

Máster Título Propio

Producción en Animación





Máster Título Propio Producción en Animación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

La Animación es una forma de arte y una industria en constante expansión, la cual abarca desde el cine y la televisión hasta los videojuegos y la publicidad. De hecho, según un informe de *Grand View Research*, el tamaño del mercado global de la Animación se estimó en 390 mil millones de dólares en el último año y se espera que crezca significativamente en los próximos años. Por tal motivo, y ante la creciente demanda de profesionales cualificados en la gestión de proyectos de Animación, TECH presenta esta titulación universitaria en la cual los egresados podrán acceder a una oportunidad académica 100% online, diseñada para especializar líderes capaces de suplir las necesidades de este tipo de proyectos.



“

Un programa universitario 100% online y actualizado con el que serás capaz de dominar todas las fases de la Producción en Animación, desde la concepción hasta la distribución”

La Producción en Animación es un campo multidisciplinario que requiere una comprensión profunda de los procesos creativos, técnicos y de gestión. Por lo tanto, el productor de Animación desempeña un papel crucial al coordinar equipos, gestionar presupuestos, establecer cronogramas y asegurar la calidad del producto final. De este modo, a medida que la industria evoluciona con nuevas tecnologías, la necesidad de profesionales se vuelve cada vez más apremiante.

Bajo esta premisa, la Producción de Animación se enfrenta a desafíos crecientes debido a la rápida evolución tecnológica, la demanda de contenido innovador y la complejidad de coordinar equipos multidisciplinarios en proyectos cada vez más ambiciosos y transmedia. En este contexto, el Máster de Formación Permanente en Producción en Animación de TECH ofrece una capacitación especializada y actualizada para aquellos que aspiran a liderar proyectos en este apasionante sector. Además, esta oportunidad académica abarcará los fundamentos del rol del productor y los diferentes tipos de producción (tradicional, *Stop-motion*, 3D) y la gestión de equipos, la financiación, la distribución y los aspectos legales de la industria de la Animación.

En concordancia, los profesionales desarrollarán competencias para gestionar eficientemente los recursos disponibles, organizar tiempos de producción y coordinar flujos de trabajo adaptados a entornos presenciales y remotos. Además, fortalecerán su capacidad para comunicarse de manera efectiva con distintos equipos creativos y técnicos. A lo largo del proceso, adquirirán herramientas para abordar las particularidades de la producción en animación aplicada a largometrajes, cortometrajes, series y proyectos transmedia que integran múltiples plataformas y tecnologías.

Gracias a su metodología 100% online, esta titulación universitaria permitirá a los profesionales del sector y a aquellos que desean ingresar en él, adquirir los conocimientos y habilidades necesarios sin interrumpir su actividad profesional. En complemento, el temario, accesible a cualquier hora y desde cualquier dispositivo, se integra con recursos didácticos de calidad y el acompañamiento de un equipo docente experto en la industria de la Animación.

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

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



Conviértete en un líder en la Producción de Animación, capaz de gestionar proyectos complejos y llevar tus ideas creativas a la pantalla con éxito"

“

La diversidad de recursos prácticos de este programa te permitirá consolidar los conocimientos teóricos en Producción de Animación”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Producción en Animación, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

TECH te ofrece la metodología didáctica más innovadora del panorama académico actual, aplicada a este demandante sector.

Una modalidad 100% online para que te capacites a tu ritmo y desde cualquier lugar del mundo, especializándote en Producción en Animación.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El itinerario académico de esta gran oportunidad académica ofrece una inmersión completa en el ciclo de vida de un Proyecto Animado a través de diez módulos especializados. Por lo tanto, el alumnado adquirirá conocimientos esenciales sobre la función del productor, la gestión de programas y recursos, las particularidades de la producción en Animación tradicional, *stop-motion* y 3D, así como en proyectos transmedia, financiación y distribución. En conclusión, este temario integral proporcionará a los profesionales las herramientas para liderar equipos y llevar a cabo producciones exitosas.



“

*Adquiere una visión global y detallada de la
Producción en Animación, desde la concepción
de la idea hasta su llegada al público”*

Módulo 1. El Productor en Animación

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

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

Módulo 2. Programas y Gestión

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



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

Módulo 3. Productor en Proyectos de Animación Tradicional

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

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

Módulo 4. Proyectos de Animación *Stopmotion*

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

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

Módulo 5. Proyectos de Animación 3D

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

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

Módulo 6. Proyecto Transmedia

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

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

Módulo 7. Financiación

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



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

Módulo 8. Distribución

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

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

Módulo 9. Coproducciones

- 9.1. Coproducciones
 - 9.1.1. La coproducción
 - 9.1.2. Requisitos estatales
 - 9.1.3. Requisitos autonómicos
- 9.2. Aportaciones y derechos
 - 9.2.1. Aportaciones
 - 9.2.2. Partes
 - 9.2.3. Derecho sobre la obra
- 9.3. Acuerdos de coproducción
 - 9.3.1. Documentación
 - 9.3.2. Acuerdos
 - 9.3.3. Tipos de colaboración
- 9.4. Agenda de contrato
 - 9.4.1. Adenda
 - 9.4.2. Afección al contrato
 - 9.4.3. Formalización

- 9.5. Financiación subprograma media
 - 9.5.1. Subprogramación
 - 9.5.2. Financiación
 - 9.5.3. Ayudas al desarrollo
- 9.6. Financiación subprograma y cuantías
 - 9.6.1. Tipos
 - 9.6.2. Proyectos
 - 9.6.3. Cuantía de las ayudas
- 9.7. Financiación Eurimages
 - 9.7.1. Institución al cargo
 - 9.7.2. Requisitos
 - 9.7.3. Documentación
- 9.8. Financiación Eurimages y su producción
 - 9.8.1. Distribución
 - 9.8.2. Ayudas
 - 9.8.3. Reembolso
- 9.9. Coproducción en Latinoamérica
 - 9.9.1. Instituciones al cargo
 - 9.9.2. Requisitos
 - 9.9.3. Documentación
- 9.10. Otras coproducciones internacionales
 - 9.10.1. Otros países con acuerdos
 - 9.10.2. Internalización
 - 9.10.3. Documentación

Módulo 10. Producción en Animación: Legislación, Negociación e Industria

- 10.1. Leyes
 - 10.1.1. Documentación que ampara
 - 10.1.2. Convenios interprofesionales
 - 10.1.3. Jurisprudencia
- 10.2. Vacaciones y enfermedades
 - 10.2.1. Evolución anual
 - 10.2.2. Imprevisto
 - 10.2.3. Soluciones en producción
- 10.3. Negociación
 - 10.3.1. Partes en conflicto
 - 10.3.2. Formas de acuerdo
 - 10.3.3. Resoluciones
- 10.4. Múltiples funciones
 - 10.4.1. Ausencia de recursos humanos
 - 10.4.2. Trabajos en otros departamentos
 - 10.4.3. Interdepartamentalidad
- 10.5. Gestión de archivos
 - 10.5.1. Plataformas de recursos
 - 10.5.2. Copias de seguridad
 - 10.5.3. Acceso
- 10.6. Crunch
 - 10.6.1. Momento actual
 - 10.6.2. Problema o solución
 - 10.6.3. Repercusiones

- 10.7. Industria Nacional de Producción en Animación
 - 10.7.1. Visión
 - 10.7.2. Industria cinematográfica
 - 10.7.3. Formas de pago
- 10.8. Representación cuantitativa y cualitativa
 - 10.8.1. Representación femenina
 - 10.8.2. Representación LGTBI
 - 10.8.3. Representación internacional
- 10.9. Situación postpandemia
 - 10.9.1. Profesionalización
 - 10.9.2. Producciones españolas
 - 10.9.3. Producciones internacionales
- 10.10. Consumo de Animación
 - 10.10.1. Incentivos
 - 10.10.2. Exportaciones
 - 10.10.3. Importaciones



Con estos 10 módulos exhaustivos, podrás desarrollar las habilidades necesarias para triunfar en la producción de Proyectos Stopmotion, 3D, tradicionales y transmedia”

04

Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH se ha estructurado con el propósito de brindar a los profesionales del ámbito de la Animación las herramientas y conocimientos fundamentales para liderar y gestionar proyectos de producción de manera integral. De hecho, se abarcará desde la comprensión de las dinámicas de la industria hasta el dominio de las fases de producción en diversas técnicas de Animación. De esta manera, los objetivos docentes aseguran que los egresados desarrollen competencias en la planificación estratégica, la gestión de recursos, la resolución de problemas y la toma de decisiones en el complejo entorno de la Producción Animada.



