumno conoce, analiza y crea las poses principales de una animación
- El alumno es capaz de convertir las poses principales en una animación fluida y es capaz de analizar y evaluar el resultado con sentido crítico
- El alumno conoce y sabe escoger las técnicas y herramientas de animación digital 3D más adecuadas a cada caso y es capaz de analizar, evaluar y determinar la más adecuada a cada caso.
- El alumno es capaz de crear animaciones no antropomórficas.
- El alumno es capaz de integrar las animaciones en una producción de videojuegos.
- El alumno sabe programar pequeños scripts que mejoran la productividad en el proceso de creación de la animación.
- El alumno conoce y aplica el proceso de configuración de animaciones de personajes 3D.
- El alumno entiende y sintetiza la expresión corporal de un personaje para interpretar un guión.
- El alumno conoce y opera los sistemas de captura de movimiento para la animación.
- El alumno entiende y sintetiza la expresión facial de un personaje para representar sentimientos y emociones.
- El alumno es capaz de animar con detalle la expresión facial y corporal de un personaje para representar sentimientos y emociones.

5.5.1.3 CONTENIDOS

2D animation

Contenidos:

- Animación 2D tradicional
- Aceleraciones y morphings
- Creación de setups de personajes con deformadores
- Animación de personajes con setup

3D Character Animation

Contenidos:

- Animación digital 3D: keyframing, curvas, tiempo y capas
- Ciclos.Blocking to polishing.
- Técnicas pose to pose, straight ahead, secundarios.
- Animación de personajes 3D
- Sistema de animación de masas.
- Body mechanics
- Técnicas de animación con captura de movimiento
- Animación para videojuegos y realidad virtual

Facial Animation

Contenidos:

- Técnicas para la animación facial~~: Rigging facial y morphing~~
- Animación facial de emociones
- Sincronización labial

Acting for animation

Contenidos:

- ~~Programación para la animación y pipelines de producción.~~
- Preparación y rigging corporal
- Actuación, emotividad y expresividad de personajes animados
- ~~Acting for animation~~ Actuación de personajes

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

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

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Animar y supervisar la animación de personajes digitales para la producción de la industria de la animación y los efectos visuales conforme a las necesidades interpretativas de la obra audiovisual

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Lección magistral	90	100
Estudio personal	60	0
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	160	0
Trabajo en el laboratorio o taller	260	80
Portafolio	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Prácticas de laboratorio		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	50.0
Tests objetivos	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	50.0	100.0
Portafolio	0.0	20.0
5.5 NIVEL 1: Efectos visuales		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Iluminación, composición y efectos visuales		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	20	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
10	10	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Efectos Visuales		
NIVEL 3: Lighting		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Efectos Visuales		
NIVEL 3: Compositing & Tracking		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Efectos Visuales		
NIVEL 3: Effects		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CARÁCTER	ECTS ASIGNATURA	DESPLIEGUE TEMPORAL
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Efectos Visuales		
NIVEL 3: Simulation		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
Especialidad en Efectos Visuales		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

- El alumno analiza y entiende el uso de la iluminación en la creación de imágenes digitales.
- El alumno es capaz de crear la iluminación de una escena tridimensional para proporcionar un aspecto visual apropiado.

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- El alumno sabe utilizar y configurar los sistemas complejos de generación de imágenes por ordenador y es capaz de analizar, evaluar y determinar la más adecuada a cada caso.
- El alumno tiene capacidad de diseñar y realizar el tratamiento visual de una producción de animación y de efectos visuales mediante el uso de las herramientas avanzadas de iluminación y es capaz de analizar y evaluar la más adecuada a cada caso.

