Universidad de Navarra

***Animación 3D y CGI***
*Guía docente 2026-27*

# PRESENTACIÓN

**Breve descripción**:

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: IV. Producción-Gestión / 2. Producción y gestión de proyectos
- **ECTS**: 3 ECTS
- **Curso, semestre**: 3#, segundo cuatrimestre
- **Carácter**: Obligatoria
- **Idioma**: Castellano
- **Profesorado**:
  - Clases Teorícas:
    - Nacho Laguía, ilaguia@unav.es
    - Alicia Nuñez, alicia@puertonu.com
  - Clases Prácticas:
    - Dña. Amaia Markuleta, amaia@contimarku.com
- **Horario (cronograma completo más abajo)**:
  - Clases Teóricas: 8:00 a 12:00 (consultar cronograma). Aula configurable 2 (Aula 13), FCOM.
  - Clases Prácticas: Grupo 1 de 8:00 a 10:00 y Grupo 2 de 10:00 a 12:00. Aula 1560, FCOM.

# RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

**COMPETENCIAS DEL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

HABILIDADES

RA12 - Expresar conocimientos e ideas en el campo de la comunicación audiovisual de manera oral y escrita con corrección.

RA13 - Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaboración de contenidos audiovisuales.

RA14 - Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

RA15 - Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases del proceso de la elaboración de contenidos audiovisuales.

CAPACIDADES

RA22 - Idear, planificar y desarrollar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación audiovisual.

RA27 - Idear y realizar en equipo proyectos audiovisuales.

# PROGRAMA (clases teóricas)

**PRIMERA PARTE: ¿Qué es la animación? Cómo se gesta un proyecto**

- ¿Qué es la animación? (NACHO)
  - Introducción a la historia de la animación
  - Principios de la animación

- Principales técnicas
- Desarrollo de proyectos: (ALICIA)
  - De la idea a la preproducción
  - Piensa diferente: nuevos modelos de negocio
  - Funciones del departamento de desarrollo
  - Dar forma a la historia: principios básicos
  - Pitch-bible
  - Financiación

**SEGUNDA PARTE: Introducción general a la producción de la animación**

- La producción de animación. Roles de producción (NACHO)
- Fases generales (NACHO)
- El proceso de producción: cómo se realiza una película a través de sus diferentes fases (guion, diseño, layout, etc.). (NACHO)
  - Producción propia vs servicios
  - Planificación en animación
  - El desglose: las cuotas y el calendario
  - Elaboración y control presupuestario
- La producción de un cortometraje animado (ALICIA)

**TERCERA PARTE: la industria de animación en España y en Hollywood**

- Panorama de algunos estudios nacionales e internacionales (ALICIA)
- Principios básicos en animación (ALICIA)
- El productor independiente (ALICIA)
- Hacia dónde vamos: la industria y la IA (NACHO)

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

**Clases Teóricas**

19 horas de clase presenciales y 1 disponible para tutoría.

Horario:

Jueves de 8:00 a 12:00

Lugar:

Clases con Nacho: Aula 13 (FCOM)

Clases del 15 y el 22 de abril de 18 a 20: Aula 6 (FCOM)

| | **enero** | **enero** | **enero** | **febrero** | **febrero** | **febrero** | **febrero** | **marzo** | **marzo** | **marzo** | **abril** | **abril** | **abril** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Día*** | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | 4 | 11 | 17 | 8 | 15 | 22 |
| ***Profesor*** | Nacho L. | Nacho L. | *Festivo* | Amaia M. | Amaia M. | Amaia M. | Amaia M. | Amaia M. | Nacho L. | Nacho L. | Nacho L. | Alicia N. | Alicia N. |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Horario*** | (10-12) | (10-12) | | Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12 | Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12 | Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12 | Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12 | Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12 | (10-12) | (10-12) | (10-12) | (8-12 y 18-20) | (8-12 y 18-20) |

**Tutorías:**

1 hora de tutoría personal.

Profesores:

Nacho Laguía. ilaguia@unav.es

Alicia Nuñez. alicia@puertonu.com

**Clases Prácticas:**

10 horas de clases prácticas para aprender el uso de Blender. El software estará instalado en los ordenadores del aula aunque el alumno podrá instalarlo en su ordenador personal para poder trabajar en casa si lo desea. En este caso la profesora no atenderá errores del sistema. Estará disponible para tutorías.

Las fechas son los días 19, 26 de febrero y 5, 12 y 26 de marzo.

Horario:

Grupo 1: Jueves de 8,00 a 10,00 h

Grupo 2: Jueves de 10,00 a 12.00 h

Lugar:

Aula 1560, FCOM

Profesora:

Amaia Markuleta. amaia@contimarku.com

**Estudio personal:**

Se prevee un total de 44 horas no presenciales para el estudio del alumno y los trabajos grupales.

**Examen:**

1 hora y media de duración.

## Desarrollo de una biblia de un formato de animación

A lo largo del cuatrimestre se llevará a cabo un proyecto de ideación y venta de una biblia de un formato de animación (cortometraje, serie, 2D, 3D, stop motion…).