“

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

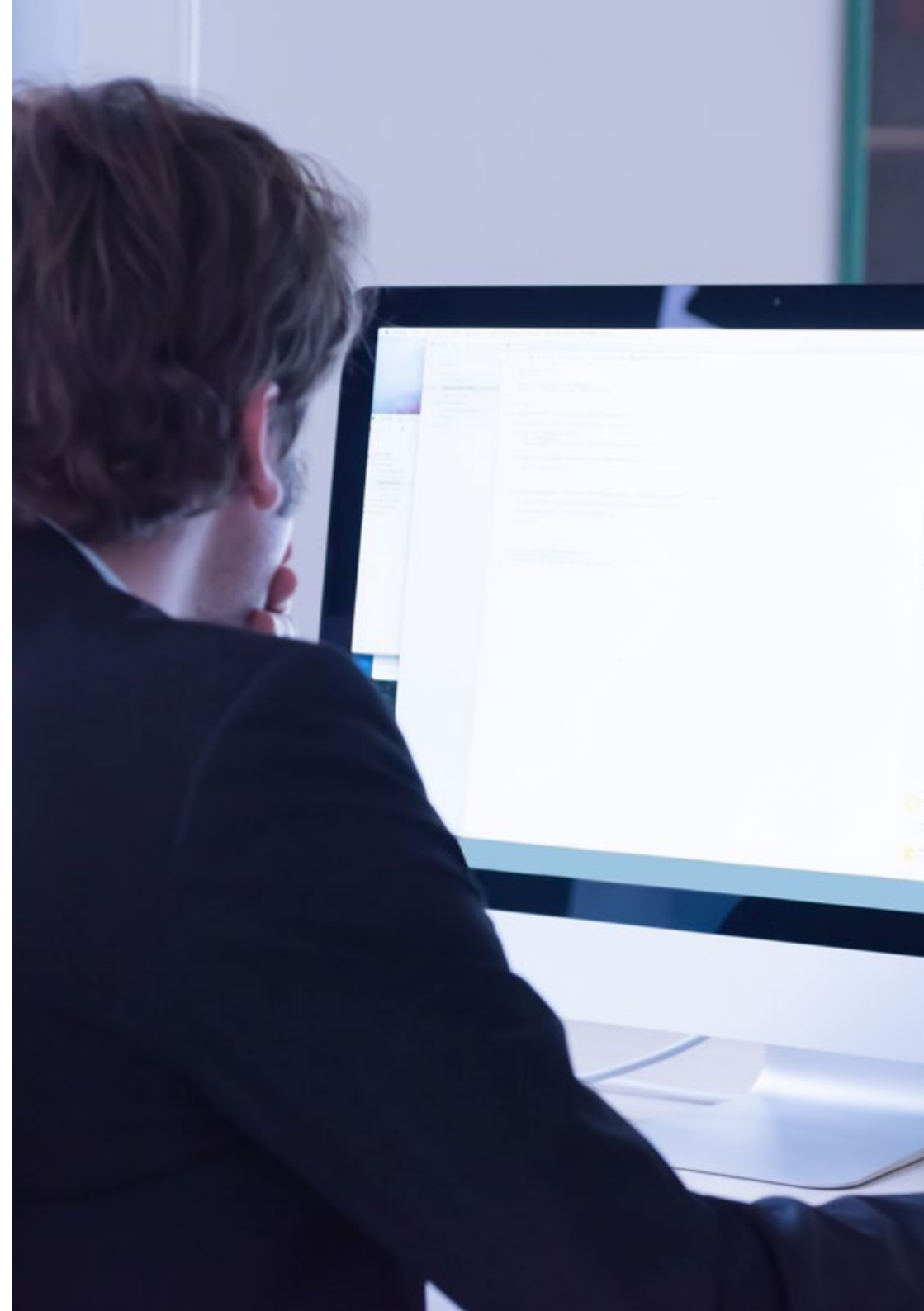


Objetivos generales

- ♦ Comprender las características técnicas de la Producción en Animación en sus distintos formatos, incluidos el tradicional, *stop-motion*, 3D y transmedia
- ♦ Profundizar en el rol del productor audiovisual en Animación, abordando sus funciones, objetivos y herramientas de gestión
- ♦ Conocer los métodos de financiación aplicables a proyectos de Animación a nivel nacional e internacional
- ♦ Actualizar los conocimientos en legislación, contratos y normativas relevantes dentro de la industria de la Animación
- ♦ Desarrollar habilidades para planificar y gestionar recursos en las distintas fases de un proyecto de Animación
- ♦ Aplicar flujos de trabajo y metodologías eficientes según el tipo de proyecto de Animación
- ♦ Fortalecer las capacidades de liderazgo y comunicación con equipos multidisciplinarios en entornos presenciales y remotos
- ♦ Analizar las dinámicas de comercialización, distribución y coproducción en la industria global de la Animación



Con este completo temario, en menos tiempo del que esperas habrás logrado dominar cada una de las especificaciones de las fases del proyecto de Animación”





Objetivos específicos

Módulo 1. El Productor en Animación

- ♦ Identificar las responsabilidades clave dentro de la producción, el vocabulario técnico fundamental y los datos relevantes del sector
- ♦ Distinguir los diferentes tipos de empresas que operan en la industria y las diversas modalidades de proyectos de Animación
- ♦ Diferenciar las distintas formas jurídicas de empresarios y sociedades relevantes para la Producción animada
- ♦ Analizar el desarrollo de proyectos de animación en el ámbito del cine y la televisión

Módulo 2. Programas y Gestión

- ♦ Gestionar eficientemente el tiempo, la comunicación y otros recursos esenciales
- ♦ Comprender la monetización, la optimización de los tiempos y la gestión de contratos
- ♦ Analizar el flujo de trabajo (pipeline), la superposición de tareas y la planificación de tareas específicas en la producción
- ♦ Establecer estrategias efectivas para la comunicación y la gestión de equipos en diferentes localizaciones geográficas

