



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Actuación de personaxes animados		Código	616G01042
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	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	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.			
	Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretacións completas de personaxes			

Competencias do título	
Código	Competencias 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 imprantar 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 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	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	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

Bibliografía básica	- Preson Blair (). Cartoon animation. Walter Foster - Richard Williams (). Animation survival kit. Faber & Faber - Eadweard Muybridge (). The Human and Animal Locomotion Photographs . Taschen - Philippe Gauler (). The Tormentor. Ediciones Filmiko. - Peter Brook (). El espacio vacío. Ediciones Península. - Michael Chejov (). Sobre la técnica de actuación. Edición Artes Escénicas - Beiman, Nancy (). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. . Bloomsbury Academic USA - Culhane, Shamus (1990). Animation: From Script to Screen. St Martin's Press - Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press - Goldberg, Eric (2008). Character Animation Crash Course! . Silman-James Press,U.S - Hayes, Derek (2013). Acting and performance for animation. Routledge - Hooks, Ed (2023). Acting for animators. Abingdon : Routledge - Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). Action! acting lessons for CG animators. Sybex - Purves, Barry (2007). Stop Motion: Passion, Process, and Performance. Focal Press - Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR
Bibliografía complementaria	- Batkin, Jane (2017). Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Body. Routledge - Beiman, Nancy (2017). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press - Chekhov, Michael (1993). On the Technique of Acting. Harper Paperbacks - Meisner, Sanford (1987). On Acting. Vintage - Parr, Peter (2018). Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. Bloomsbury Academic - Uhrig, Meike (2018). Emotion in Animated Films. Routledge

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