**CONTENIDOS MEMORIA PROYECTO CICLO A3D**

Los proyectos deben plantearse desde el punto de vista profesional, planteando su ejecución en el marco real del sector profesional vinculado al ciclo deA3D en el que se enmarque.

Con cada proyecto hay que realizar una memoria del mismo que contendrá los siguientes **apartados:**

1. Descripción del proyecto y explicación de la pertinencia del mismo. Este apartado deberá contener:

- Título del proyecto,

- Carácter del proyecto ( trabajo de investigación, proyecto de videojuego o animación, video de animación, videojuego, otros...)

- Explicación de su pertinencia ( ¿porqué tiene sentido su realización atendiendo a lo contenidos del ciclo como al sector profesional vinculado al ciclo en el que se enmarque)

- Descripción del proyecto ( Utilizando los documentos descriptivos adecuados según el carácter del proyecto ( p.ej. Guión si se trata de un proyecto de animación ( más biblia o concept art, en su caso); Documento de Diseño de Videojuego (GDD) si se trata de un proyecto de video juego...)

1. Recursos necesarios.

Con la documentación pertinente según el carácter del proyecto concreto. Incluirá tanto los recursos personales y artísticos y los materiales ( técnicos y no técnicos) , como los recursos inmateriales ( derechos) necesarios.

1. Presupuesto.

Con el valor monetarizado de los recursos necesarios en el modelo de presupuesto adecuado según el carácter del proyecto concreto.

1. Plan de trabajo / Temporalización de los trabajos para llevar a cabo del proyecto.
2. Plan de financiación o Viabilidad (con la explicación de cómo se obtienen los recursos, sea monetarizadamente o no).
3. Plan de comercialización, distribución y/o difusión (en su caso, y según el carácter del proyecto) Este apartado incluirá plan de marketing y materiales relativos, en su caso.
4. El proyecto terminado según el carácter del mismo: Dossier, video, videojuego...
5. Anexos: Materiales complementarios ( Documentos de cesión de derechos, registros, video en soporte digital, videojuego en soporte digital, manuales ( en su caso), conclusiones de pruebas – en el caso de videojuegos)...
6. Bibliografía y material de documentación.
7. Memoria del proyecto propiamente dicha (con descripción de las dificultades y problemas encontrados y de las soluciones planteadas y con valoración del proceso).