Módulo 3. Productor en Proyectos de Animación Tradicional

- ♦ Definir los objetivos fundamentales al iniciar, desarrollar y finalizar un Proyecto de Animación tradicional
- ♦ Distinguir las diferentes fases de un Proyecto de Animación Tradicional y comprender la duración de cada una
- ♦ Identificar los departamentos, los roles profesionales y el trabajo específico realizado en la fase de desarrollo
- ♦ Describir los departamentos, los roles profesionales y el trabajo llevado a cabo durante la fase de preproducción de Animación Tradicional

Módulo 4. Proyectos de Animación *Stopmotion*

- ♦ Definir los objetivos clave al iniciar, desarrollar y culminar un Proyecto de Animación *Stop-motion*
- ♦ Distinguir las diferentes etapas de un proyecto de *Stop-motion* y comprender la duración de cada una
- ♦ Identificar los departamentos, los roles profesionales y las tareas específicas en la fase de desarrollo
- ♦ Describir los departamentos, los roles profesionales y el trabajo realizado durante la fase de preproducción

Módulo 5. Proyectos de Animación 3D

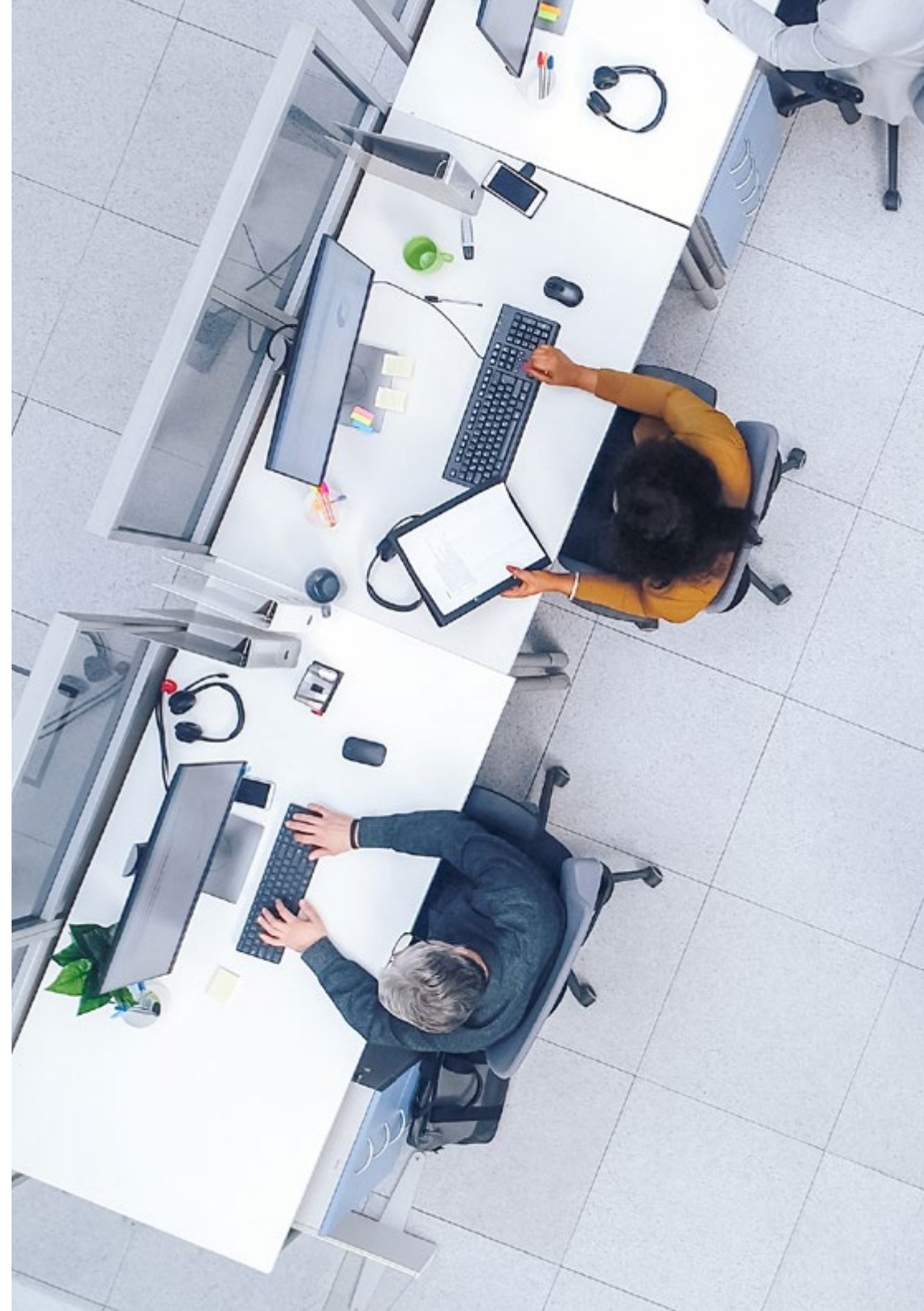
- ♦ Definir los objetivos fundamentales al iniciar, desarrollar y culminar un proyecto de Animación 3D
- ♦ Distinguir las diferentes etapas de un proyecto de Animación 3D y comprender la duración de cada una
- ♦ Identificar los departamentos, los roles profesionales y las tareas específicas en la fase de desarrollo
- ♦ Describir los departamentos, los roles profesionales y el trabajo realizado durante la fase de preproducción

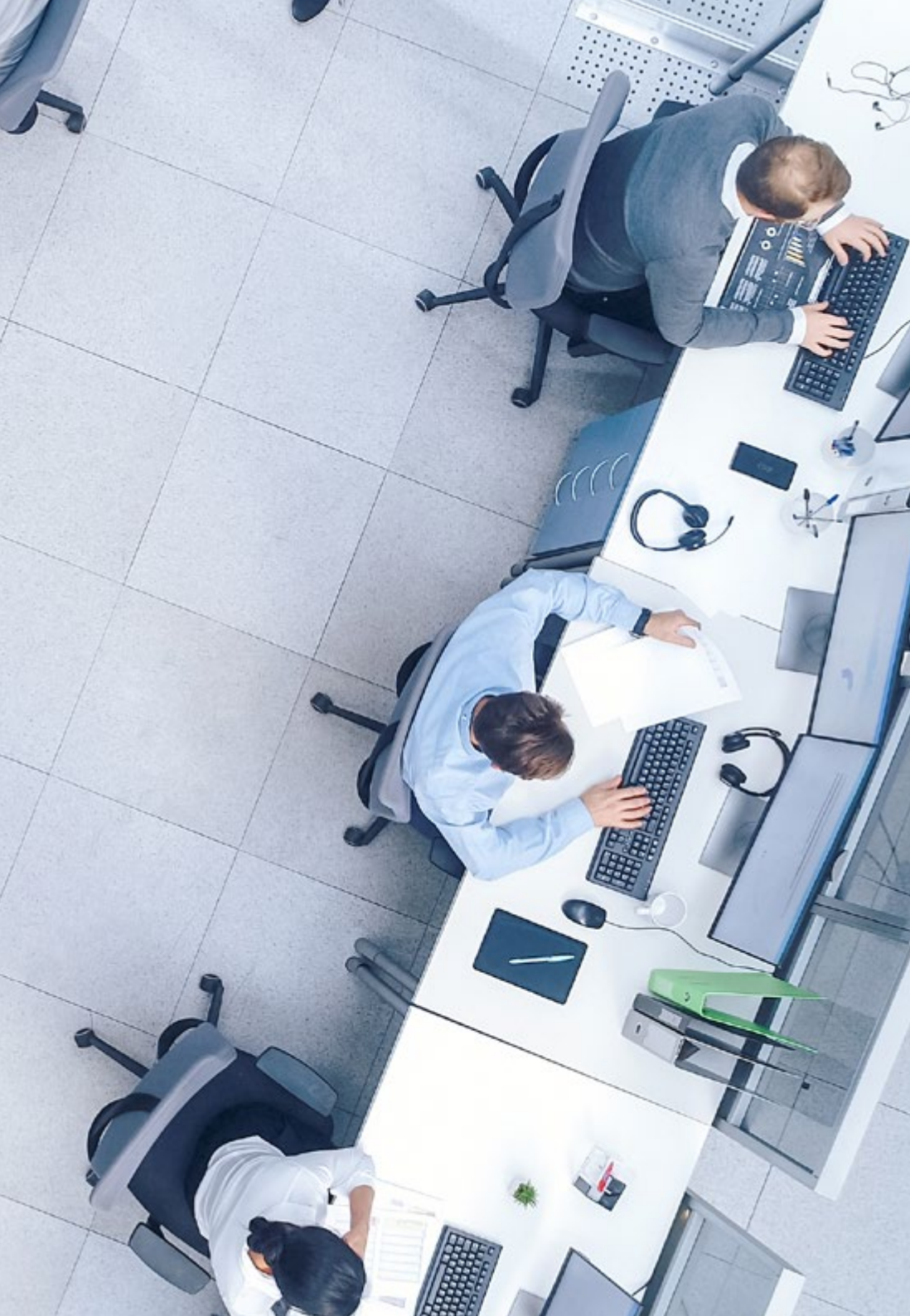
Módulo 6. Proyecto Transmedia

- ♦ Identificar las tecnologías clave utilizadas en proyectos transmedia de animación para la captura y manipulación de movimiento
- ♦ Distinguir los diferentes medios (digitales, analógicos e híbridos) empleados en la Producción transmedia de Animación
- ♦ Analizar el rol de las inteligencias artificiales con apariencia en proyectos transmedia y su impacto en la experiencia del usuario
- ♦ Comprender las nuevas formas de expresión y el desarrollo de los *Vitubers* como parte del panorama transmedia

