

Master Oficial Universitario en Creación de Animación Audiovisual

COMPETENCIAS Y REQUERIMIENTOS GENERALES

La Escuela Universitaria de Artes TAI requiere del alumnado predisposición a la creatividad, curiosidad, inquietud intelectual, sensibilidad artística, esfuerzo y perseverancia, humildad, capacidad para compartir y trabajar en equipo, voluntad para tomar decisiones, aceptar riesgos y ser capaz de aprender de los errores.

Así mismo, se requieren las siguientes competencias:

- * Compromiso y rigor en el cumplimiento de las tareas y el proceso de aprendizaje.
- * Capacidad de reflexión, razonamiento crítico y análisis.
- * Claridad y precisión en el pensamiento y la expresión hablada y escrita que incluye un uso correcto de la gramática y la ortografía.
- * Pensamiento crítico, autocrítico y compromiso con la excelencia y la superación personal.
- * Conocimiento básico y fundamental de la cultura general.
- * Conocimiento básico y fundamental de la cultura específica en el área de su interés.

COMPETENCIAS Y REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS

Para acceder a la entrevista de orientación pedagógica, candidatos y candidatas deberán presentar:

- * Un curriculum vitae con indicación de experiencia académica y profesional.
- * Un portfolio artístico.

El equipo de orientación seleccionará al alumnado del Máster atribuyéndoles hasta un máximo de 21 puntos, basándose en los criterios indicados en la tabla siguiente.

- Para acceder al máster sin la realización del programa formativo complementario (ver a continuación "Complementos formativos") es necesario obtener una baremación (suma de los cuatro bloques de la tabla siguiente) igual o superior a 15 puntos.

- Para acceder al máster condicionado a la realización del programa formativo complementario (ver punto 4.5 Complementos Formativos) es necesario obtener una baremación (suma de los cuatro bloques de la tabla siguiente) igual o superior a 10 puntos e inferior a 15 puntos.

- No accederán al máster las/os aspirantes con una baremación inferior a 10 puntos.

BLOQUE	CRITERIO	PUNTUACIÓN/PARÁMETROS DE PONDERACIÓN
TITULACIÓN UNIVERSITARIA	Bellas Artes Cinematografía Comunicación Audiovisual Diseño Arquitectura	10 PUNTOS
	Otras titulaciones	ENTRE 0 Y 2,5 PUNTOS (según incorporen contenidos de Historia del Arte, Diseño, Narrativa Audiovisual o Dibujo).
PORTFOLIO ARTÍSTICO	Calidad técnica de trabajos de animación audiovisuales previos	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS
	Calidad e innovación artística de trabajos de animación audiovisuales	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS
ENTREVISTA PERSONAL	Capacidad discursiva	ENTRE 0 Y 1 PUNTO
	Motivación	ENTRE 0 Y 1 PUNTO
CURRÍCULUM VITAE	Experiencia académica e investigadora (formación oficial/no oficial complementaria relacionada con contenidos del máster, participación en proyectos de investigación artística)	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS 1 punto por 6 meses/100 horas de formación complementaria y/o participación en proyectos de investigación. 2 puntos por 1 año/200 horas de formación complementaria y/o participación en proyectos de investigación.
	Experiencia artística (premios, becas y participación en exposiciones)	ENTRE 0 Y 2 PUNTOS 1 punto hasta 3 premios/becas/participación en exposiciones. 2 puntos por más de 3 premios/becas/participación en exposiciones.
	Experiencia profesional	1 PUNTO Acreditando una experiencia profesional de al menos 6 meses.
PUNTOS TOTALES		21

COMPLEMENTOS FORMATIVOS

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

- * Quienes hayan obtenido una puntuación igual o superior a 15 puntos, podrán acceder de manera directa al máster.
- * Quienes reciban una puntuación igual o superior a 10 puntos e inferior a 15, podrán acceder al máster siempre y cuando cursen los complementos formativos indicados a continuación.

<i>Complemento formativo</i>	<i>ECTS</i>	<i>Contenidos</i>
Tecnología de la Imagen en Movimiento	3	Volcado de material y edición. Montaje. Análisis de piezas audiovisuales.
Animación 3D. Tecnología	3	El software de animación. Autodesk Maya. Creación de objetos, materiales y texturas. Iluminación. Renderizado.
Arte y Pensamiento Digital	3	Prácticas y discursos del arte actual. Cultura digital y nuevas narrativas. Pensamiento y sociedad en red.