Cada grupo deberá idear y diseñar una biblia de un formato de animación en el que trabajará a lo largo del semestre y que presentará en un pitch al final de la asignatura.

Las grupos serán de cinco integrantes, designados de forma aleatoria por el profesor. A lo largo del semestre cada grupo tendrá dos tutorías con el profesor de la asignatura:

- Una en enero, para definir el proyecto. Para ese momento habrá que entregar la sinopsis de la historia y descripción del formato (se establecerá el calendario más adelante).
- Una en marzo, al terminar la parte práctica de la asignatura, para hacer un seguimiento del proyecto (se establecerá el calendario más adelante).

La entrega final, que se enviará el día del pitch, debe contener los siguientes documentos:

- One Pager
- Pipeline o plan de producción (del cortometraje o, en su caso, del capítulo piloto).
- Biblia, que debe incluir:
  - Logline y formato.
  - Sinopsis de 1 página.
  - Descripción de personajes.
  - Descripción de mundos o características especiales del proyecto.
  - Ficha técnica.
  - Biografía de los participantes.
  - Breve motivación.
  - Contacto.

El día **22 de abril a las 18.00** habrá un pitch en el que cada grupo deberá vender su proyecto frente a los profesores de la asignatura.

- Cada grupo contará con 5 minutos para presentar el proyecto.
- El tribunal tendrá 5 minutos para hacer comentarios y plantear preguntar que relacionen el trabajo realizado con el contenido teórico de la asignatura.

## EVALUACIÓN

**CONVOCATORIA ORDINARIA**

**(es imprescindible aprobar todas las partes individualmente para pasar la asignatura)**

La calificación final será media aritmética resultante de los siguientes conceptos.

- Asistencia y participación en clase - 10%
- Nota de prácticas - 50%:
  - Prácticas de uso del software blender 20%
  - Desarrollo del formato de animación 30%
- Nota del examen - 40%
  - El examen será oral estará integrado en el pitch final el día 22 de abril a las 18.00.
  - Habrá que ser capaz de explicar el trabajo realizado durante el cuatrimestre y ponerlo en relación con la teoría dada a lo largo de la asignatura.

Si no se han aprobado las prácticas no se podrá presentar al examen.

Universidad de Navarra

**CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

El alumno deberá hacer proyecto individual según lo pactado con el profesor y un examen donde se le evaluarán los contenidos explicados a lo largo de la asignatura

## HORARIOS DE ATENCIÓN

**Prof** Nacho Laguía Cassany

- Despacho 2521 Edificio Ismael Sánchez Bella. Departamento de Cultura y Comunicación Audiovisual
- Concertar cita por correo: ilaguia@unav.es

## BIBLIOGRAFÍA

**a) Artículos (ADI):** El profesor subirá periódicamente al sistema ADI artículos relacionados con la materia.

**b) Bibliografía básica:**


- Capodagli, Bill & Jackson, Lynn, *Innovate the Pixar way.* McGraw Hill, 2009. Localízalo en la Biblioteca
- O`Rourke, Michael, *Principles of three-dimensional computer animation: modeling, rendering and animatin.* W.W Norton&Company, New York, 1998. (LEG 173.201). Localízalo en la Biblioteca
- Raugust, Karen, *The animation business handbook.* St. Martin´s Press, New York, 2004. (L 037.816). Localízalo en la Biblioteca
- Winder, Catherine and Dowlatabadi, Zahra. *Producing Animation,* Focal Press, Boston, 2001. (L 036.985). Localízalo en la Biblioteca
- Ed Catmull, con la colaboración de Amy Wallace: *Creatividad, S.A. : cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá* / ; traducción de Javier Fernández de Castro. Localízalo en la biblioteca


**C) Bibliografía complementaria:**


- Miyazaki, Hayao, Cómo piensan los niños y otros recuerdos de mi vida. Confluencia editorial, 2024.
- Lumet, Sydney, *Así se hacen las películas (Making Movies).* Rialp, Madrid, 1999. (L. 036.773).
- Paik, Karen, *To infinity and beyond! : the story of Pixar Animation Studios.* Chronicle Books, 2007. (L 038.140).
- Pérez-Guerrero, Ana María, *PIXAR: las claves del éxito.* Encuentro, Madrid, 2013
- Price, David Andrew, *The Pixar touch: the making of a company*. New York: Alfred A. Knopf, 2008. (L038.184).
- Kerlow, Isaac V. *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, Wiley,New Jersey, 2004. (L 038.104).
- Kanfer, Stefan *Serious Business: the art and commerce of animation in America from Betty Boop to Toy Story*. Da Capo Press, New York, 2000.(L 037.085).


**c) Enlaces de interés:**

- www.usa.autodesk.com
- www.parallels.com
- www.awn.com
- www.arteyanimación.com
- www.vfxtalk.com
- www.cgtalk.com
- www.3dworldmag.com
- www.3dtotal.com

Universidad de Navarra

- www.hollywoodreporter.com
- www.cartoonbrew.com
- www.animationshowcase.com