Módulo 7. Financiación

- ♦ Elaborar un presupuesto detallado para proyectos de Animación, considerando márgenes, gestión de recursos e imprevistos
- ♦ Identificar y evaluar las diferentes fuentes de financiación propia y las ayudas disponibles
- ♦ Comprender las opciones de financiación a través de préstamos bancarios y de entidades públicas de crédito
- ♦ Analizar las estrategias de venta y preventa a distribuidores, televisiones y otros medios para financiar proyectos





Módulo 8. Distribución

- ♦ Analizar las diferentes etapas del ciclo de vida de un producto de Animación
- ♦ Diseñar una campaña de marketing en redes sociales para aumentar la visibilidad de un proyecto de Animación
- ♦ Comprender el proceso de creación y la finalidad del afiche promocional de una producción animada
- ♦ Elaborar la documentación necesaria para la distribución de un proyecto de Animación, incluyendo presentaciones y tráilers

Módulo 9. Coproducciones

- ♦ Definir el concepto de coproducción y comprender los requisitos estatales y autonómicos asociados
- ♦ Analizar las diferentes aportaciones de las partes en una coproducción y los derechos sobre la obra resultante
- ♦ Comprender la documentación necesaria para los acuerdos de coproducción y los distintos tipos de colaboración
- ♦ Gestionar la agenda de un contrato de coproducción, incluyendo adendas, posibles afecciones y formalización

Módulo 10. Producción en Animación: Legislación, Negociación e Industria

- ♦ Identificar la documentación legal que ampara la Producción en Animación,
- ♦ los convenios interprofesionales y la jurisprudencia relevante
- ♦ Gestionar situaciones relacionadas con vacaciones y enfermedades del personal, buscando soluciones efectivas en producción
- ♦ Comprender las dinámicas de negociación entre las partes involucradas en la producción y las formas de alcanzar acuerdos y resoluciones
- ♦ Abordar la gestión de múltiples funciones dentro de un equipo de producción ante la ausencia de recursos humanos y fomentar la interdepartamentalidad

05

Salidas profesionales

Este Máster de Formación Permanente de TECH se presenta como una vía fundamental para aquellos profesionales inmersos en el dinámico mundo de la Animación que aspiran a liderar y gestionar proyectos de producción con excelencia. En efecto, la adquisición de un dominio integral en las diversas fases de la Producción animada, no solo representará una actualización profesional esencial, sino que también conllevará una notable expansión de las perspectivas laborales. Lo anterior, les permitirá a los egresados tener acceso a un sector con una demanda constante de expertos cualificados y versátiles.



“

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

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria será un profesional integralmente capacitado para gestionar y liderar proyectos de animación en sus diversas técnicas y formatos. Adicionalmente, poseerá un conocimiento profundo de las fases de producción, la gestión de recursos y equipos, la financiación, la distribución y los aspectos legales de la industria. Asimismo, estará preparado para tomar decisiones estratégicas, optimizar flujos de trabajo y adaptarse a las innovaciones del sector, impulsando proyectos creativos y eficientes.

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

- ♦ **Planificación Estratégica y Gestión de Recursos en Animación:** desarrollar planes de producción detallados, gestionar presupuestos, optimizar cronogramas y asignar eficientemente los recursos humanos y técnicos necesarios para llevar a cabo proyectos de animación.
- ♦ **Negociación y Comunicación con Stakeholders en la Industria de la Animación:** negociar acuerdos con proveedores, distribuidores, inversores y otros actores clave de la industria, así como para comunicar de manera clara y persuasiva la visión y los avances del proyecto.
- ♦ **Gestión Ética y Legal en la Producción de Animación:** aplicar principios éticos y normativas legales en la gestión de proyectos de animación, garantizando el respeto por la propiedad intelectual, los derechos de autor y las condiciones laborales en la industria.
- ♦ **Colaboración Interdisciplinaria en Proyectos de Animación:** comunicar y trabajar eficazmente con equipos creativos, facilitando la sinergia en todas las fases de la producción.



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Productor de Animación:** líder de la planificación, organización y ejecución de proyectos de Animación en sus diversas técnicas y formatos.
2. **Gestor de Producción en Estudios de Animación:** responsable de la supervisión de los flujos de trabajo, la asignación de recursos y el cumplimiento de los cronogramas en un estudio de Animación.
3. **Coordinador de Proyectos Transmedia de Animación:** encargado de la integración de la Animación en proyectos que se desarrollan en múltiples plataformas y medios.
4. **Responsable de Financiación y Coproducciones en Animación:** gestor de la búsqueda de financiación, la elaboración de presupuestos y la gestión de acuerdos de coproducción nacionales e internacionales.
5. **Supervisor de Postproducción de Animación:** líder de la etapa final de la producción, asegurando la calidad del montaje, los efectos visuales, el sonido y la entrega del proyecto.
6. **Encargado de Distribución y Marketing de Animación:** responsable de la planificación y ejecución de estrategias para la comercialización y distribución de productos de Animación en diferentes mercados.
7. **Consultor en Producción y Gestión de Proyectos de Animación:** asesor especializado en la optimización de procesos productivos y la gestión eficiente de proyectos de Animación para empresas del sector.
8. **Gestor de Propiedad Intelectual y Asuntos Legales en Animación:** responsable de la gestión de los derechos de autor, la negociación de contratos y el cumplimiento de la legislación vigente en la industria de la Animación.



