



## PRESENTACIÓN

### Breve descripción:

- **Titulación:** Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia:** IV. Producción-Gestión / 2. Producción y gestión de proyectos
- **ECTS:** 3 ECTS
- **Curso, semestre:** 3º, segundo cuatrimestre
- **Carácter:** Obligatoria
- **Idioma:** Castellano
- **Profesorado:**
  - Clases Teóricas:
    - Nacho Laguía, [ilaguia@unav.es](mailto:ilaguia@unav.es)
    - [Alicia Nuñez](mailto:alicia@puertonu.com), [alicia@puertonu.com](mailto:alicia@puertonu.com)
  - Clases Prácticas:
    - [Dña. Amaia Markuleta](mailto:amaia@contimarku.com), [amaia@contimarku.com](mailto: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 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

20 horas de clase presenciales.

#### Horario:

Jueves de 8:00 a 12:00

#### Lugar:

Aula 5, FCOM

<b>Día</b>	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



<b>Profesor</b>	Nacho L.	Nacho L.	Día del Patrón	Nacho L.	Amaia M.	Amaia M.	Invitada	Amaia M.	Amaia M.	Amaia M.	NO Clase	Alicia N.	Alicia N.	Alicia N.
<b>Horario</b>	(10-12)	(10-12)	NO clase	(10-12)	Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 10-12	Grupo 1: 8-10 Grupo 2: 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		(18-20)	(8-12)	(8-12)

## Tutorías:

1 hora de tutoría personal.

## Profesores:

Nacho Laguía. [ilaguia@unav.es](mailto:ilaguia@unav.es)

Alicia Nuñez. [alicia@puertonu.com](mailto: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](mailto:amaia@contimarku.com)

## Estudio personal:

Se prevee un total de 42,5 horas no presenciales para el estudio del alumno y los trabajos grupales.

## Examen:



# Universidad de Navarra

1 hora y media de duración.

## 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](mailto: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 I* ; traducción de Javier Fernández de Castro. [Localízalo en la biblioteca](#)

c) **Bibliografía complementaria:**



## Universidad de Navarra

- 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). [Localízalo en la Biblioteca](#)
- Paik, Karen, *To infinity and beyond! : the story of Pixar Animation Studios*. Chronicle Books, 2007. (L 038.140). [Localízalo en la Biblioteca](#)
- Pérez-Guerrero, Ana María, *PIXAR: las claves del éxito*. Encuentro, Madrid, 2013 [Localízalo en la Biblioteca](#)
- Price, David Andrew, *The Pixar touch: the making of a company*. New York: Alfred A. Knopf, 2008. (L038.184). [Localízalo en la Biblioteca](#)
- Kerlow, Isaac V. *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, Wiley, New Jersey, 2004. (L 038.104). [Localízalo en la Biblioteca](#)
- 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). [Localízalo en la Biblioteca](#)

### c) Enlaces de interés:

- [www.usa.autodesk.com](http://www.usa.autodesk.com)
- [www.parallels.com](http://www.parallels.com)
- [www.awn.com](http://www.awn.com)
- [www.arteyanimación.com](http://www.arteyanimación.com)
- [www.vfxtalk.com](http://www.vfxtalk.com)
- [www.cgtalk.com](http://www.cgtalk.com)
- [www.3dworldmag.com](http://www.3dworldmag.com)
- [www.3dtotal.com](http://www.3dtotal.com)
- [www.hollywoodreporter.com](http://www.hollywoodreporter.com)
- [www.cartoonbrew.com](http://www.cartoonbrew.com)
- [www.animationsshowcase.com](http://www.animationsshowcase.com)