- El alumno aplica los principales aspectos de la iluminación para establecer la emotividad de la escena en la producción
- El alumno analiza y entiende el uso de la iluminación en la creación de imágenes digitales y es capaz de evaluar y determinar la más adecuada a cada caso.
- ~~El alumno conoce y aplica la teoría básica y la práctica del montaje cinematográfico.~~
- ~~El alumno conoce las técnicas del proceso de creación del sonido y de la música y su aplicación en animación.~~
- ~~El alumno conoce y aplica el proceso del etalonaje, el tratamiento del color y conformado del video.~~
- ~~El alumno conoce y aplica los procesos y técnicas avanzadas del montaje cinematográfico.~~
- El alumno conoce y aplica los procesos técnicos y bases artísticas de la elaboración de efectos visuales digitales.
- El alumno es capaz de seleccionar e implementar la solución técnica más adecuada de efectos especiales visuales para una producción audiovisual digital.
- El alumno conoce y sabe utilizar herramientas de sistemas de partículas y simulación física para la animación.
- El alumno conoce y crea grupos de elementos con animaciones predeterminadas
- El alumno crea y simula pelo largo y corto para un personaje digital para una producción de animación o de efectos visuales
- El alumno crea y simula ropa para un personaje digital para una producción de animación o de efectos visuales

5.5.1.3 CONTENIDOS

Lighting

Contenidos:

- Fundamentos de la Iluminación
- ~~Software de pintado en 3D.~~
- Iluminación para escenas 3D para proyectos de animación
- Shading complejos para VFX
- Técnicas HRDI
- Iluminación para escenas 3D para proyectos VFX
- Color Key
- Establishing de una escena 3D
- Sistemas avanzados de iluminación y motores de render de última generación.
- Gestión del render AOV.

Compositing & tracking

Contenidos:

- Composición de la imagen digital con imagen real
- Composición digital: capas, rotoscopia, croma.
- Tracking 3D
- ~~Integración de la imagen real y la imagen sintética 3D.~~
- ~~Compositing~~

Effects:

Contenidos:

- Sistema de efectos con partículas 3D: fuego, humo, explosiones, agua y elementos naturales.
- Flocking.
- Vegetación.
- ~~Efectos especiales.~~
- ~~Teoría y aspectos técnicos del montaje.~~
- ~~Creación y tratamiento del sonido digital.~~
- ~~Contenedores del sonido y códecs.~~
- ~~Montaje profesional.~~
- ~~Etalonaje digital y gradación del color.~~

Simulation

Contenidos:

- Sistemas dinámicos: destrucciones y descomposición.
- Simulación de ropa
- Grooming. Simulación de pelo.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

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

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE4 - Diseñar, realizar, analizar y supervisar para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales el tratamiento visual de una producción audiovisual digital, la iluminación y el color		
CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos		
CE6 - Componer y aplicar técnicas de tracking para proyectos de contenido audiovisual para la industria de los efectos visuales . Aplicar, analizar y evaluar las técnicas de postproducción		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	**HORAS**	**PRESENCIALIDAD**
Lección magistral	90	100
Estudio personal	60	0
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	160	0
Trabajo en el laboratorio o taller	260	0
Portafolio	30	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Clases teóricas		
Clases de problemas y ejercicios		
Prácticas de laboratorio		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	50.0
Tests objetivos	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	50.0	100.0
Portafolio	0.0	20.0
5.5 NIVEL 1: Asignaturas optativas		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Optatividad		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Optativa	
ECTS NIVEL 2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: Proyecto personal		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas en empresa I		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: Prácticas en empresa II		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: Metodología para la investigación		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: optativa 1 (de otras especialidades)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
5		
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: optativa 2 (de otras especialidades)		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Optativa	5	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	5	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

No	No

LISTADO DE ESPECIALIDADES

No existen datos

5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos durante las asignaturas del máster para crear una producción de animación
- El alumno obtiene un complemento práctico sobre los conocimientos adquiridos durante la titulación en ámbitos de aplicación reales de empresa
- El alumno conoce aspectos básicos sobre gestión de carrera profesional, mercado laboral y búsqueda de empleo
- El alumno conoce las herramientas básicas necesarias para la gestión de oportunidades en el mercado profesional
- El alumno se integra correctamente en un equipo de trabajo cooperativo
- El alumno intensifica conocimientos en arte digital
- El alumno intensifica conocimientos en animación
- El alumno intensifica conocimientos en efectos visuales
- El alumno comprende el proceso de investigación y las tareas que componen un proyecto de investigación.
- El alumno dispone de habilidades genéricas de investigación en planificación y organización, documentación, búsqueda de literatura y presentación.
- El alumno justifica las diferentes perspectivas de la teoría de la ciencia y cómo se aplican al proceso científico en el campo de la ingeniería
- El alumno identifica asuntos de propiedad ética e intelectual relevantes para proyectos de investigación.