06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

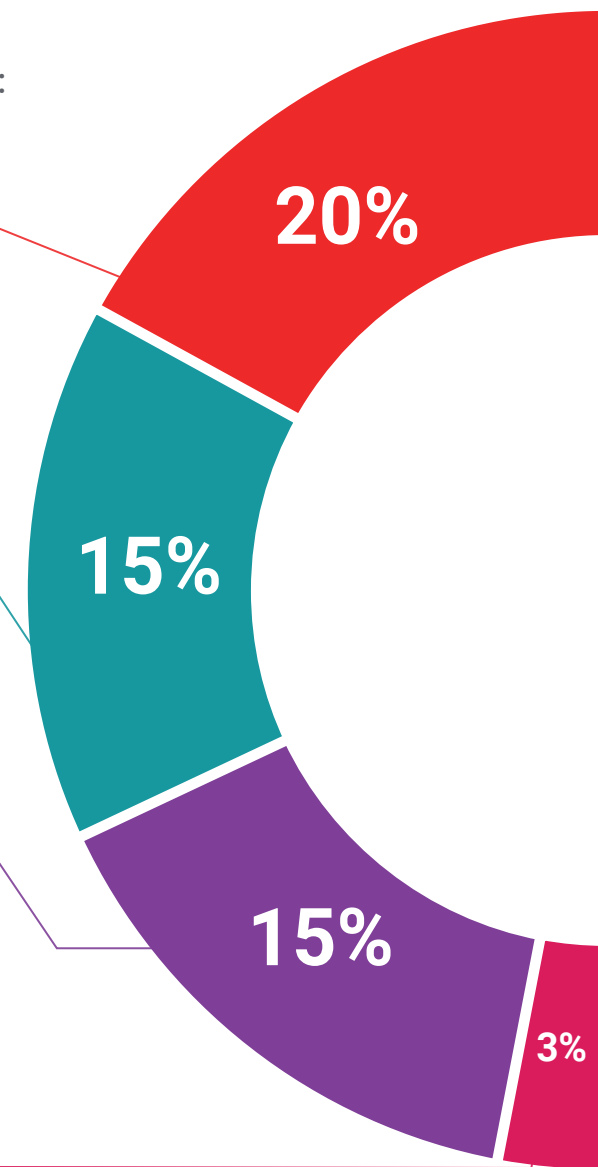
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

