Universidad de Navarra

Práctica de animación

Guía docente 2025-26

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

Hoy en día estamos rodeados de animación. Películas, videoclips y hasta videos corporativos están llenos de personajes y momentos animados. Pero, ¿son todos lo mismo? ¿Es igual animar *"Wallace y Gromit", "Los Simpson"* o una película de *Pixar*?

No hay nada mejor que probar para aprender. En esta asignatura **practicaremos los métodos más utilizados en el mundo de la animación: el stop-motion, el 2D (motion graphics) y 3D**. Con esto, entenderemos qué es igual entre todas estás formas de hacer animación y qué cambia entre ellas.

Veremos la evolución que tuvo la animación desde su origen, pero a diferencia de otras asignaturas más teóricas, en esta lo haremos practicando **con mesas de animación profesionales, softwares y hasta maquetas,** como en las películas de antaño.

No es necesario saber nada de animación para cursar esta asignatura, ya que empezaremos desde 0. **Se valorará el pensamiento creativo, el trabajo en equipo y la capacidad de expresión de cada alumno** al experimentar con las diferentes técnicas.

- **Titulación**: Comunicación Audiovisual
- **Módulo/Materia**: Módulo 7. Materia 1. Optativas
- **ECTS**: 3 ECTS
- **Semestre**: Segundo Cuatrimestre
- **Carácter**: Optativa
- **Profesorado**: Beñat Antoñana (Profesor Responsable) y María Calatayud (Profesora Invitada)
- **Idioma**: Castellano
- **Aulas:** Aula 1560 (Multimedia) y Despacho 2490 (Sala de Investigación Práctica).
- **Horario**: Viernes de 10:00 a 12:00

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. Orígenes del medio y animación básica.
2. Stop-Motion y trabajos manuales.
3. Los principios de la Animación.
4. Animación 2D y evolución del medio digital.
5. Paso al 3D y sus características.
6. Animación hibridada y futuro de la industria.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Durante los 4 meses que dura la asignatura, trabajaremos 3 bloques diferentes de animación: Stop-motion, 2D y 3D. Para esto, haremos **prácticas cortas casi todas las semanas, tanto en grupos como individuales.** Usaremos maquetas, una maquina profesional de animación y 2 softwares, entre otros (todo esto estará a disposición de los alumnos en la universidad para practicar).

Todas **las practicas tendrán una premisa elegida** por el profesor, **pero se impulsa a los alumnos a ser creativos y jugar con los ejercicios**.

En la primera hora de cada clase, proyectaremos todas las prácticas de nuestros compañeros y analizaremos cómo se podrían mejorar. La segunda hora se reservará para iniciar la práctica de la semana.

Así, la asignatura se divide en: 24 horas de clase y 51 horas de trabajo individual.

Durante el último mes de la asignatura, los alumnos elegirán su tipo de animación preferida y harán un proyecto final.

Además, contaremos con la colaboración de María Calatayud, una profesional del sector que nos hablará de su experiencia y nos dará claves para aprender a animar mejor a nuestros personajes.

EVALUACIÓN

Universidad de Navarra

CONVOCATORIA ORDINARIA

La evaluación se divide en 2 partes:

- 70% las prácticas hechas durante el periodo de clases.
- 30% práctica final. Ésta corresponde al examen final.

Se valorará la participación en clase.

Las prácticas se evaluarán según el criterio del profesor. **El resultado final no es lo más importante**, ya que se valorará que el alumno pruebe cosas nuevas y se arriesgue. Sin embargo, **sí es necesario que se apliquen los mínimos exigidos** en cada práctica.

El **trabajo práctico final** se trabajará durante las últimas clases de la asignatura y tendrá su fecha de entrega en **Abril.**

Las clases son obligatorias y no está justificada la inasistencia. Esto es porque son clases prácticas que no se pueden
recuperar. Para aprobar la asignatura es necesario asistir al 70% de las clases.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

La **convocatoria extraordinaria** consistirá en la realización de una práctica nueva. Este deberá seguir las indicaciones del profesor y la fecha de entrega será en **Mayo**.

BIBLIOGRAFÍA

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

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

The Animator Survival Kit. Richard Williams, Faber&Faber, 2012

Acting for Animators. Ed Hooks, Heinemann, 2003

Timing for Animation. Harold Whitaker & John Halas, Focal Press, 1981

Cartoon Animation. Preston Blair, Walter Foster, 1994

Layout and Composition. Ed Ghertner, Focal Press, 2010

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

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

Innovate the Pixar way. B.Capodagli & Lynn Jackson, McGraw Hill, 2009.

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