



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Actuación de personaxes animados	Código	616G01042	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es	
Profesorado	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Esta materia ten como obxectivo proporcionar aos/as estudantes os coñecementos necesarios para analizar e reproducir os compoñentes da actuación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas e emocionais en diversos xéneros e formatos.</p> <p>Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretacións completas de personaxes</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprimir solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Analizar e comprender ao personaxe	A1	B8	C3
	A4	B9	
	A5		
	A7		
	A8		
Aprender a traspasar a psicología do personaxe mediante a animación dixital.	A2		C2
	A12		C4

Contidos	
Temas	Subtemas



El análisis del personaje	O deseño da identidade a través da performance.
La psicología del movimiento físico	A linguaxe corporal e facial. Emocións que provocan accións físicas.
Negociaciones dentro de una escena	Roles, influencia e actitudes entre personaxes.
Representar acciones, perseguir objetivos	Dimensión psicolóxica e sociolóxica do personaxe animado.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	A1 A2 A4 B8 B6 B5 B4 B3 B2 B1	0	98	98
Obradoiro	A8 C2 C4	32	0	32
Sesión maxistral	A5 A7 A12 B9 C1 C3	16	0	16
Atención personalizada		4	0	4

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
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.
Obradoiro	Realización de diferentes actividades prácticas que poñen en xogo os coñecementos sobre a interpretación de personaxes animados aprendidos nas clases teóricas. A entrega destas prácticas realizarase de acordo co prazo e formato establecido pola profesora.
Sesión maxistral	Análise dos compoñentes da interpretación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas corporais e faciais en diversos xéneros e formatos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Titorización ao estudante

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A1 A2 A4 B8 B6 B5 B4 B3 B2 B1	De realización individual, desenvolveranse diferentes actividades de carácter práctico e teórico 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).	100

Observacións avaliación



Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, segundo establece a NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN AO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts 2.3;3.b2 4.5) (29/5/212). A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preson Blair (). Cartoon animation. Walter Foster</li> <li>- Richard Williams (). Animation survival kit. Faber &amp; Faber</li> <li>- Eadweard Muybridge (). The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen</li> <li>- Philippe Gauler (). The Tormentor. Ediciones Filmiko.</li> <li>- Peter Brook (). El espacio vacío. Ediciones Península.</li> <li>- Michael Chejov (). Sobre la técnica de actuación. Edición Artes Escénicas</li> <li>- Beiman, Nancy (). 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 (2023). 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 Press</li> <li>- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR</li> </ul>
<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 Body. 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

Infografía 3D-1/616G01024  
 Infografía 3D-2/616G01026  
 Animación 3D-1/616G01032  
 Animación 3D-2/616G01033

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Interacción 3D/616G01044

### Materias que continúan o temario

### Observacións

(\*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