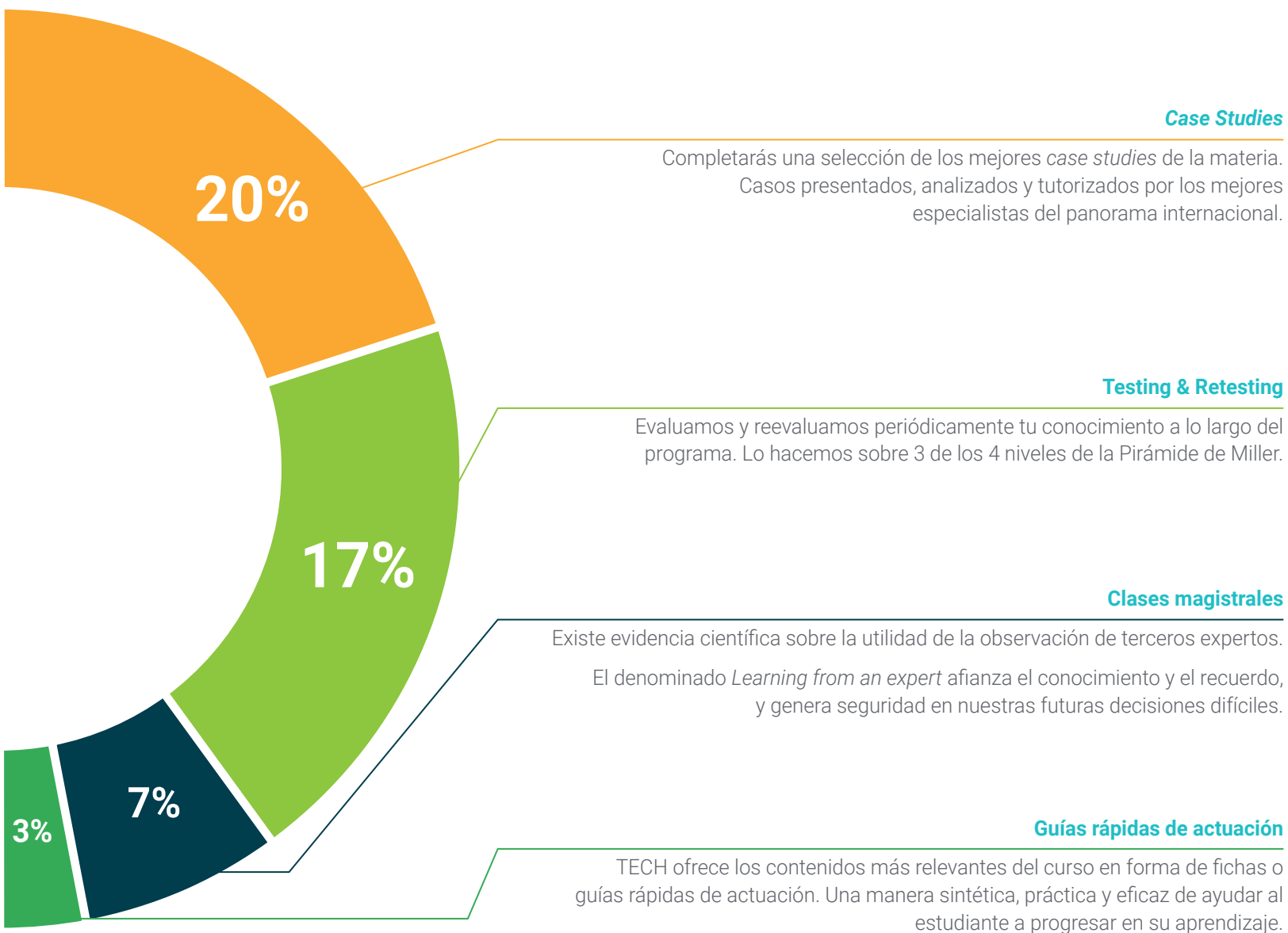
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



07

Cuadro docente

El equipo docente de este programa universitario está compuesto por profesionales de reconocido prestigio y amplia trayectoria en la industria. Por ende, su experiencia abarca la producción de largometrajes, series, cortometrajes y proyectos transmedia, así como la gestión de estudios de Animación, la financiación y la distribución internacional. De tal suerte, estos expertos combinan su actividad profesional con la docencia, aportando un conocimiento práctico y actualizado de los desafíos y las oportunidades del sector, garantizando así una capacitación de excelencia y directamente aplicable.





“

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

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

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

Docentes

D. Herrero Larrumbide, Aitor

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

D. Lascano, Carlos

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

Dra. Yébenes, Pilar

- ♦ Experta en Comunicación, Auge Tecnológico y Renovación Sociocultural
- ♦ Doctorado en Comunicación, Auge Tecnológico y Renovación Sociocultural por la Universidad Europea de Madrid
- ♦ Máster Universitario en Dirección de Empresas
- ♦ Licenciada en Imagen y Sonido por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Miembro de la Academia de las Artes y de las Ciencias Cinematográficas

D. Álvaro Garrido, José Antonio

- ♦ Escritor, Promotor y Consultor Cultural
- ♦ Organizador y Director de eventos culturales
- ♦ Director de revistas literarias (Solaris - Galaxia)
- ♦ Colaborador en diversos programas radiofónicos y televisivos
- ♦ Gestor de Eventos de Recreación Histórica por la Universidad de Burgos
- ♦ Grado en Navegación Marítima por la Universidad de la Coruña

Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Productor Audiovisual y Consultor
- ♦ Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Máster en Entretenimiento de TV por el Erich Pommer Institut de Berlín
- ♦ Graduado en Dirección de Cine y Teatro en ARTTS International UK
- ♦ Miembro: Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos, Academia de TV y Junta de CARTOON

D. Herguera Acosta, Diego

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

D. Concha Riveros, Juan Carlos

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

D. Mas Bilbao, Mikel

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

08 Titulación

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



“

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

Este **Máster Título Propio en Producción en Animación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Producción en Animación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**

tech
universidad

C. _____ con documento de identificación _____ ha superado
con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Producción en Animación

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas,
con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida
por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR235 techtitute.com/titulos

Máster Título Propio en Producción en Animación

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	El Productor en Animación	150	OB
1º	Programas y Gestión	150	OB
1º	Productor en Proyectos de Animación Tradicional	150	OB
1º	Proyectos de Animación Stopmotion	150	OB
1º	Proyectos de Animación 3D	150	OB
1º	Proyecto Transmedia	150	OB
1º	Financiación	150	OB
1º	Distribución	150	OB
1º	Coproducciones	150	OB
1º	Producción en Animación: Legislación, Negociación e Industria	150	OB

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

tech
universidad



Máster Título Propio Producción en Animación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Producción en Animación

