



Consejería de Educación, Universidades y Empleo.

MASTER EN ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS EN ANIMACIÓN 3D

Fecha inicio: Curso 2015/2016

**Centro: Escuela Superior Internacional
Código: 30018941**

**Localidad: Murcia
Municipio: MURCIA**

INDICE

1. DATOS DEL CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO (ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS) Y TÍTULO	3
2. PLANIFICACIÓN-ESTRUCTURA DEL MÁSTER	5
3. REQUISITOS DE ACCESO	12
4. CRITERIOS DE ADMISIÓN	12
5. INTERÉS ACADÉMICO, CIENTÍFICO O PROFESIONAL DEL TÍTULO	13
6. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL MÁSTER	15
7. JUSTIFICACIÓN DE INTERÉS DEL MÁSTER	16

1. DATOS DEL CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO (ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS) Y TÍTULO

De conformidad con el Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, contempla en su artículo 13 el procedimiento de homologación de los planes de estudios del título de Máster de las enseñanzas artísticas superiores.

CENTRO SUPERIOR DE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS

Escuela Superior Internacional de Murcia

CENTRO

Centro privado de Formación Profesional y Superior de Diseño

CÓDIGO CENTRO

30018941

NIVEL

Máster en Enseñanzas Artísticas

DENOMINACIÓN CORTA

Animación 3D

Descripción del título

Nivel

Máster en Enseñanzas Artísticas

Denominación específica

Máster en enseñanzas artísticas en Animación 3D

Conjunto

Nacional

Rama

Artes Plásticas y Diseño

Agencia Evaluadora

Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA)

Centro Superior de Diseño

Escuela Superior Internacional

1.2. DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS EN EL TÍTULO

Créditos Totales

60 ECTS

Créditos en prácticas externas

5

Créditos optativos

6

Créditos obligatorios

39

Créditos trabajo Fin de Máster

10

Tipos de Enseñanza que se imparten en el Centro Presencial

Plazas de nuevo ingreso ofertadas

20

Lenguas en que se imparte

Castellano

2. PLANIFICACIÓN-ESTRUCTURA DEL MÁSTER

2.1 ESTRUCTURA DE LAS ENSEÑANZAS

El Máster en EE. AA. en Animación 3D, se desarrollará mediante un programa intensivo, por mediación de clases teóricas y prácticas apoyado con los conocimientos aportados por parte de cada profesor correspondiente a su materia, donde los alumnos adquirirán y demostrarán todos los elementos necesarios.

Este Máster se desarrollará por mediación de **3 módulos + Prácticas en empresa+ Trabajo Final Máster**

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS (39 ECTS)
ASIGNATURAS OPTATIVAS (6 ECTS)
TRABAJO FIN DE MASTER (10 ECTS)
PRÁCTICAS EN EMPRESA (5 ECTS)
TOTAL (60 ECTS)

El plan de estudios del Master en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D según bloques y asignaturas correspondientes:

Asignaturas obligatorias:

Bloque Modelado:

- Ilustración
- Escultura y Modelado 3D
- Iluminación, Materiales y Render

Bloque Animación:

- Animación de Personajes y Rigging
- Interpretación y Expresión Corporal.

Bloque Efectos Visuales:

- Efectos Visuales

Asignaturas optativas (a elegir dos):

- Sociología del uso y consumo de productos culturales
- Gestión para emprendedores
- Estrategias y técnicas de comunicación

Bloque final:

- Prácticas en empresa
- Proyecto final master

2.2 ORGANIZACIÓN MODULAR

Módulo 1

Una primera parte del curso donde se verán las bases sobre los estudios y artes del dibujo al natural y anatómico, el diseño de personajes, storyboard y animáticas, al mismo tiempo que se empiezan a ver las herramientas específicas en animación 3D (mediante el software de animación correspondiente), que corresponden al siguiente módulo.

Módulo 2

Un segundo módulo en el que a medida que avanza el curso, de forma intensiva se empieza a trabajar en profundidad, mediante clases teóricas y prácticas, el modelado 3d junto con sus correspondientes clases de materiales y texturas, rigging, iluminación, animación y render. De esta manera se adoptarán una serie de conocimientos iniciales para el desarrollo de una producción cinematográfica.

Módulo 3

En este tercer módulo, además de estudiar en profundidad con el software correspondiente, el alumno tendrá clases especiales con profesores de interpretación, expresión corporal y efectos visuales.

Para finalizar el Máster, el alumno deberá afrontar un **Trabajo fin de Máster** que desarrollará en los meses posteriores a la finalización del Máster, en el que se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso. Al mismo tiempo, el alumno realizará un programa de 150 horas de prácticas en empresas externas de animación.

De igual manera, tras la finalización del Máster y con los ejercicios y prácticas realizadas en clase, el alumno dispondrá de material para realizar una “demo reel” (video portafolio) de trabajos personales, como currículum gráfico.

Calendario del Máster:

1er semestre:

- Ilustración (6h/semanales)
- Escultura y Modelado 3D (6h/semanales)
- Iluminación, Materiales y Render (6h/semanales)
- Animación de Personajes y Rigging (4h/semanales)
- 1ª Optativa (3h/semanales)

2º semestre:

- Escultura y Modelado 3D (6h/semanales)
- Animación de Personajes y Rigging (4h/semanales)
- Interpretación y Expresión Corporal (6h/semanales)
- Efectos Visuales (6h/semanales)
- 2ª Optativa (3h/semanales)

3º semestre:

- Prácticas en empresa – 150 horas
- Trabajo Fin de Máster – 300 horas

2.3 PROCESO EVOLUTIVO DE APRENDIZAJE DEL MASTER

PARTE 1

El programa comenzará mediante el estudio de las artes tradicionales y los fundamentos de la animación. Los temas tradicionales proporcionan la base para trabajar en la animación por ordenador en 3D acompañado por los conceptos de dibujo y diseño de personajes. Se verán las técnicas de animación 3D. Y comenzarán los conocimientos en modelado y texturizado.

- Conceptos de dibujo. Dibujo anatómico
- Diseño de personajes
- Desarrollo de animaciones 3D
- Modelado 3D
- Materiales y shaders

PARTE 2

Los estudios de dibujo complementan las prestaciones del estudiante en la animación en 3D, introduciendo al mismo tiempo clases de modelado 3D y materiales avanzadas. Se empiezan a desarrollar conceptos de iluminación 3D.

- Dibujo anatómico
- Desarrollo de animaciones 3D
- Iluminación 3D
- Modelado 3D
- Materiales y shaders

PARTE 3

Comienzan a desarrollarse los temas de Animación Avanzada 3D, comenzando con personajes propios y se va incorporando todo lo desarrollado a un escenario de producción. Finalizan las clases de storyboard y diseño de personajes y se profundiza en el modelado 3D de personajes, despliegue de UV's y se aplican los conocimientos de imagen digital para el desarrollo de texturas para los personajes. Se siguen trabajando las técnicas de iluminación más avanzadas.

- Animación 3D
- Iluminación 3D
- Modelado 3D
- Materiales y shaders
- Storyboard

PARTE 4

Todos los conceptos 2D, diseño de personajes, conceptos de dibujo, paletas de colores, animáticas 3D se han completado y deben de servir para preparar los requisitos previos antes de comenzar con los aspectos 3D del proyecto, tales como el modelado, texturas y rigging. Comenzarán las clases especiales de interpretación y expresión corporal.

Se avanzará con los conceptos de escultura digital y una vez desarrollada la primera parte de Animación, se seguirá avanzando en temas de Animación 3D de personajes.

- Animación 3D avanzada
- Interpretación y Expresión Corporal
- Escultura digital
- Modelado avanzado

PARTE 5

Se completarán todos los aspectos 3d de pre-producción y comenzaremos a estar preparados para posteriormente embarcarnos en plena producción del proyecto. Todo el programa de producción estará supervisado por el profesor correspondiente a cada materia y se seguirá con el flujo de continuar con los temas avanzados de animación, expresión corporal, modelado, texturas e iluminación.

- Animación 3D avanzada
- Interpretación y expresión corporal
- Modelado avanzado
- Efectos Visuales

PARTE 6

Se finalizará el curso con los estudios avanzados de efectos visuales, composición, postproducción y renderizado.