5.5.1.3 CONTENIDOS

- Asignaturas que pertenezcan al plan de estudios de otras especialidades distintas a la escogida por el alumno (Arte digital, Animación Avanzada, Iluminación, Composición y Efectos Visuales.)
- Proyecto personal
- Prácticas externas
- a Integración de contenidos del resto de materias de la titulación que afecten al desarrollo del proyecto.
- Introducción a la metodología de investigación
- Métodos de investigación
- Teoría de la ciencia
- Fuentes de investigación
- Identificación de tema de investigación

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican

CG2 - Disponer de un criterio artístico que le permita evaluar críticamente su propio trabajo y el ajeno

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

CG4 - Tener iniciativa, autonomía y capacidad de autoaprendizaje en su trabajo con espíritu emprendedor y visión internacional

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

CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado

CT2 - Organizar y planificar eficaz y eficientemente el trabajo

CT3 - Trabajar en equipo, en un contexto internacional, multicultural e interdisciplinario, con la capacidad de liderazgo y dirección del mismo cuando sea necesario

CT4 - Comunicar de forma oral y escrita correctamente en distintas circunstancias, incluida la de negociación, en lengua propia e inglesa

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Identificar, aplicar y analizar los principios artísticos y creativos de la animación con capacidad crítica y autocrítica

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CE2 - Diseñar y crear personajes, escenarios y objetos para la animación digital para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales.
CE3 - Animar y supervisar la animación de personajes digitales para la producción de la industria de la animación y los efectos visuales conforme a las necesidades interpretativas de la obra audiovisual
CE4 - Diseñar, realizar, analizar y supervisar para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales el tratamiento visual de una producción audiovisual digital, la iluminación y el color
CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos
CE6 - Componer y aplicar técnicas de tracking para proyectos de contenido audiovisual para la industria de los efectos visuales . Aplicar, analizar y evaluar las técnicas de postproducción
CE7 - Gestionar, supervisar y diseñar una producción de animación, desde la creación de la idea hasta su distribución, incluyendo todas las fases del flujo de producción
CE8 - Identificar y aprovechar el entorno de la industria audiovisual para el desarrollo económico, empresarial y legal de proyectos, así como la puesta en marcha de iniciativas empresariales.
CE9 - Analizar, evaluar y crear un guión con la estructura narrativa y dramatúrgica, y crear el storyboard conforme los estándares de la industria de la animación y los efectos visuales

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Lección magistral	50	100
Estudio personal	20	0
Resolución de problemas, ejercicios o prácticas	30	0
Trabajo en el laboratorio o taller	100	80
Aprendizaje orientado a proyectos	40	50
Prácticas en empresas	45	0
Portafolio	15	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clases teóricas
Clases de problemas y ejercicios
Prácticas de laboratorio
Prácticas laborales preprofesionales
Seminario
Mentoría

5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	100.0
Tests objetivos	0.0	100.0
Examen oral	0.0	50.0
Ejercicios, problemas y prácticas	0.0	100.0
Trabajos de investigación, informes, ensayos, artículos	0.0	100.0
Seguimiento	0.0	20.0
Autoevaluación	0.0	20.0
Portafolio	0.0	20.0
Prácticas reales	0.0	100.0
Participación en clase	0.0	20.0

