Universidad de Navarra

Animación 3D y CGI

Guía docente 2025-26

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: IV. Producción-Gestión / 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. Aula 5, 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 e

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

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.

COMPETENCIAS

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

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

20 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.

Horario:

Jueves de 8:00 a 12:00

Lugar:

Aula 5, FCOM

Universidad de Navarra

Día	8-ene	15-ene	22-ene	29-ene	5-feb	12-feb	19-feb	26-feb	5-mar	12-mar	26-mar	15-abr	16-abr	23-abr
Profesor	Nacho L.	Nacho L.	Nacho L.	Nacho L.	Nacho L.	Nacho L.	Amaia M.	Amaia M.	Amaia M.	Amaia M.	*NO Clase*	Alicia N.	Alicia N.	Alicia N.
Horario	(10-12)	(10-12)	(10-12)	(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		(18-20)	(8-12)	(8-12)

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

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