El profesor desarrollará una entrevista/examen sobre los conocimientos adquiridos sobre el curso y se darán unas clases de preparación y orientación en la elaboración de un currículum vitae, cartas de presentación y explicaciones sobre la ética y las prácticas del trabajo en una producción.

- Efectos visuales VFX
- Postproducción y render
- Animación 3D Avanzada
- Desarrollo de la “demo reel”

Al finalizar el curso el alumno comenzará a desarrollar el Trabajo Fin de Máster donde se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del Master. El estudiante iniciará las Prácticas en Empresas.

2.4 DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS O MATERIAS

1. BLOQUE DE ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

Animación de personajes y rigging

Efectos visuales

Escultura y modelado 3d

Iluminación, materiales y render

Ilustración

Interpretación y expresión corporal

2. BLOQUE DE ASIGNATURAS OPTATIVAS

Gestión para emprendedores

Estrategias y Técnicas de comunicación

Sociología del uso y consumo de productos culturales

3. BLOQUE TRABAJO FIN DE MÁSTER Y PRÁCTICAS EN EMPRESAS

Trabajo Fin de Máster

Prácticas en empresas externas

2.5 ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se realizarán visitas a charlas y ponencias relacionadas con la materia a lo largo del curso. Se planificarán en cada momento con la suficiente antelación.

2.6 METODOLOGIAS DOCENTES

Los créditos ECTS vienen regulados por el RD 1125/2003, en el que se indica que éstos representan el volumen de trabajo del estudiante para conseguir los objetivos del programa de estudios. Así pues, miden el volumen o carga total del trabajo de aprendizaje del estudiante para alcanzar los objetivos previstos en el Plan de Estudios, y se corresponde con una carga de trabajo del estudiante de 25 a 30 horas.

La Comisión Académica ha establecido una metodología docente adaptada a cada una de las diferentes materias que conforman el Máster, para que los contenidos sean impartidos con la mayor eficiencia en términos de tiempo invertido/conocimientos y competencias adquiridas.

Proponiéndose para ello un conjunto de asignaturas donde la experimentalidad es muy elevada, insistiendo en todas ellas en la metodología proyectual como garantía de un proceso de formación riguroso.

Cada una de las materias y/o asignaturas del Máster, se desarrolla en función de dos tipos de actividades:

- actividades de carácter presencial
- actividades de trabajo autónomo

Las actividades de carácter presencial se realizarán a través de clases magistrales teóricas y conceptuales, de actividades prácticas, trabajos en grupo, tutoría, de evaluación y otros. En ellas se desarrollarán los conceptos básicos de cada tema según el programa del curso.

Las actividades de trabajo autónomo no supondrán un aspecto aislado a las clases presenciales, sino que se intercalarán en la marcha de las mismas, consiste en la realización de trabajos y estudios de investigación teórica y práctica, actividades complementarias, trabajos en red y otros. Se llevarán a cabo principalmente mediante la realización y presentación de investigaciones aplicadas y proyectos.

Las actividades que forman esta metodología docente son:

Clases magistrales, en las que se impartirán los conceptos teóricos básicos e imprescindibles de las diferentes materias.

Clases prácticas, donde se presentarán casos prácticos para que sean resueltos por el alumnado. El alumno alcanza la comprensión de la materia mediante la aplicación directa del contenido de la asignatura a una situación real empresarial.

Trabajos en grupo del alumnado, con el objetivo de adaptar al alumno a las condiciones de trabajo en las empresas actuales. El alumno aprenderá a tomar decisiones en grupo, participando como individuo pero respetando y valorando las decisiones del resto de los compañeros.

Seminarios, orientados a profundizar en contenidos específicos muy concretos

Tutorías individualizadas, que tiene por objeto la orientación y resolución de las dudas que surjan sobre los contenidos impartidos Trabajos de evaluación

Trabajos y estudios de recopilación de datos con carácter teórico y práctico.

Trabajos individuales del alumnado, consistente en la resolución de casos prácticos, lectura y comentarios de artículos científicos, etc

Proyectos. Se irán realizando a lo largo de los contenidos de cada modulo o asignatura. Las características y el contenido de cada proyecto se determinarán en el enunciado del proyecto que se facilitará a los alumnos. Se entiende como proyecto integral la resolución del proyecto, incluyendo memoria, presentación y defensa del mismo.