5.5 NIVEL 1: Trabajo Final de Máster

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Trabajo Final de Máster		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	10	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	10	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
LISTADO DE ESPECIALIDADES		
No existen datos		
NIVEL 3: Trabajo Final de Máster		
5.5.1.1.1 Datos Básicos del Nivel 3		
CARÁCTER	**ECTS ASIGNATURA**	**DESPLIEGUE TEMPORAL**
Trabajo Fin de Grado / Máster	10	Semestral
DESPLIEGUE TEMPORAL		
ECTS Semestral 1	**ECTS Semestral 2**	**ECTS Semestral 3**
	10	
ECTS Semestral 4	**ECTS Semestral 5**	**ECTS Semestral 6**
ECTS Semestral 7	**ECTS Semestral 8**	**ECTS Semestral 9**
ECTS Semestral 10	**ECTS Semestral 11**	**ECTS Semestral 12**
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	**CATALÁN**	**EUSKERA**
Sí	Sí	No
GALLEGO	**VALENCIANO**	**INGLÉS**
No	No	Sí
FRANCÉS	**ALEMÁN**	**PORTUGUÉS**
No	No	No
ITALIANO	**OTRAS**	
No	No	
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
• El alumno utiliza técnicas artísticas y de animación para crear un producto audiovisual que refleje los objetivos del guión. • El alumno es capaz de gestionar adecuadamente las etapas de creación de un producto de animación.		

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- El alumno tiene capacidad de análisis y síntesis, resolver problemas y encontrar la mejor solución de forma creativa.
- El alumno es capaz de comunicar de forma oral, escrita y visual los objetivos, proceso y resultados del trabajo final del máster.

5.5.1.3 CONTENIDOS

- Integración de contenidos del resto de materias de la titulación que afecten al desarrollo del proyecto.
- Desarrollo de una producción de animación en un entorno realista

5.5.1.4 OBSERVACIONES

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Generar nuevas ideas, así como emplear creativamente los métodos de trabajo propios de los sectores en los que las aplican

CG2 - Disponer de un criterio artístico que le permita evaluar críticamente su propio trabajo y el ajeno

CG3 - Gestionar la información y manejar correctamente las herramientas informáticas en el campo de la creación artística

CG4 - Tener iniciativa, autonomía y capacidad de autoaprendizaje en su trabajo con espíritu emprendedor y visión internacional

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

CT1 - Resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones a partir del análisis, la investigación de posibles soluciones innovadoras y la oportuna toma de decisiones con compromiso ético en el trabajo realizado

CT2 - Organizar y planificar eficaz y eficientemente el trabajo

CT3 - Trabajar en equipo, en un contexto internacional, multicultural e interdisciplinario, con la capacidad de liderazgo y dirección del mismo cuando sea necesario

CT4 - Comunicar de forma oral y escrita correctamente en distintas circunstancias, incluida la de negociación, en lengua propia e inglesa

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE1 - Identificar, aplicar y analizar los principios artísticos y creativos de la animación con capacidad crítica y autocrítica

CE2 - Diseñar y crear personajes, escenarios y objetos para la animación digital para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales.

CE3 - Animar y supervisar la animación de personajes digitales para la producción de la industria de la animación y los efectos visuales conforme a las necesidades interpretativas de la obra audiovisual

CE4 - Diseñar, realizar, analizar y supervisar para la industria profesional del cine de animación y los efectos visuales el tratamiento visual de una producción audiovisual digital, la iluminación y el color

CE5 - Utilizar, analizar y evaluar las herramientas digitales para la creación de animaciones y efectos visuales, y determinar las más oportunas para cada producción con criterios artísticos y productivos

CE6 - Componer y aplicar técnicas de tracking para proyectos de contenido audiovisual para la industria de los efectos visuales . Aplicar, analizar y evaluar las técnicas de postproducción

CE7 - Gestionar, supervisar y diseñar una producción de animación, desde la creación de la idea hasta su distribución, incluyendo todas las fases del flujo de producción

CE8 - Identificar y aprovechar el entorno de la industria audiovisual para el desarrollo económico, empresarial y legal de proyectos, así como la puesta en marcha de iniciativas empresariales.

