



## 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	19, 20 y 26 de octubre	15 al 28 de octubre	6 créditos ECTS obligatorios
B.- Diseño de personajes para la Animación Digital	9 y 10 de noviembre	5 al 18 de noviembre	9 créditos ECTS optativos
C.- Animación Digital 3D	23, 24, 30 de noviembre, 1, 14, 15 de diciembre y 11, 12, 18, 19, 25 y 26 de enero	19 de noviembre al 27 de enero	15 créditos ECTS obligatorios
D.- Animación Digital 3D avanzada	1, 2, 8, 9, 15, 16, 22 y 23 de febrero y 1 y 2 de marzo	28 de enero al 3 de marzo	15 créditos ECTS obligatorios
E.- Postproducción cinematográfica en la Animación Digital 3D	8, 9, 15, 16, 22 y 23 de marzo	4 al 24 de marzo	9 créditos ECTS obligatorios
F.- Desarrollo de videojuegos en 3D	29 y 30 de marzo y 5 y 6 de abril	25 al 7 de abril	6 créditos ECTS optativos
Prácticas de Empresa		Abril a Junio o Agosto	6 créditos ECTS optativos
Proyecto Fin de Máster		Abril a Junio o Agosto	9 créditos ECTS optativos

Los módulos se realizarán en el Aula de informática 5 (Aula MAC) de la Facultad de Ciencias

#### Horarios

Viernes: 16 a 20:45 horas  
Sábado: 9 a 13:45 horas

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

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

#### Director:

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

