



## Máster en Animación Digital

Postproducción cinematográfica | Desarrollo de Videojuegos

<http://animaciondigital.usal.es>

Módulo	Fechas presenciales	Fechas Online	Duración y Tipología
A.- Fundamentos del lenguaje en la Animación Digital 3D	22, 29 y 30 de septiembre	20 de septiembre al 4 de octubre	6 créditos ECTS obligatorios
B.- Diseño de personajes para la Animación Digital	15 y 16 de diciembre	13 al 22 de diciembre	9 créditos ECTS optativos
C.- Animación Digital 3D	6, 7, 20, 21, 27 y 28 de octubre y 3, 4, 10, 11, 24, 25 de noviembre y 1, 2 de diciembre	18 de octubre al 5 de diciembre	15 créditos ECTS obligatorios
D.- Animación Digital 3D avanzada	12, 13, 19, 20, 26 y 27 de enero y 2, 3, 9 y 10 de febrero	10 de enero al 13 de febrero	15 créditos ECTS obligatorios
E.- Postproducción cinematográfica en la Animación Digital 3D	16, 17, 23 y 24 de febrero y 2, 3, 9 y 10 de marzo	14 de febrero al 13 de marzo	9 créditos ECTS obligatorios
F.- Desarrollo de videojuegos en 3D	16, 17, 23 y 24 de marzo	14 al 27 de marzo	6 créditos ECTS optativos
Prácticas de Empresa		Mayo a Junio	6 créditos ECTS optativos
Proyecto Fin de Máster		Mayo a Junio	9 créditos ECTS optativos

Todas las clases se impartirán en el Aula de informática 3 de la Facultad de Ciencias

#### Horarios

Viernes: 16 a 21 horas  
Sábado: 9 a 14 horas

<http://animaciondigital.usal.es/fechas>

Contacto: [bisite@usal.es](mailto:bisite@usal.es)

#### Director:

Juan M. Corchado Rodríguez  
<http://bisite.usal.es/corchado/>