CE9 - Analizar, evaluar y crear un guión con la estructura narrativa y dramatúrgica, y crear el storyboard conforme los estándares de la industria de la animación y los efectos visuales

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Proyecto fin de carrera	260	15
Exposiciones	20	30
Portafolio	20	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Prácticas laborales preprofesionales		
Seminario		
Mentoría		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	**PONDERACIÓN MÍNIMA**	**PONDERACIÓN MÁXIMA**
Examen oral	50.0	100.0
Trabajos de investigación, informes, ensayos, artículos	50.0	100.0
Seguimiento	0.0	20.0
Portafolio	0.0	25.0

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

6. PERSONAL ACADÉMICO

6.1 PROFESORADO Y OTROS RECURSOS HUMANOS				
Universidad	**Categoría**	**Total %**	**Doctores %**	**Horas %**
Universidad Ramón Llull	Profesor Titular	14	100	9
Universidad Ramón Llull	Profesor Asociado (incluye profesor asociado de C.C.: de Salud)	28	0	30
Universidad Ramón Llull	Profesor Contratado Doctor	36	100	45
Universidad Ramón Llull	Catedrático de Universidad	22	100	16

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 %
90	5	97

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

8.2 Procedimiento general de la Universidad para valorar el progreso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

La organización académica vela por el buen seguimiento del estudiante, teniendo en cuenta tanto los aspectos de aprendizaje como de enseñanza, al igual que se sigue la carga global y transversal que ofrece el conjunto de materias que configuran el curso. Asimismo define los procedimientos para garantizar unos índices de rendimiento y de titulación adecuados.
En un primer nivel, el profesor responsable de cada materia es quién recogerá las evidencias de la correcta certificación de los logros del estudiante (exámenes, trabajos, prácticas, participación en los foros, etc.). Este seguimiento quedará adecuadamente registrado en la intranet (eCampus/eStudy) de la institución.

En un segundo nivel, a cada uno de los estudiantes del Máster se le asignará un profesor tutor. Éste llevará un seguimiento más transversal del trabajo y del rendimiento del estudiante. Pese a que las evidencias podrían ser más subjetivas, éstas también quedan adecuadamente registradas en la intranet de la institución.

En un tercer nivel, encontramos a la Comisión docente del Máster.

La **Comisión docente del Máster** se encarga de garantizar la coordinación docente del Máster y está formada por:
- El responsable académico del título (coordinador)
- Los profesores de las asignaturas
- Los profesores tutores (Faculty Advisors) de proyectos del semestre 2.

Esta comisión permite tener una visión de conjunto, tanto a nivel de grupo (estudiantes) como a nivel de la carga global de las materias. Por tanto, desde esta comisión se analizan de manera regular, teniendo en cuenta las competencias establecidas, los resultados académicos. Este análisis permite proponer mejoras en los procesos de aprendizaje y de evaluación y asociarlos con estándares de aprendizaje. La Comisión docente tiene presente en todo momento las metodologías que se utilizan en la globalidad de las materias.

Finalmente, será la **Junta académica de la ETSEEI** quién determinará las acciones a adoptar en todo momento. Esta Junta es la que tiene la visión global de la escuela (ETSEEI) y, por lo tanto, es el órgano directivo que tomará las decisiones estratégicas de la Escuela, velará por su buen funcionamiento, estará alerta de los nuevos retos, tendrá cuidado de la calidad de la docencia y de la investigación, llevará a cabo la evaluación final de la calidad docente y se ocupará de la coherencia de los departamentos y grupos de investigación implicados en los estudios. La Junta académica está coordinada por el director de la ETSEEI y está formada por:

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

- El director de la ETSEEI La Salle
- Los responsables académicos de las titulaciones que se imparten en la ETSEEI
- El responsable de estudios online/semipresencial
- Los directores de los departamentos participantes en los estudios que se imparten en la ETSEEI
- El coordinador de investigación
- El responsable de Comunicación y Márqueting
- El responsable de Admisiones y Ventas
- El responsable de Relaciones Internacionales
- El responsable de Calidad
- El secretario académico
- El coordinador de competencias
- Otros según se estime necesario.

Por otro lado, son diversos los mecanismos y procedimientos generales que la Universitat Ramon Llull tiene implementados para seguir el progreso y los resultados de aprendizaje de nuestros alumnos. La titulación propuesta se acogerá a los mecanismos y procedimientos generales de la Universidad.

