



| Guía Docente          |  |                    |                  |          |
|-----------------------|--|--------------------|------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                  | 2022/23  |
| Asignatura (*)        | Interpretación de Personaxes Animados  | Código             | 616G02028        |          |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos   |                    |                  |          |
| Descritores           |  |                    |                  |          |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo             | Créditos |
| Grao                  | 1º cuatrimestre  | Cuarto             | Optativa         | 4.5      |
| Idioma                | Castelán   |                    |                  |          |
| Modalidade docente    | Presencial   |                    |                  |          |
| Prerrequisitos        |  |                    |                  |          |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación  |                    |                  |          |
| Coordinación          | Navarro Álvarez, Adriana   | Correo electrónico | a.navarro@udc.es |          |
| Profesorado           | Navarro Álvarez, Adriana   | Correo electrónico | a.navarro@udc.es |          |
| Web                   |  |                    |                  |          |
| Descrición xeral      | Esta materia pretende dotar al alumnado de los conocimientos precisos para analizar los componentes de la interpretación de personajes animados y sus posibilidades expresivas corporales y faciales en diversos géneros y formatos. |                    |                  |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| A7                                  | CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.  |
| A15                                 | CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.   |
| B1                                  | CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo |
| B2                                  | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio   |
| B3                                  | CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética  |
| B4                                  | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado   |
| B5                                  | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía  |
| B6                                  | CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.  |
| B7                                  | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.   |
| B8                                  | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.  |
| B9                                  | CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.   |
| B10                                 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.   |
| B11                                 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.  |
| B12                                 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.   |
| B13                                 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.   |
| C1                                  | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.  |



|    |   |
|----|---|
| C2 | CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.   |
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.                         |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.  |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.  |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.   |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.  |

| Resultados da aprendizaxe                     |   |  |  |
|---|---|--|--|
| Resultados de aprendizaxe                     | Competencias / Resultados do título           |  |  |
|   | Comunicar a través da animación de personaxes | A7<br>A15  | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 |
| Comunicar a través da animación de personaxes | A7<br>A15                                     | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C8<br>C9   |



|   |           |  |  |
|---|-----------|--|--|
| Incrementar as posibilidades expresivas dos personaxes animados | A7<br>A15 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C2<br>C3<br>C4<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9 |
| Empregar as relacións espaciais como forma de expresión         | A7<br>A15 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C3<br>C4<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9       |

| Contidos   |  |
|--|--|
| Temas  | Subtemas   |
| Proceso de animación de planos e secuencias de animación | Producción de planos   |
| Captura de referencias para animación                    | Videoreferencia, thumbnails, sketchbook                              |
| A psicoloxía do personaxe e os seus movementos           | A linguaxe corporal e facial. Emocións que provocan accións físicas. |
| Negociación dentro dunha escena.                         | Roles, influencia e actitudes entre personaxes.                      |
| Accións e obxectivos.                                    | Dimensión psicolóxica e sociolóxica do personaxe animado.            |
| A análise do personaxe                                   | O deseño da identidade a través da *performance.                     |
| Transaccións de estado. Arcos                            | Cambios internos e transformación externa do personaxe animado       |
| Evolución do personaxe                                   | Arquetipos. Do estereotipo á personalidade única.                    |

| Planificación         |  |   |                         |              |
|-----------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados                            | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral      | A7 A15 B1  | 14                                      | 0                       | 14           |
| Estudo de casos       | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C7 C8 C9 | 0                                       | 24                      | 24           |



|  |  |      |    |      |
|--|--|------|----|------|
| Aprendizaxe colaborativa   | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B9 B10<br>B11 B12 B13 C1 C2<br>C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 0    | 14 | 14   |
| Presentación oral  | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B9 B10<br>B11 B12 B13 C1 C2<br>C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 2    | 0  | 2    |
| Traballos tutelados  | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B9 B10<br>B11 B12 B13 C1 C2<br>C3 C4 C6 C7 C8 C9 | 14.5 | 43 | 57.5 |
| Atención personalizada   |  | 1    | 0  | 1    |
| *Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado |  |      |    |      |

| Metodoloxías             |  |
|--------------------------|--|
| Metodoloxías             | Descrición   |
| Sesión maxistral         | Análise dos compoñentes da interpretación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas corporais e faciais en diversos xéneros e formatos.  |
| Estudo de casos          | Análise de actuación en referencias de imaxe animada.  |
| Aprendizaxe colaborativa | Aprendizaxe *colaborativo a partir do estudo de casos  |
| Presentación oral        | Presentación dos traballos tutelados en formato *reel. Na presentación explicarase o proceso e realización levado a cabo, ademais de responder a preguntas por parte dos seus compañeiros/niveis sobre as decisións tomadas no plano estético.   |
| Traballos tutelados      | Desenvolvemento de diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a interpretación de personaxes animados, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixado pola profesora. |