Desarrollo del proyecto: Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales y técnicas, experimentación y solución.

Memoria, donde se recojan los datos necesarios para la realización del proyecto incluyendo: Fundamentación teórica y concepto del proyecto. Desarrollo y materialización formal del proyecto.

Presentación y defensa del proyecto. Se fomentará la defensa de proyectos, para desarrollar el sentido crítico.

Trabajo fin de Máster

Para superar el Máster, el alumnado deberá realizar un **Trabajo fin de Máster**. Para dicho trabajo a cada alumno se le asignará un director, que dirigirá el protocolo de investigación y la investigación a desarrollar. Éste será acordado entre los directores y los estudiantes, según las afinidades de investigación.

3. REQUISITOS DE ACCESO

Estos requisitos son los que dicta el Ministerio de Educación Cultura y Deporte, en cuanto a las titulaciones de máster en enseñanzas artísticas:

- Estar en posesión de un Título Superior oficial de enseñanzas artísticas, de un título oficial de Graduado o Graduada o su equivalente expedido por una institución del Espacio Europeo de Educación Superior.

Por otro lado cabe aplicar también el siguiente Real Decreto:

- (artículo 16 del Real Decreto 1393/2007, modificado por el Real Decreto 861/2010).

“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 del Espacio Europeo de Educación Superior que facultan en el país expedidor del título para el acceso a enseñanzas de máster. Asimismo, podrán acceder los titulados conforme a sistemas educativos ajenos al Espacio Europeo de Educación Superior sin necesidad de la homologación de sus títulos, previa comprobación por la Administración educativa 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 máster.”

4. CRITERIOS DE ADMISION

Perfil de Ingreso recomendado

Como se ha dicho ya, el campo de la cultura es enormemente amplio. El Master en enseñanzas artísticas en Animación 3D, en lo que a la formación profesional se refiere, va dirigido, en primer lugar, a profesionales que ya ejercen una actividad profesional en ese campo. Su formación precedente es muy diversa, por lo que las titulaciones previas de acceso son la mayor parte de titulaciones de Licenciatura o grado o equivalentes de las áreas de Artes y Humanidades, Ciencias Sociales y principalmente a las titulaciones Superiores de Artes Plásticas y Diseño. Con todo, dado que son las que ofrecen una mayor formación en el campo de la Ilustración, la comunicación y la gestión empresarial, se valora preferentemente el acceso con las titulaciones de Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Informática, Diseño e Imagen Digital, Animación, Videojuegos e Ingeniería en Diseño de Producto. Se admiten también las titulaciones de arquitectura e ingenierías, siempre y cuando se acredite una trayectoria formativa o profesional en el campo de la Ilustración. Además, se considerará también la candidatura de las personas que con méritos adecuados y teniendo una titulación de diplomatura universitaria, acrediten un mínimo de 180 créditos de formación en estudios relacionados con los contenidos del Máster, en un sentido amplio.

Además, de acuerdo con el artículo 16 del Real Decreto 1614/2009:

1. Los estudiantes podrán ser admitidos a un Máster, conforme a los requisitos específicos y criterios de valoración de méritos que, en su caso, sean propios del título de Máster o establezca la Administración educativa competente.

2. Las Administraciones educativas incluirán los procedimientos y requisitos de admisión en el plan de estudios, entre los que podrán figurar requisitos de formación previa específica en algunas disciplinas.

3. Estos sistemas y procedimientos deberán incluir, en el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas derivadas de la condición de discapacidad, los servicios y apoyo y asesoramiento adecuados, que evaluarán la necesidad de posibles adaptaciones curriculares.

Procedimiento de admisión

El estudiante, como paso previo a su matrícula en el Máster, deberá solicitar la admisión en los servicios administrativos del centro. El procedimiento de admisión será el siguiente:

En primer lugar, el candidato entregará la solicitud de admisión al Master en enseñanzas artísticas en Animación 3D en los servicios administrativos de la Escuela Superior Internacional. Adicionalmente, deberá adjuntar certificado de notas de la titulación que posee, con especificación de la calificación media obtenida. Si el título se hubiera obtenido en un país no europeo, se deberán aportar las homologaciones correspondientes. También deberá aportar un currículum vitae que contenga su vinculación con los contenidos del título, acreditando todo mérito que quiera que se le valore.