Concretamente son cuatro las líneas/acciones estratégicas transversales que se desarrollan en este aspecto:

Primera acción estratégica global

Seguimiento del proceso y de los resultados de aprendizaje de nuestros alumnos a partir de estrategias de actualización regular de dichos procesos, notificaciones parciales a nuestros alumnos de su rendimiento académico y realización de Juntas Académicas y de Evaluación de centro, donde precisamente se revisan dichos aspectos de aprendizaje de forma individual o colectiva, con el fin de poder establecer correctores de apoyo o coordinación interna docente hacia la mejora del aprendizaje de los alumnos. En dichos procesos/órganos de seguimiento se incorporan también discrecionalmente agentes externos (*stakeholders*, expertos, colegios profesionales, ¿) en diversos momentos de análisis o valoración.

Segunda acción estratégica global

Desde la Unidad de Calidad e Innovación Académico-docente de la URL (UQIAD-URL), y concretamente desde su área de Estudios Analíticos y de Prospectiva Universitaria, se realiza un estudio trianual sobre la inserción laboral de nuestros titulados, valorando, no sólo el índice de ocupación, sino también su nivel de satisfacción respecto a su puesto de trabajo y su satisfacción respecto a la adecuación de la formación recibida en la titulación que cursó. Estos estudios nos aportan información muy importante que será utilizada como fuente para la mejora del plan de estudio y los diferentes aspectos pedagógico-didácticos que lo componen (currículum, sistema de evaluación, metodología, ¿), al mismo tiempo que nos permitirá valorar el impacto diferido de nuestro programa formativo en nuestros beneficiarios, los alumnos.

Tercera acción estratégica global

También desde el área de Estudios Analíticos y de Prospectiva de la UQIAD-URL, se realizan estudios bianuales sobre la satisfacción de nuestros estudiantes, así como de su adecuación a sus expectativas de aprendizaje iniciales. Así pues, a partir de la aplicación de estos cuestionarios se obtiene también información, no sólo del nivel de satisfacción de los alumnos respecto a temas relacionados con los servicios e infraestructuras del centro, sino también sobre la autopercepción de su aprendizaje, la aplicabilidad y utilidad de los conocimientos adquiridos, y su satisfacción global sobre la formación recibida en la titulación.

Cuarta acción estratégica global

A partir de la implantación de las nuevas titulaciones, se harán llegar anualmente a la UQIAD-URL un informe en el que quede reflejado el estado de implementación de la titulación en sus diferentes ámbitos. Este informe contendrá datos referentes al progreso y evolución de los estudiantes, (tasa de permanencia, de rendimiento, de eficiencia, ¿), así como cualquier otra consideración que los centros consideren relevante sobre este aspecto.

Finalmente destacar la promoción y nuevo impulso que tanto los servicios centrales de la Universidad como desde los mismos centros se está dando a la elaboración de proyectos y estudios enfocados a la mejora de la formación y del rendimiento académico de nuestros estudiantes. Ejemplo de ello es la implicación de nuestros centros en proyectos de mejora educativa que tienen como objetivo conocer, analizar y valorar la relación entre las metodologías empleadas y la adquisición de competencias de nuestros alumnos (elaboración de guías de competencias, participación en proyectos subvencionados de mejora de la calidad docente,¿), así como la participación en los diferentes programas de evaluación de titulaciones que se realicen por parte de agencias externas de calidad, tanto de ámbito nacional como autonómico.

Toda esta información nos permite analizar los indicadores de calidad relacionados con la evaluación y el progreso de nuestros alumnos, y por tanto poder valorar y revisar periódicamente la consecución de los estándares de calidad académico docente definidos para nuestra institución.

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

ENLACE	http://www.salleurl.edu/docsmkt/AUDIT_LaSalle.pdf

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

10.1 CRONOGRAMA DE IMPLANTACIÓN	
CURSO DE INICIO	2019
Ver Apartado 10: Anexo 1.	
10.2 PROCEDIMIENTO DE ADAPTACIÓN	
Al tratarse de nuevos estudios no da lugar a un procedimiento de adaptación	
10.3 ENSEÑANZAS QUE SE EXTINGUEN	