| Atención personalizada |  |
|------------------------|--|
| Metodoloxías           | Descrición   |
| Traballos tutelados    | No caso do *obradoiro e dos traballos tutelados que *detenten un maior carga de traballo autónomo, o seguimento destas actividades efectuarase nas clases prácticas sinaladas para tal fin, así como en *tutorías personalizadas a demanda do/a estudante. |

| Avaliación        |  |  |               |
|-------------------|--|--|---------------|
| Metodoloxías      | Competencias / Resultados  | Descrición   | Cualificación |
| Presentación oral | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B9 B10<br>B11 B12 B13 C1 C2<br>C3 C4 C6 C7 C8 C9 | <p>Presentación oral dos traballos tutelados.</p> <p>Nesta presentación, cada alumno/a deberá explicar o proceso e execución dunha interpretación completa de personaxes animados, especialmente no que respecta ás decisións estéticas, e responder as preguntas dos/os compañeiros/as. Cada unha destas presentacións finais será valorado polos/as estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora.</p> <p>Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requisitos:</p> <p>(1) asistir e participar na presentación.</p> <p>(2) entregar a rúbrica de avaliación cuberta.</p> <p>(3) entregar os traballos tutelados en tempo e forma.</p> | 10            |



|                     |  |   |    |
|---------------------|--|---|----|
| Traballos tutelados | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B6 B7 B8 B9 B10<br>B11 B12 B13 C1 C2<br>C3 C4 C6 C7 C8 C9 | De realización individual, desenvolveranse diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a interpretación de personaxes animados, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixado pola profesora. Para o cómputo dos traballos tutelados o/a estudante ten que entregar polo menos o 80% das prácticas da materia (grupo mediano). | 60 |
| Estudo de casos     | A7 A15 B1 B2 B3 B4<br>B5 B11 C1 C2 C4 C6<br>C7 C8 C9                               | De realización *grupal, trátase de analizar casos de estudo de imaxes animadas. Han de constar os diferentes roles de participación de cada alumno/a.   | 30 |

### Observacións avaliación

Coa proposta de cada traballo e/ou actividade a profesora explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega.

Para superar a materia na CONVOCATORIA DE XUÑO (sistema de avaliación continua) o/a estudante deberá obter o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos e prácticas da materia. Neste cómputo non se inclúen os exercicios non orixinais do/a estudante, así como tampouco aqueles traballos entregados fóra de prazo ou nun formato diferente ao indicado.

Para superar a materia na CONVOCATORIA DE XULLO o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual a creación audiovisual dunha interpretación completa de personaxes animados, proposta pola docente, co correspondente dossier [segundo as normas do "Proxecto final", traballo tutelado \*B]. Este traballo e a súa presentación, na que se xustifiquen aquelas decisións tomadas en relación á interpretación de personaxes animados terá un valor de 70% na nota final (60% proxecto 10% presentación) Aprobar o exame na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves tipo test, versará sobre os contidos do libro "Acting for Animators." Ed \*Hooks, 2014. Este exame constituirá o 30% da nota final.

### Fontes de información

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beiman, Nancy (2021). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. Bloomsbury Academic USA;</li> <li>- Culhane, Shamus (1990). Animation: From Script to Screen. St Martin's Press</li> <li>- Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press</li> <li>- Goldberg, Eric (2008). Character Animation Crash Course! . Silman-James Press,U.S</li> <li>- Hayes, Derek (2013). Acting and performance for animation. Routledge</li> <li>- Hooks, Ed (2011). Acting for animators. Abingdon : Routledge</li> <li>- Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). Action! acting lessons for CG animators. Sybex</li> <li>- Purves, Barry (2007). Stop Motion: Passion, Process, and Performance. Focal Pres</li> <li>- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR</li> </ul> <p>Ademais destas fontes de referencia a través de *Moodle distribuiranse máis materiais e outro tipo de recursos que faciliten a comprensión da materia, tratenen concreto algún exemplo ilustrativo ou permitan profundar nalgún tema de interese.</p> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batkin, Jane (2017). Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Bod. Routledge</li> <li>- Beiman, Nancy (2017). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press</li> <li>- Chekhov, Michael (1993). On the Technique of Acting. Harper Paperbacks</li> <li>- Meisner, Sanford (1987). On Acting. Vintage</li> <li>- Parr, Peter (2018). Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. Bloomsbury Academic</li> <li>- Uhrig, Meike (2018). Emotion in Animated Films. Routledge</li> </ul>   |

### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



|   |
|---|
| Animación 2/616G02019<br>Animación de Personaxes/616G02020<br>Animación 1/616G02018 |
| <b>Materias que se recomenda cursar simultaneamente</b>                             |
| Videoxogos 2D/616G02043<br>Animación 2D/616G02029                                   |
| <b>Materias que continúan o temario</b>   |
| Traballo Fin de Grao/616G02050<br>Prácticas Externas/616G02049                      |
| <b>Observacións</b>   |
|   |

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías