



PRESENTACIÓN

Breve descripción:

- **Titulación:** Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia:** IV. Producción-Gestión / Producción y gestión de proyectos
- **ECTS:** 3 ECTS
- **Curso, semestre:** 3º, segundo cuatrimestre
- **Carácter:** Obligatoria
- **Profesorado:** D. Julián Larrauri <https://julianlarrauri.com/>. Dña. Amaia Markuleta (Invitada) <https://es.linkedin.com/in/amaiamarkuleta>
- **Idioma:** Castellano
- **Aula, Horario:**

CLASES TEÓRICAS: Jueves, Aula 3, de 9:00 a 12:00. Las 6 primeras semanas empezando el 11 de enero.

CLASES PRÁCTICAS Aula 1560 (días 15, 22 y 29 de Enero; 5, y 12 de Febrero)

- 15:30 a 17:30 primera tanda
- 17:30 a 19:30 la segunda tanda

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS DEL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. COMPETENCIAS GENERALES

CG1 -

Expresar conocimientos e ideas en el campo de la comunicación audiovisual de manera oral y e

CG4 -

Aplicar los conocimientos técnicos, tecnológicos y profesionales necesarios en la elaboración de

CG5 - Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

CG6 -

Idear, planificar y desarrollar proyectos compartidos en el ámbito de la comunicación audiovisu

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE9 - Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases del proceso de la elaboración de contenidos audiovisuales.

CE17 - Idear y realizar en equipo proyectos audiovisuales.

PROGRAMA

PRIMERA PARTE: introducción general a la industria de la animación



Universidad de Navarra

- El proceso de producción: Repaso general de cómo se realiza una película pasando por las distintas fases: guion, diseño, modelado, rigging, etc. utilizando como ejemplo la película Mortadelo y Filemón.
- Repaso más en profundidad de un pipeline de animación.
- Fundamentos artísticos y técnicos de la animación Estructura de un estudio
- Funciones del productor y el director
- El equipo de producción
- Estructura interna de un departamento
- Industria de la animación: Animación Española, europea y en el mundo
- producción propia vs servicios
- El productor independiente
- Panorama de los estudios principales nacionales e internacionales

SEGUNDA PARTE: Producción ejecutiva en Animación

- Desarrollo y viabilidad de proyectos: 9 Principios básicos a tener en cuenta a la hora de estudiar la viabilidad de un proyecto de animación

TERCERA PARTE: Dirección de producción en Animación

- Herramientas y estrategias de planificación en animación El desglose
 - las cuotas
 - el calendario
- Elaboración y control presupuestario

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clases Teóricas:

18 horas de clase presenciales y 1 disponible para tutoría.

Se prevee un total de 46 horas no presenciales para el estudio del alumno y los trabajos grupales.

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 15, 22 y 29 de Enero; y 5, 12 y 19 de Febrero

Horario:

Grupo1: Lunes de 15,30 a 17,30 h



Universidad
de Navarra

Grupo2: Lunes de 17,30 a 19.30 h

Lugar:

Aula:1560

Profesora:

Amaia Markuleta. amaia@contimarku.com

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

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

- Asistencia y participación en clase. 10%
- Nota de prácticas. 20%
- Nota del examen. 70%

Para aprobar la asignatura es necesario haber aprobado las prácticas.

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

Si no se aprueba el examen teórico no se puede aprobar la asignatura

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

El alumno deberá hacer de nuevo el examen en junio

HORARIOS DE ATENCIÓN

Prof Javier Callejón (jcallejon@unav.es)

- Despacho 2500 Edificio de Comunicación. Planta segunda

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](#)



Universidad de Navarra

- 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:

- 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.hollywoodreporter.com

-www.vfxtalk.com

-www.cgtalk.com

-www.3dworldmag.com

-www.3dtotal.com

@X@buscador_unika.obtener@X@