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CÓDIGO	ESTUDIO - CENTRO

11. PERSONAS ASOCIADAS A LA SOLICITUD

11.1 RESPONSABLE DEL TÍTULO			
NIF	**NOMBRE**	**PRIMER APELLIDO**	**SEGUNDO APELLIDO**
36957777C	FRANCESC DE PAULA	MIRALLES	TORNES
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**
C/ Quatre Camins 30	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
fmiralles@salleurl.edu	660401486	932902385	Decano de Política y Ordenación Académica
11.2 REPRESENTANTE LEGAL			
NIF	**NOMBRE**	**PRIMER APELLIDO**	**SEGUNDO APELLIDO**
77783978W	JOSEP MARIA	GARRELL	GUIU
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**
C/ Claravall, 1-3	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
vicerectorat.docencia@url.edu	625395433	936022249	Rector
11.3 SOLICITANTE			
El responsable del título no es el solicitante			
NIF	**NOMBRE**	**PRIMER APELLIDO**	**SEGUNDO APELLIDO**
37327763M	ANNA	CERVERA	VILA
DOMICILIO	**CÓDIGO POSTAL**	**PROVINCIA**	**MUNICIPIO**
C/ Claravall, 1-3	08022	Barcelona	Barcelona
EMAIL	**MÓVIL**	**FAX**	**CARGO**
vicerectorat.docencia@url.edu	691272138	936022249	Responsable del área de política académica

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 2: Anexo 1

Nombre : Capitulo2-ANEXO-MAVFX-Justificacion-v3.pdf

HASH SHA1 :DCC92F19261A7E6F2F1D70F484875887E0584BE7

Código CSV :314891351901897746649038

Ver Fichero: Capitulo2-ANEXO-MAVFX-Justificacion-v3.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 4: Anexo 1

Nombre : Capitulo-4.1-MAVFX-Sistemas de información previo.v2.pdf

HASH SHA1 :04A6F5B8247BCAED0417D9E754E7A7696FB21D6A

Código CSV :314890933922183758857511

Ver Fichero: Capitulo-4.1-MAVFX-Sistemas de información previo.v2.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 5: Anexo 1

Nombre : Capitulo5-ANEXO5.1-MAVFX-Descripción del plan de estudios.v3.pdf

HASH SHA1 :FD083360A6D559B0459A39D55FA73587E406C854

Código CSV :314891236606197764623071

Ver Fichero: Capitulo5-ANEXO5.1-MAVFX-Descripción del plan de estudios.v3.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 6: Anexo 1

Nombre : Capitulo6-ANEXO6.1-MAVFX-Personal academicov3.pdf

HASH SHA1 :5EFDE9243D3E9D81B8F5D5B50861611F0A17713B

Código CSV :314891241451798448073070

Ver Fichero: Capitulo6-ANEXO6.1-MAVFX-Personal academicov3.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 6: Anexo 2

Nombre : Capitulo-6.2-MAVFX-Otros recursos.pdf

HASH SHA1 :4165432FD9304E702DF375816AF03B754073CD7E

Código CSV :292824245155895535927697

Ver Fichero: Capitulo-6.2-MAVFX-Otros recursos.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 7: Anexo 1

Nombre : Capitulo7-ANEXO7-MAVFX-Recursos materiales y servicios.v2.pdf

HASH SHA1 :1F8ACD69C52DC90F50E6AE75C528A8F075A8D571

Código CSV :312564829059679168018527

Ver Fichero: Capitulo7-ANEXO7-MAVFX-Recursos materiales y servicios.v2.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 8: Anexo 1

Nombre : Capitulo-8.1-MAVFX-Estimación de valores cuantitativosv2.pdf

HASH SHA1 :92AAA3A79AB37CB296DCA2DB5BF73EE1B08D86D9

Código CSV :312564525868355854333183

Ver Fichero: Capitulo-8.1-MAVFX-Estimación de valores cuantitativosv2.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

Apartado 10: Anexo 1

Nombre : Capitulo-10-MAVFX-Calendario de implantación.pdf

HASH SHA1 :7D7ADE4D4200F188823DC5F6CB08FCB94865AC36

Código CSV :292819467059008274587845

Ver Fichero: Capitulo-10-MAVFX-Calendario de implantación.pdf

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)

CSV: 320672989144132864220261 - Verificable en https://sede.educacion.gob.es/cid y en Carpeta Ciudadana (https://sede.administracion.gob.es)