5. INTERÉS ACADÉMICO, CIENTÍFICO O PROFESIONAL DEL TÍTULO

Las enseñanzas de este Máster tienen como finalidad la adquisición por parte del estudiante de una formación avanzada, de carácter especializado, orientado a la especialización profesional.

Esta titulación de Máster surge en función de las necesidades formativas detectadas en el sector de la Animación, debido a la carencia de formación en general y a su desproporción con el potencial de la industria de la Animación.

Desde hace años, las distintas enseñanzas implantadas en las Universidades de Murcia y más recientemente en la Escuela Superior Internacional de Murcia y en la Escuela Superior de Diseño Región de Murcia con las titulaciones de enseñanzas artísticas de Grado en Diseño, han generado que un número elevado de alumnos obtengan una alta formación en el campo artístico, audiovisual e informático generando una evolución cultural y económica en la Comunidad de Murcia.

Durante todo este tiempo se han implantado diferentes titulaciones, abarcando todo el campo profesional y artístico como son el Grado en Bellas Artes, el Grado en

Comunicación Audiovisual, Grado en Diseño Gráfico, Grado en Diseño de Interiores, Grado en Diseño de Producto, Grado en Publicidad, Ingeniería Informática, etc., incorporando una amplia formación con diferentes salidas profesionales como por ejemplo: director y realizador, productor audiovisual, guionista, diseño de producción y posproducción visual y sonora, experto en estudios visuales y todo tipo de actividades profesionales que interviene la comunicación audiovisual, además de todo el ámbito de creación artística, animación y cómic, comunicación visual para TV, creativos en el ámbito audiovisual y de las nuevas tecnologías, junto con otros grupos de profesionales especialistas artísticos y específicos de imagen y audiovisuales,... todos ellos dotados de una formación básica para la dirección y el enfoque del campo de la animación y 3D.

Como resultado de todo esto obtenemos la aparición de un gran número de empresas en la Región de Murcia en productoras audiovisuales, imagen y sonido, cine, publicidad, televisión, diseño, multimedia, etc., posicionando a la Región de Murcia con capacidad para desarrollar, ampliar y abarcar el campo de la animación y 3D.

Sin embargo, a pesar del alto número de empresas audiovisuales, en todo este sector empresarial, hay una alta deficiencia de profesionales especializados en el campo de la animación audiovisual, por lo que se demanda de una mejora en la educación y formación, para así ampliar el mercado laboral con más profesionales en la animación y 3D.

Además la Escuela Superior Internacional de Murcia, viene colaborando desde 2004 con la Fundación Integra (Organismo vinculado a la Consejería de Industria) y con las jornadas de animación digital y el Concurso Internacional de Animación que organiza SICARM (Sociedad de la Información), organizados por dicha Consejería, experiencia que nos permite trasladar datos similares al informe anterior al contexto de la Región de Murcia.

Todo lo anterior evidencia que se requiere un título de orientación profesional capaz de dar conocimientos profundamente especializados a estudiantes interesados en este campo.

El Máster en Enseñanzas Artísticas en Animación 3D, lleva impartándose en forma de título propio desde el curso 2009/10, bajo la denominación de Máster en Animación 3D y Efectos Visuales. El motivo de su diseño y desarrollo del plan de estudios fue debido a la detección de una gran necesidad, presente y futura dentro del entorno del Arte y del Diseño, de capacitación y especialización de los estudiantes titulados y de los profesionales, dentro de los conocimientos teóricos y sobre todo prácticos en la gestión de proyectos relacionados que aumentarían las calidades y prestaciones en partes fundamentales para su desarrollo en capacidades no suficientemente profundizadas en los planes de estudios previos cursados por todos ellos.

6. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL MÁSTER

La finalidad del Máster en enseñanzas artísticas en Animación 3D es formar Diseñadores capaces de proponer, desarrollar y/o dirigir proyectos completos dentro del Mundo de la Animación 3D basados en procesos avanzados de Ilustración conjugados con la utilización de herramientas tecnológicas de última generación.

Admitiendo también la idea de recurso cultural como un bien al servicio público, de evolución cultural y de desarrollo de las empresas e instituciones de una determinada comunidad o nación.

Desde esa perspectiva, el Máster en enseñanzas artísticas en Animación 3D pretende atender a un doble compromiso. Por un lado, preparar profesionales que enfoquen su actividad hacia el desarrollo de contenidos animados en 3D y su difusión y el enriquecimiento de la propia cultura. Y por otro, capacitar a los estudiantes que los cursen para reestructurar y reorientar empresas, diseñando productos cuya rentabilidad evidencie la eficacia de un sistema correcto de gestión de recursos. Esos dos compromisos corresponden a una orientación profesional que se atiende en las distintas materias del curso y, en particular, en las prácticas externas. Para responder a este doble compromiso, el Máster en enseñanzas artísticas en Animación 3D ofrece formación en cuatro áreas que abarcan con amplitud el campo de la animación 3D. Su interés radica en el hecho de abarcar los sectores sociales, económicos, de entretenimiento y educación que constituyen el marco donde se inscribe la actividad de todo especialista.

Estos son: el diseño, creación y gestión de recursos artístico-culturales, la gestión de las tecnologías aplicadas al diseño, el dominio de la gestión económica presupuestaria en los proyectos. La síntesis de estas áreas hace necesaria una cualificación que encuentre respuesta a la necesidad social de un nuevo tipo de profesional capaz de resolver los retos que desde las actuales estructuras empresariales, económicas y sociales se plantean en el marco de la gestión del diseño y la cultura de nuestra sociedad.

Esta síntesis se concreta en los siguientes objetivos.

Objetivos

1. Dominar los instrumentos de gestión para elaborar proyectos artísticos donde la ilustración y la animación 3D sean elementos fundamentales en la creación de contenidos.
2. Dotarse de los conocimientos para la creación de entidades o empresas que permitan y canalicen su difusión.
3. Formar profesionales conocedores de diferentes preferencias y estilos artísticos tanto en el ámbito local, como en el autonómico, nacional y europeo.
4. Dotar al alumno de los conocimientos necesarios para organizar y dirigir equipos humanos multidisciplinares que trabajen en el desarrollo de proyectos artísticos de animación 3D.

5. Tomar contacto con la realidad profesional de la animación 3D mediante la información al alumno de casos reales llevados a cabo por instituciones públicas y privadas, dando a conocer diferentes experiencias reales de proyectos en el mundo de la administración pública y la empresa privada.
6. Poner en práctica los conocimientos y técnicas adquiridos mediante la realización de un proyecto de Animación 3D, elaborado personalmente por cada alumno y tutorizado convenientemente por profesores expertos en las diferentes materias.

7. JUSTIFICACIÓN DE INTERÉS DEL MÁSTER

El Máster en enseñanzas artísticas en Animación 3D ofrece formación de profesionales con competencias en el campo de las Artes, del Diseño y de la Cultura en un sentido el más amplio posible.

La vocación formativa de la Escuela Superior Internacional está fundamentada en su sentido de colaboración y de constante investigación dentro de las enseñanzas artísticas. Iniciamos esta íntima relación en 1999 y hemos tenido una constante evolución en aras de mejorar nuestros procesos y resultados.

La existencia de una población estudiantil, tanto en Murcia como en su área de influencia, con un potencial artístico claro y con un deseo de mejora en sus prestaciones futuras paralelas a la evolución lógica de la sociedad, nos ha ayudado a desarrollar un plan de estudios de especialización con unos contenidos acordes con las necesidades detectadas de presente, pero sobretodo de futuro y que tienen cumplida respuesta en este Máster.

Sólo en nuestro País el sector no cubre en la actualidad más del 20 % de las necesidades futuras generadas por la actividad pública en condiciones normales. En cuanto al sector privado, las industrias de entretenimiento y de Diseño constituyen hoy por hoy uno de los campos profesionales con un futuro importante.