Universidad de Navarra

Práctica de animación
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción: Asignatura práctica centrada en enseñar los principales tipos de animación y cómo trabajarlos. En concreto, los alumnos aprenderán sobre stop-motion, motion graphics 2D y 3D.

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: Módulo 6. Materia 1. Formación Complementaria
- **ECTS**: 3 ECTS
- **Semestre**: Segundo Cuatrimestre
- **Carácter**: Optativa
- **Profesorado**: Beñat Antoñana (Profesor Responsable) y María Calatayud (Profesora Invitada)
- **Idioma**: Castellano
- **Aulas:** Aula 1550 (Aula Multimedia).
- **Horario**: Viernes de 12:00 a 14:00.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (competencias)

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1.CONOCIMIENTOS

RAO1. Conocer los elementos específicos de diversas áreas de interés profesional.

RAO3. Reconocer los movimientos estéticos y culturales de la historia del cine, del arte, de la imagen y de la fotografía.

RAO4. Conocer las nociones básicas sobre composición de la imagen y las reglas de la gramática audiovisual.

2.HABILIDADES

RAO6. Aplicar el pensamiento creativo y habilidades prácticas en el desarrollo de proyectos de diseño.

RAO10. Aplicar habilidades de trabajo en equipo y liderazgo encaminadas a la toma de decisiones responsable y a la resolución de problemas.

RAO13. Identificar y aplicar los elementos específicos de la producción audiovisual en las distintas fases de la elaboración de contenidos audiovisuales.

3.CAPACIDADES

RAO14. Aplicar los conocimientos teóricos de comunicación institucional a proyectos prácticos de comunicación.

PROGRAMA

1. ORIGENES DE LA ANIMACIÓN Y LIMITES DEL MEDIO

1.1. Primeros uso de animación y su características.

1.2 La animación en el mundo actual.

2. STOP MOTION

2.1. Fotogramas por segundo en la animación.

2.2. Tipos de Stop-Motion.

2.3. Los 12 Principios de la animación.

3. 2D & MOTION GRAPHICS

3.1. ¿Qué es el Motion Graphics?

3.2. Uso de After Effects.

3.3. Animación con poses clave y keyframes.

3.4. Uso de cámara / 2D vs 2.5D.

4. DISEÑO 3D

4.1. Modelado.

4.2. Texturizado y Mapas UV.

4.3. Animar en 3D y uso de vídeos de referencia.

4.4. Uso de Cámara y Luz en 3D.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases presenciales: 26 horas.

La primera hora de la clase se centrará en analizar las prácticas recibidas, explicar teórica complementaria a los softwares o usar los programas, mientras que la segunda hora tomará la forma de una clase taller, donde los alumnos trabajarán en el ejercicio de la semana siguiente.

- Trabajos dirigidos: 39 horas.

Se trabajarán 3 bloques diferentes de animación: Stop-motion, 2D y 3D. Para esto, se harán ejercicios casi todas las semanas que permitan al alumno entender cada estilo de animación.

- Tutorías: 1 hora.
- Estudio personal: 7 horas.
- Pruebas de evaluación o exámenes: 2 horas.

Universidad de Navarra

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación se divide en 3 partes:

- 60% las prácticas hechas durante el periodo de clases.

La entrega puntual y siguiendo las descripciones de cada práctica es más relevante para la evaluación que la calidad de la pieza en sí misma.

- 30% práctica final. Ésta corresponde al examen final.

El examen práctico es obligatorio y tendrá la forma de un ejercicio que refleje el conocimiento del programa y la capacidad de montaje.

- 10% asistencia y participación.

Para aprobar la asignatura es necesario asistir al 70% de las clases. Se valorará la exposición y participación en ellas. En caso de no poder asistir presencialmente deberán hacerlo a través de un sistema remoto.

La no asistencia a clase no exime de la entrega de los ejercicios.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Para la convocatoria extraordinaria se realizará un trabajo en vídeo similar al examen final.

BIBLIOGRAFÍA

The Illusion of life: *Disney Animation*. Frank Thomas & Ollie Johnston, Hyperion, 1997 Localízalo en la Biblioteca

The Alchemy of Animation*. Making an Animated Film in the Modern Age*. Don Hahn, Disney Editions, 2008 Localízalo en la Biblioteca

The Animator Survival Kit**.** Richard Williams, Faber&Faber, 2012 Localízalo en la Biblioteca

Acting for Animators**.** Ed Hooks, Heinemann, 2003 Localízalo en la Biblioteca

Timing for Animation**.** Harold Whitaker & John Halas, Focal Press, 1981 Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Cartoon Animation**.** Preston Blair, Walter Foster, 1994 Localízalo en la Biblioteca

Layout and Composition**.** Ed Ghertner, Focal Press, 2010 Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico

Principles of three-dimensional computer animation: modeling, rendering and animating. Michael O`Rourke, W.W Norton&Company, New York, 1998 Localízalo en la Biblioteca

The Art of 3D Computer Animation and Effects. Isaac V. Kerlow. Wiley, New Jersey, 2004 Localízalo en la Biblioteca

Innovate the Pixar way. B.Capodagli & Lynn Jackson, McGraw Hill, 2009.Localízalo en la Biblioteca

OTROS RECURSOS RECOMENDADOS

https://www.awn.com/

http://www.arteyanimacion.es/

https://www.autodesk.es/

https://3dtotal.com/

https://forums.cgsociety.org/

https://www.3dyanimacion.com/

https://www.animationmagazine.net/

HORARIOS DE ATENCIÓN

Prof Beñat Antoñana **(bantonana@unav.es**)

- Despacho 2500 Edificio FCOM. Planta segunda